Manual de operaciones

steinberg

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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Todos los derechos reservados.

WaveLab Pro_11.2.0_es-ES_2023-02-28

Tabla de Contenidos

6 **Nuevas funciones**

15 **Introducción de WaveLab Pro**
15 Documentación independiente de la plataforma
15 Sistema de ayuda
16 Convenciones tipográficas
18 Comandos de teclado

19 **Configurar el sistema**
19 Conectar el equipo
19 Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano
19 Latencia
20 ASIO-Guard
20 Definir Conexiones de Audio
31 Grabadoras de CD/DVD
31 Dispositivos remotos

40 **Conceptos de WaveLab Pro**
40 Reglas de edición generales
40 Diálogo Inicio
42 Gestión de ventanas básica
42 Seleccionar audio
52 Deslizadores
53 Renombrar elementos en tablas
53 Grupos de pestañas
56 Archivos de picos
57 Archivos de acompañamiento
57 Precisión de procesado
58 Estándar de sonoridad EBU R-128
59 Reinicializar respuestas por defecto

60 **Ventana Espacio de trabajo**
60 Editor de audio
61 Montaje de audio
61 Procesador por lotes
61 Editor de Feed RSS
61 DVD-Audio
62 Editor de script
62 Ventana de control
63 Pestaña Archivo
65 Pestaña Info
66 Ventanas de herramientas
66 Ventanas autodeslizantes
67 Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores
69 Barra de comandos
70 Barra de estado
72 Menús contextuales
72 Regla de tiempo y regla de nivel
78 Gestionar pestañas
80 Activar el modo de pantalla completa
80 Ventana de registro

82 **Gestión de archivos**
82 Abrir archivos
83 Cerrar archivos
84 Guardar archivos
86 Eliminar archivos
87 Renombrar archivos
88 Explorador de archivos
90 Cambiar entre archivos
91 Esquemas de nombrado
92 Archivos de proyecto
96 Grupos de archivos
98 Archivos usados recientemente
100 Archivos temporales
100 Archivos favoritos
102 Deshacer y rehacer
110 Edición de valores
110 Operaciones de arrastrar
112 Zoom en la ventana de espacio de trabajo
118 Presets
121 Plantillas
126 Carpetas de trabajo y carpetas de documentos
129 Copiar información de audio al portapapeles
129 Poner el foco en el archivo actual

130 **Reproducción**
130 Barra de transporte
142 Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo
143 Reproducir canales de audio con foco
144 Reproducir archivos multicanal
145 Lectura de escaneo
146 Ventana Código de tiempo
148 Función Jog y Shuttle
148 Desplazar durante la reproducción
149 Reproducción en la ventana del montaje de audio
150 Configuración de altavoces

152 **Editar archivos de audio**
152 Ventana de onda
162 Pestañas del editor de audio
173 Gestión de archivos en el Editor de Audio
203 Mezclar – Renderizado de archivos de audio
205 Cambiar las propiedades de audio
206 Metadatos
212 Snapshots
214 Diálogo Generador de silencio
216 Reemplazar audio por tono
217 Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz

219 **Análisis de audio**
219 Pestaña Analizar (Editor de audio)
220 Análisis global
232 Comparador de archivos de audio
233 Análisis de frecuencia 3D

237 **Corrección de errores**
237 Pestaña Corrección en el Editor de audio
240 Corregir errores en archivos de audio
241 Detectar errores en archivos de audio

245 Procesamiento offline
245 Pestaña Proceso
247 Aplicar procesamiento
247 Diálogo Ganancia
248 Diálogo Normalizador de nivel
248 Normalizador de sonoridad
251 Diálogo Normalizador de panorama
251 Diálogo Envolvente
253 Fundidos en archivos de audio
254 Fundidos cruzados
255 Inversión de fase
256 Invertir audio
256 DC Offset
257 Corrección de tiempo
259 Corrección de tono
262 Pitch bend
263 Remuestrear
264 Efecto transformación

267 Montaje de audio
267 Ventana de montaje
278 Pestañas del montaje de audio
300 Ruta de la señal en el montaje de audio
301 Crear montajes de audio
304 Duplicados de montajes de audio
308 Propiedades de montaje de audio
309 Opciones de importación para montajes de audio
311 Referencias de archivos de audio rotas
312 Ensamblar el montaje de audio
337 Operaciones multicanal en el montaje de audio
341 Edición de clips
380 Montajes de audio dentro de montajes de audio
385 Gestionar archivos de origen de clips
389 Envolventes para clips
404 Ducking de pistas
406 Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio
416 Corrección de tiempo de clip
417 Corregir el tono de los clips
418 Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje
445 Pista de referencia
448 Marcadores de CD
448 Ventana CD
459 Mezclar – La función renderizar
462 Snapshots
463 Metanormalizador de sonoridad
466 Ventana Navegador
467 Ventana Notas
467 Copias de seguridad de montajes de audio
468 Importar CDs de audio
468 Exportación e importación de montajes de audio como XML
469 Exportar e importar archivos AES-31

472 Grabación
472 Grabar en el editor de audio
479 Grabar en la ventana del montaje de audio
484 Monitorización de entradas
485 Colocar marcadores durante la grabación
486 Renderizado de entrada en vivo

490 Sección Master
490 Ventana Sección Master
515 Bypass de la Sección Master
516 Renderizar en la Sección Master
523 Bypass inteligente
525 Presets de la Sección Master
530 Monitorizar tareas en segundo plano
532 Pérdidas de sonido
532 Mezclas Ambisonics
535 MixConvert V6
537 Diálogo Disposición de canales de salida de plug-in

539 Marcadores
539 Tipos de marcadores
540 Ventana Marcadores
545 Crear marcadores
550 Borrar marcadores
552 Mover marcadores
552 Mover múltiples marcadores
554 Navegar por los marcadores
554 Ocultar marcadores de un tipo específico
554 Convertir el tipo de un solo marcador
556 Renombrar marcadores
557 Seleccionar marcadores
557 Seleccionar audio entre marcadores
557 Ligar marcadores a clips en el montaje de audio
558 Importar y exportar marcadores
560 Cómo se guarda la información de los marcadores

562 Medidores
562 Ventanas de medidores
562 Medición en tiempo real vs. en tiempo diferido
563 Modos de monitorización de medidores
563 Ajustes de medidores
564 Medición multicanal
564 Restablecer los medidores
564 Utilizar presets en las ventanas de medidores
565 Medidor de nivel
568 Medidor de sonoridad
571 Fasescopio
572 Espectroscopio
572 Espectrómetro
576 Espectrograma en vivo
577 Medidor de bits
578 Osciloscopio
579 Ondascopio

581 DVD-Audio
581 Estructura de un proyecto DVD-Audio
582 Formatos de DVD-Audio
582 Observaciones sobre los formatos de DVD-Audio
582 Ventana DVD-Audio
585 Crear un DVD-Audio
586 Abrir montajes de audio dentro de proyectos DVD-Audio para su edición
587 Comprobar la conformidad del DVD-Audio

588 Operaciones de escritura
588 Diálogo Escribir CD de audio o DDP
590 Diálogo Borrar medio óptico
590 Escribir montajes de audio
605 Función Escribir DVD-Audio

609 Grabar un CD de audio a partir de una imagen DDP
611 Proyectos de CD/DVD de datos
615 Formatos de CD de audio

619 Edición espectral
619 Espectrograma
620 Visor de ondícula
621 Diálogo Opciones de espectrograma
623 Pestaña Espectro
630 Procesado del espectro
635 Restauración de audio
635 Marca de agua del espectro
638 Procesado de la Sección Master

640 División automática
640 División automática en archivos de audio
653 División automática en montajes de audio

660 Bucles
660 Crear bucles
661 Refinado de bucles
669 Buclear audio que no es muy adecuado para ser bucleado
672 Atributos de muestra

674 Generar señales
674 Generador de señal
678 Generador DTMF

681 Importación de CD de audio
681 Diálogo Importar CD de audio
684 Importar pistas de CD de audio
685 Buscar nombres de pistas en Internet
685 Enviar nombres de pistas a Internet
686 Modo ultraseguro
686 Convertir pistas de CD de audio en un montaje de audio

688 Video
688 Pista de video
691 Edición de clips de video
692 Ventana Video
693 Compatibilidad de archivos de video
694 Tasas de fotogramas de video

696 WaveLab Exchange
696 WaveLab Pro como editor externo de Cubase/Nuendo
697 Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Pro

699 Procesamiento por lotes
700 Ventana Procesador por lotes
709 Procesadores offline
711 Trabajar con el procesador por lotes
720 Carpetas vigiladas
732 Archivos XML en procesado por lotes

740 Conversión por lotes
740 Diálogo de conversión por lotes
741 Convertir archivos por lotes

742 Renombrado por lotes
742 Diálogo Renombrado por lotes
742 Renombrado de archivos por lotes
744 Renombrado de marcadores por lotes
745 Renombrar clips por lotes
747 Categorías y tipos de la operación de renombrado
751 Lista de operaciones de renombrado
752 Sección Vista previa
752 Parámetros de rango
754 Previsualizar y realizar todas las operaciones de renombrado
755 Expresiones regulares

759 Podcast
759 Servicio de hospedaje de Podcasts
759 Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje
760 Subir un episodio de Podcast
761 Pestaña Publicar

763 Feed RSS
763 Editor de Feed RSS
767 Opciones globales de feeds RSS
767 Crear un Feed RSS
768 Configurar los datos de FTP para la publicación de un Feed RSS
769 Publicar Feeds RSS
770 Comprobar si la publicación del Feed RSS se realizó correctamente

771 Personalizar
771 Disposición del espacio de trabajo
773 Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje
775 Personalizar atajos
781 Personalizar barras de comandos
781 Organización de plug-ins
789 Variables y trozos de texto
792 Scripting
794 Touch Bar (solo macOS)

796 Configurar WaveLab Pro
796 Preferencias globales
804 Preferencias de archivos de audio
810 Preferencias de montajes de audio
817 Sincronizar ajustes de WaveLab Pro en varios ordenadores
817 Ajustes para usuarios múltiples
818 Editores externos
820 Explorador de archivos externo alternativo
820 Herramientas externas

824 Índice

Nuevas funciones

La siguiente lista le informa de las mejoras más importantes de WaveLab Pro y proporciona enlaces a las descripciones correspondientes.

Novedades en la versión 11.2.0

Lo más destacado

Línea de lápiz suave

- Un nuevo método de corrección de errores que le permite eliminar pequeños clics del audio trazando una línea para reemplazar la muestra corrupta. Vea Pestaña Corrección en el Editor de audio.

Más novedades

Ruta explícita + Recrear estructura de carpetas

- Esta nueva opción de la pestaña **Resultado** del **Procesador por lotes** recrea automáticamente la estructura de carpetas original al renderizar archivos en una ubicación de salida. Vea Pestaña Resultado (Procesador por lotes).

Novedades en la versión 11.0.20

Lo más destacado

Reproducir archivos de audio en la ventana Explorador de archivos a través de la Sección Master

- Cuando reproduce archivos de audio en la ventana **Explorador de archivos**, ahora puede reproducir opcionalmente el archivo de audio a través de los plug-ins de la Sección Master. Vea Ventana Explorador de archivos.

Mostrar metadatos de los archivos de audio seleccionados

- Si selecciona un archivo de audio en la ventana **Explorador de archivos**, los metadatos correspondientes ahora se muestran en la ventana **Metadatos** y la sección de metadatos de la pestaña **Info**. Vea Ventana Explorador de archivos.

Reproducir el canal de audio con foco

- Ahora puede cambiar rápidamente la reproducción entre los clústeres de canales izquierdo/derecho, mid/side, o ambos canales de audio izquierdo/derecho o mid/side. Vea Reproducir canales de audio con foco.

Crear montajes de audio a partir de múltiples o todos los archivos de audio abiertos

- Ahora puede crear un montaje de audio a partir de múltiples o todos los archivos de audio abiertos en WaveLab Pro. Cada archivo de audio se añade al montaje de audio como un clip. Vea Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio.

Mejoras en el diálogo Insertar archivos de audio

- El diálogo **Insertar archivos de audio** contiene las nuevas opciones siguientes: al insertar múltiples archivos de audio en un montaje de audio, ahora puede ordenar los archivos de audio según su metadato de número de pista o su nombre de pista. Ahora puede especificar la posición del primer clip que se inserta en el montaje de audio. Ahora puede

añadir los clips al montaje de audio en pistas separadas, un clip tras otro. Vea Diálogo Insertar archivos de audio.

Copiar rango seleccionado a carril enmudecido

- En el montaje de audio, ahora puede copiar el rango seleccionado como un clip a un carril enmudecido. Esto le permite editar el rango seleccionado con editores externos mientras guarda una copia del rango original seleccionado. Vea Crear clips a partir de rangos de selección.

Publicar podcasts directamente en Blubrry y Captivate

- WaveLab Pro ahora le permite subir directamente su podcast a los servicios de hospedaje de podcasts Blubrry y Captivate. Vea Podcast.

Más novedades

Mover el cursor de edición y el rango de selección a otros canales

- En el **Editor de audio**, ahora puede hacer clic en el área de control de canal para mover el cursor de edición y el rango de selección a otro canal. Vea Seleccionar canales en archivos de audio.

Ocultar tics en la regla de tiempo Compases y tiempos

- Ahora puede ocultar tics en la regla **Compases y tiempos**. Vea Diálogo Formato de tiempo.

Mostrar carpeta actual en el árbol de carpetas de la ventana Explorador de archivos

- En la ventana **Explorador de archivos**, ahora puede sincronizar el árbol de carpetas a la lista de archivos, para que la carpeta que está seleccionada en la lista de archivos también se muestre en el árbol de carpetas. Vea Ventana Explorador de archivos.

Seleccionar clústeres de canales en el área de control de canal

- Ahora puede hacer doble clic en un clúster de canales de un archivo de audio multicanal en el área de control de canal para seleccionarlo en la **Sección Master**. Vea Procesar clústeres de canales individuales a través de la Sección Master.

Fundidos cruzados entre clips de carriles diferentes

- Ahora tiene la opción de crear automáticamente fundidos cruzados al mover un clip en un carril para que se solape con otro clip situado en otro carril de la misma pista. Vea Pestaña Fundido (Montaje de audio).

Mover clips a otra pista o carril

- En la ventana **Clips**, ahora puede mover rápidamente un clip a otra pista o carril. Vea Mover clips a otra pista o carril en la ventana Clips.

Visualización de envolventes de nivel mejorada

- La curva de la envolvente a -∞ dB es ahora más fácil de ver. Además, los puntos grises de la envolvente al inicio de un fundido de entrada o al final de un fundido de salida facilitan la visualización de fundidos cortos incluso cuando ha hecho zoom alejándose por completo. Vea Envolventes de nivel.

Eliminar todos los plug-ins de la ventana Inspector

- Ahora tiene la opción **Eliminar todos los plug-ins** para eliminar todos los plug-ins en el panel **Efectos de montaje** de la ventana **Inspector**. Vea Eliminar efectos de pistas, grupos de pistas, clips o de la salida del montaje.

Eliminar todos los efectos de los clips seleccionados

- Ahora tiene la opción **Eliminar todos los plug-ins de los clips seleccionados** para eliminar todos los efectos de los clips seleccionados. Vea Eliminar efectos de clips seleccionados.

Nuevas funciones en el diálogo Descripción Audio XML

- En el diálogo **Descripción Audio XML**, ahora puede abrir una ventana que le permite ver una previsualización del archivo XML teniendo en cuenta los ajustes que ha hecho en el diálogo **Descripción Audio XML**. Ahora también puede seleccionar un archivo XML que WaveLab Pro analiza según los ajustes que ha hecho en el diálogo **Descripción Audio XML**. Vea Diálogo Descripción Audio XML.

Procesado multinúcleo para plug-in Supervision

- Ahora puede procesar el plug-in **Supervision** en múltiples núcleos para mejorar el rendimiento gráfico. Vea Pestaña Plug-ins (Preferencias).

Atenuar cursor de reproducción para canales de audio enmudecidos

- En el **Editor de audio**, ahora puede mostrar un cursor de reproducción transparente para canales de audio enmudecidos. Vea Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio).

Atenuar cursor de reproducción para pistas enmudecidas

- En el montaje de audio, ahora puede atenuar la parte del cursor de reproducción que se solapa con las pistas enmudecidas. Vea Pestaña Estilo (Preferencias de montajes de audio).

Por último, pero no menos importante

Añadir la carpeta seleccionada a las carpetas favoritas en la ventana Explorador de archivos

- En la ventana **Explorador de archivos**, ahora puede hacer clic derecho en una carpeta y añadirla rápidamente a la lista de carpetas favoritas. Vea Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas.

Cambiar entre la altura optimizada o el zoom por defecto

- En el **Editor de audio**, ahora puede hacer doble clic en el control **Zoom vertical** para cambiar entre una altura optimizada y el zoom por defecto. Vea Aplicar zoom mediante controles.

Barra espaciadora dispara "Reproducir desde punto de anclaje"

- Ahora puede disparar la opción de reproducción **Reproducir desde punto de anclaje** con la barra **Espacio**. Vea Barra de transporte.

Añadir el campo de metadatos TRCK (número de pista)

- En el diálogo **Metadatos**, ahora puede añadir el número de pista al campo de metadatos TRCK en la pestaña **RIFF**. Vea Diálogo Metadatos.

Atajo para abrir el diálogo Grabación

- Si no está en el **Editor de audio**, ahora puede pulsar **Alt/Opción** y hacer clic en **Grabar** en la barra de transporte, o pulsar **Alt/Opción**-**R** para abrir rápidamente el diálogo **Grabación**. Vea Diálogo Grabación.

Atajos de teclado para activar la grabación y para la monitorización

- En la ventana **Montaje de audio**, ahora puede activar/desactivar la grabación mediante **Ctrl/Cmd**-**:** y monitorizar la pista mediante **:**. Vea Grabar en la ventana del montaje de audio.

Dos decimales después del separador de valores de fader en la Sección Master

- Para los valores de fader en el panel **Nivel Master** de la ventana **Sección Master**, ahora puede especificar si mostrar uno o dos decimales después del separador. Vea Panel Nivel Master.

Novedades en la versión 11.0.10

Seleccionar todos los clips que tienen la misma duración y posición vertical

- Si la opción de agrupado automático **Hermanos** está activada y hace doble clic en el área inferior de un clip, también se seleccionan todos los clips hermanos. Si varios clips ya están seleccionados, hacer doble clic en el área inferior de un clip solo selecciona este clip. Vea Pestaña Editar (Montaje de audio).

Novedades en la versión 11.0.0

Lo más destacado

SuperVision

- Este plug-in es un analizador de audio multimétrico totalmente personalizable para producciones profesionales. **SuperVision** le permite elegir entre varios módulos diferentes para el análisis de señal, espectral, de fase, espacial y de forma de onda. Este paquete de plug-ins le permite crear su propia disposición personalizada con hasta nueve ranuras de módulos con ajustes de visualización individuales para cada módulo, para ofrecerle una imagen visual sumamente precisa de su sonido. Se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Archivos de audio multicanal entrelazados

- WaveLab Pro ahora soporta archivos de audio multicanal entrelazados hasta una disposición de canales 22.2. También se soportan archivos Ambisonics de hasta séptimo orden (64 canales). Vea Archivos de audio multicanal.

Grupos de pistas

- Ahora puede añadir pistas a grupos de pistas y aplicar efectos, ajustes de ganancia y ajustes de panoramización a grupos de pistas. Esto es útil para la masterización por stems, por ejemplo. Vea Grupos de pistas.

Carriles

- Puede dividir pistas en carriles. Esto le permite colocar clips en la misma pista en diferentes carriles en paralelo para la mastarización por stems, por ejemplo. Vea Carriles.

Soporte multicanal en montajes de audio mejorado

- Se ha mejorado el soporte multicanal en montajes de audio. Vea Operaciones multicanal en el montaje de audio.

Automatización de parámetros con envolventes de clip

- Ahora puede usar envolventes de clip para la automatización de parámetros. Puede añadir envolventes de clip para los parámetros de plug-ins VST 3, volumen, panoramización y wet/dry (señal con/sin efecto). Vea Automatización de parámetros con envolventes de clip.

Ducking

- Ducking le permite controlar el nivel de una pista de audio con otra pista de audio. Esto se usa comúnmente para controlar el nivel de música de una pista con el nivel de voz de otra pista. Vea Ducking de pistas.

Limpie y mejore sus pistas

- La ventana **Inspector** ahora le permite limpiar y mejorar sus pistas. Puede usar **DeEsser**, **DeNoiser** y **DeHummer** para limpiar su audio. **Voicer Exciter**, **Reverb**, **EQ** y **Maximizer** le permiten mejorar su audio. Vea Ventana Inspector.

Mezclas Ambisonics

- WaveLab Pro ahora puede leer y escribir archivos de audio multi mono en los formatos .wav, .amb y .ambix. Vea Mezclas Ambisonics.

MixConvert V6

- **MixConvert V6** es un plug-in que convierte una fuente de audio multicanal a otro destino multicanal. Se usa con más frecuencia para mezclar (downmix) una mezcla surround multicanal a un formato con menos canales, por ejemplo, convertir una mezcla surround 5.1 en una mezcla estéreo. Vea MixConvert V6.

Reemplazar audio en el video

- Ahora puede reemplazar la pista de audio de un video por otro archivo de audio. Vea Reemplazar audio en el video.

Publicar Podcasts directamente en servicios de hospedaje de Podcasts

- WaveLab Pro ahora le permite subir directamente su Podcast a varios servicios de hospedaje de Podcasts. Vea Podcast.

Procesar montajes de audio con múltiples núcleos

- WaveLab Pro ahora puede usar múltiples núcleos de la CPU para procesar el montaje de audio durante la reproducción y el renderizado de archivos. Vea Pestaña Todos los montajes de audio (Preferencias de montajes de audio).

Más novedades

Frequency 2

- El ecualizador **Frequency 2** proporciona ocho bandas, cada una de las cuales se puede ajustar individualmente a un filtrado dinámico para una mezcla más dinámica. También puede encontrar soporte para canales mid/side y el modo **Linear Phase** para cada banda, **Auto Listen** para escuchar los ajustes que ha hecho, un visor de espectro e incluso un teclado musical para ayudarle a encontrar el tono correcto. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Squasher

- Este plug-in dinámico combina la compresión hacia arriba y hacia abajo para hasta tres bandas. Úselo para ayudar a que sus sonidos se abran paso a través de la mezcla, domar agresivas líneas de bajo o mejorar la sutil reverberación espacial. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Imager

- Este nuevo plug-in le ayuda a conseguir una mezcla mejor y más limpia. Puede colocar pistas de audio en el campo estéreo de forma independiente en hasta cuatro bandas, permitiéndole expandir o reducir la anchura estéreo de su sonido. Los visores de fase y correlación individuales le ayudan a obtener un panoramizado absolutamente perfecto. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Quadrafuzz v2

- **Quadrafuzz v2** es un plug-in de distorsión multibanda y multiefecto para procesar percusiones y loops, pero también para el tratamiento de voces, por ejemplo. Puede distorsionar hasta 4 bandas. Están disponibles 5 modos de distorsión diferentes con varios submodos. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

DeReverb

- **DeReverb** le permite eliminar reverberación de la señal de entrada en tiempo real. El plug-in usa una respuesta de impulso que se genera por un modelo físico basado en parámetros ajustables y una función de aprendizaje. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Plug-in External FX mejorado

- El plug-in **External FX** ahora tiene un medidor de nivel para la **Ganancia de envío** y la **Ganancia de retorno**. También puede añadir imágenes de su equipamiento externo al plug-in. Vea Plug-in External FX.

Procesado multinúcleo para montajes de audio

- WaveLab Pro ahora soporta procesado multinúcleo para montajes de audio. Esto le permite un procesado más rápido de montajes de audio con múltiples pistas, clips y efectos. La señal de audio en WaveLab Pro se procesa de la forma siguiente: primero los clips, luego las pistas y después los grupos de clips se procesan cada uno en paralelo. Después, se procesa la salida. Si está usando la **Sección Master**, esta se procesa en último lugar. Vea Montaje de audio.

Más orígenes para renderizar montajes de audio

- En la pestaña **Renderizar** de la ventana **Montaje de audio**, ahora puede seleccionar las siguientes partes adicionales de su montaje de audio como el origen para renderizar: **Pista activa**, **Grupo de pistas activo**, **Todas las pistas seleccionadas**, **Todos los grupos de pistas**. Vea Pestaña Renderizar (Montaje de audio).

Navegador de títulos

- El menú emergente **Navegador de títulos** le permite navegar rápidamente entre títulos que se extienden por múltiples pistas o carriles de su montaje de audio. Vea Navegador de títulos.

Enrutado de pista mejorado

- Se ha mejorado el enrutado de los canales del montaje de audio a los canales de salida del montaje. Se ha actualizado el diálogo **Enrutado de pista** (antiguo diálogo **Enrutamiento de canales de pista**). Vea Diálogo Enrutado de pista.

Rangos de selección en múltiples pistas

- Ahora puede hacer rangos de selección en múltiples pistas para copiar/pegar operaciones en la ventana del **Montaje de audio**. Vea Rangos de selección en montajes de audio.

Omitir ajustes de plug-in y envolventes al copiar clips a otras pistas

- Ahora puede copiar clips a otras pistas con o sin los ajustes de plug-in y envolvente de los clips. Vea Copiar clips a otras pistas.

Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in

- Ahora puede deshacer/rehacer operaciones para cada ventana de plug-in. Esto es independiente de las funciones de deshacer/rehacer en otras partes de WaveLab Pro. Vea Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in.

Comparar ajustes de plug-ins

- Puede comparar rápidamente dos ajustes de parámetros de plug-ins independientes en ventanas de plug-in. Vea Comparar dos ajustes de plug-ins.

Lin Pro Dither

- **Lin Pro Dither** es un plug-in de dithering que ofrece moldeado de ruido adicional para aumentar la relación señal a ruido aparente alterando el espectro de la señal de audio de bajo nivel. **Lin Pro Dither** reemplaza los plug-ins de dithering **Mbit+** y **UV22HR**. Si abre un preset de la **Sección Master**, un proceso por lotes o un montaje de audio que se refiera a los plug-ins **Mbit+** o **UV22HR**, estos se reemplazan por el plug-in **Lin Pro Dither**. Los ajustes de párametros se restablecen al valor por defecto. El plug-in **Lin Pro Dither** se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

Aumento del número de ranuras de procesado de reproducción a 5

- Ahora puede añadir 5 plug-ins de efecto en el panel **Procesado de reproducción** en la **Sección Master**. Vea Panel de Procesado de reproducción.

Añadir comentario al crear marcadores

- Ahora puede añadir comentarios a marcadores cuando crea marcadores a través del diálogo **Crear marcador**. Vea Diálogo Crear marcador.

Ondascopio

- El medidor **Ondascopio** muestra un dibujo de forma de onda en tiempo real de la señal de audio que se monitoriza. Vea Ondascopio.

Mejoras en la división automática

- Se ha mejorado el diálogo **División automática**. Puede decidir si excluye o mantiene las partes silenciosas al dividir el archivo. Además, se han mejorado las opciones **Crear montaje de audio y añadir los clips dentro**, **Eliminar audio fuera de las regiones (sustituir)** y **Enmudecer audio fuera de las regiones (sustituir)** con opciones de división adicionales. Vea División automática.

Guardar/Cargar cadenas de plug-ins en el procesador por lotes

- Ahora puede guardar/cargar cadenas de plug-ins en la ventana **Procesador por lotes**. Vea Guardar/Cargar cadenas de plug-ins en el procesador por lotes.

Buscar y reemplazar archivos en el procesador por lotes

- Si los archivos a los que hace referencia en su archivo de procesador por lotes se han renombrado o movido a una ubicación diferente, ahora puede usar **Buscar y reemplazar** para cambiar rápidamente los nombres y ubicaciones de archivos en su lista de procesado por lotes. Vea Buscar y reemplazar nombres y ubicaciones de archivos en el procesador por lotes.

Importar y exportar listas de archivos en el procesador por lotes

- Ahora puede importar archivos de texto que contienen una lista con rutas de archivos a su procesador por lotes. También puede exportar las rutas de archivos en su procesador por lotes como un archivo de texto. Vea Importar y exportar listas de archivos en el procesador por lotes.

El editor de Podcast es ahora un Feed RSS

- El **Editor de Podcast** ha sido mejorado y renombrado a **Feed RSS**. Vea Editor de Feed RSS.

Por último, pero no menos importante

Nombres personalizados para puertos de audio

- Ahora puede especificar nombres personalizados para los puertos de audio en la pestaña **Conexiones de Audio**. Vea Especificar nombres personalizados para puertos de audio.

Enviar flujos de audio de archivos mono a un altavoz dedicado

- Puede especificar un altavoz dedicado para enviar el flujo de audio de archivos mono. Vea Enviar flujos de audio de archivos mono a un altavoz dedicado.

Diálogo Inicio mejorado

- Se ha mejorado el diálogo **Inicio**. Vea Diálogo Inicio.

Desplazar selección hacia la izquierda o la derecha

- Ahora puede desplazar su selección por su duración hacia la izquierda o hacia la derecha. Vea Selección del rango de audio en un archivo de audio.

Alternar modo de selección de canal

- El modo de selección de canal le permite cambiar entre seleccionar todos los canales y seleccionar canales individuales cuando hace clic y arrastra en la ventana de onda. Vea Seleccionar canales en archivos de audio.

Presets de efecto por defecto

- Puede guardar sus ajustes de los parámetros de efecto de plug-ins VST 3 y VST 2 como el preset de efecto por defecto. Vea Guardar presets por defecto de plug-ins VST.

Incluir notas en las plantillas de montaje de audio

- Ahora puede incluir notas que ha escrito en la ventana **Notas** cuando cree una plantilla de montaje de audio basada en un montaje de audio. Vea Diálogo Plantilla de montaje de audio.

Reproducir archivos multicanal en altavoces estéreo

- Si la configuración de su dispositivo de audio consta de menos altavoces que canales de audio en su archivo de audio multicanal, puede asignar diferentes altavoces al mismo puerto de audio para reproducir el archivo multicanal en altavoces estéreo, por ejemplo. Vea Reproducir archivos multicanal.

Detener la grabación cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador

- La opción **Detener cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador** ahora le permite detener automáticamente la grabación cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador visible del montaje. Los marcadores ocultos no se tienen en cuenta. Vea Área de control de pista para pistas estéreo y mono.

Medidor de pico de pista del montaje muestra canales estéreo izquierdo y derecho

- El medidor de pico de pista del montaje de audio muestra ahora el nivel de volumen del canal izquierdo y del canal derecho de las pistas estéreo por separado. Vea Medidor de pico de pista.

Más opciones de selección de tiempo en el montaje de audio

- Ahora hay más opciones para crear o extender selecciones de tiempo en montajes de audio en el menú emergente **Extender** en la sección **Selección de tiempo** de la pestaña **Editar**. Vea Pestaña Editar (Montaje de audio).

Seleccionar pistas

- Ahora puede seleccionar múltiples pistas a la vez. Esto le permite agrupar y desagrupar múltiples pistas al mismo tiempo o renderizar múltiples pistas independientes, por ejemplo. Vea Seleccionar pistas.

Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa

- Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, puede decidir si crear automáticamente una pista estéreo, dividir el archivo estéreo en dos pistas mono o dividir la pista estéreo en dos carriles. Vea Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa.

Omitir pistas de referencia de comandos de selección

- Ahora puede activar **Omitir pistas de referencia de comandos de selección** para exlcuir los comandos de selección en el menú **Seleccionar** de la ventana **CD** de las pistas de referencia. Vea Ventana Clips.

Métodos mejorados para añadir puntos de curva de envolvente

- Ahora tiene posibilidades adicionales para añadir múltiples puntos de curva de envolvente. Vea Añadir puntos de curva de envolvente.

Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector

- Puede mostrar u ocultar paneles en la ventana **Inspector** para centrarse en los paneles que necesite. Vea Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector.

Cancelar tareas en segundo plano a través de un comando de teclado

- Ahora puede pulsar **Alt/Opción** - **.** en su teclado para cancelar procesos de renderizado que se ejecutan en segundo plano. Vea Cancelar tareas en segundo plano.

Nuevos elementos de entrada XML del procesador por lotes

- WaveLab Pro ahora puede identificar la cadena de plug-ins y el formato de archivo en archivos de entrada XML en el procesador por lotes. Vea Entrada XML.

Restringir la escala de alta definición (High DPI) a múltiples de 100

- La opción **Restringir la escala a múltiples de 100** le permite decidir si los factores de escalado deben ser múltiples de 100 o si se permiten proporciones intermedias. Vea Pestaña Visualización (Preferencias globales).

Suspender el procesado de plug-in de pista cuando el audio es silencioso

- La opción **Suspender el procesado de plug-in de pista cuando el audio es silencioso** le permite omitir plug-ins de pista y plug-ins de grupos de pistas si su señal de entrada es silenciosa. Vea Pestaña Todos los montajes de audio (Preferencias de montajes de audio).

Envolvente de nivel/fundido o envolvente de panoramización antes o después de efectos de clip

- Ahora puede especificar si añadir la envolvente de nivel/fundido o de panoramozación antes o después de los efectos de clip al crear nuevos clips. Vea Pestaña Todos los montajes de audio (Preferencias de montajes de audio).

Introducción de WaveLab Pro

Gracias por adquirir WaveLab Pro y adoptar el verdadero arte de la masterización. Sea bienvenido no solo a la elección número uno para los profesionales de la masterización, sino también a una comunidad de usuarios que son auténticos maestros de su oficio.

Desde hace más de 25 años, WaveLab Pro ha sido la opción preferida para la masterización, el análisis, la edición, la restauración, la conversión por lotes y la creación de audio.

El exhaustivo paquete de herramientas de procesado de audio de WaveLab usado por estudios, productores, cadenas de televisión, músicos, archivos de audio y servicios de seguridad, junto con su habilidad para hospedar plug-ins de terceros y el soporte extendido de efectos externos, hacen de WaveLab la solución individual más completa para un amplio espectro de tareas de audio. Sin embargo, la tecnología no le entorpecerá su flujo de trabajo: con su interfaz de usuario clara, altamente personalizable y fácil de seguir, encaja perfectamente con su forma de trabajar preferida, y su procesado por lotes flexible garantiza que siempre sea rápido e intuitivo de usar.

Diseñado meticulosamente por ingenieros de software experimentados y desarrollado en estrecha colaboración con los usuarios, la notable variedad de características fáciles de usar de WaveLab y el motor de audio de excelente calidad le ayudan a proporcionar resultados excepcionales en todo momento.

Esperamos que WaveLab Pro le ayude a producir el mejor audio y a hacer que el proceso sea más intuitivo y productivo que nunca.

¡Que se divierta!

Su equipo de WaveLab

Documentación independiente de la plataforma

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

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

Algunos puntos a considerar:

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

Sistema de ayuda

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

Documentación

La documentación consta de varios documentos.

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

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

Manual de operaciones

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

Referencia de plug-ins

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

Scripting

Describe los objetos y las funciones que puede llamar en un script de WaveLab Pro.

Reproductor DDP

Describe las funcionalidades y funciones del **Reproductor DDP** incluido.

Descripciones emergentes (tooltips)

- Para ver las descripciones emergentes, coloque el ratón encima de uno de los iconos de la interfaz.
- Para utilizar la ayuda de un menú, coloque el ratón sobre un elemento del menú.
- Para obtener información sobre el tipo de edición que se puede efectuar al utilizar el ratón y las teclas modificadoras en la ventana del **Montaje de audio**, mueva el ratón por encima de la ventana del montaje. El texto de ayuda aparece en la línea de información en la parte inferior de la ventana.

¿Qué es esto?

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Línea de información en la página 349

Convenciones tipográficas

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

Elementos estructurales

Prerrequisito

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

Procedimiento

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

Importante

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

Nota

Le informa sobre problemas u otra información relevante.

Consejo

Añade más información o sugerencias útiles.

Ejemplo

Le proporciona un ejemplo.

Resultado

Describe el resultado del procedimiento.

Después de completar esta tarea

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

Vínculos relacionados

Lista temas relacionados que puede encontrar en esta documentación.

Marcado

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

EJEMPLO

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

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

EJEMPLO

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

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

EJEMPLO

`archivo_de_ejemplo.txt`

Elementos tipográficos

Los elementos tipográficos siguientes indican los siguientes propósitos.

Prerrequisito

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

Procedimiento

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

Importante

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

Nota

Le informa acerca de temas que debería tener en consideración.

Consejo

Añade más información o sugerencias útiles.

Ejemplo

Le proporciona un ejemplo.

Resultado

Muestra el resultado del procedimiento.

Después de completar esta tarea

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

Vínculos relacionados

Lista temas relacionados que puede encontrar en esta documentación.

Marcado

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

EJEMPLO

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

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

EJEMPLO

Seleccione **Archivo** > **Abrir**.

Comandos de teclado

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

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

EJEMPLO

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

Configurar el sistema

Antes de empezar a trabajar, debe realizar algunos ajustes.

IMPORTANTE

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Conectar el equipo en la página 19
Definir Conexiones de Audio en la página 20

Conectar el equipo

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

Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano

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

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

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Conexiones de Audio**.
2. Seleccione la pestaña **Opciones**.
3. Active **Liberar controlador**.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Si quiere liberar el controlador cuando WaveLab Pro esté en segundo plano, active **Cuando WaveLab Pro está en segundo plano**.
   - Si quiere liberar el controlador solo cuando Cubase/Nuendo esté en primer plano, active **Cuando Cubase/Nuendo está en primer plano**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

Latencia

La latencia es el retardo entre el momento en que se envía el audio desde el programa y el momento en que realmente se oye. Aunque una latencia muy baja puede ser crucial en una

aplicación de audio DAW en tiempo real, tal como Steinberg Nuendo o Cubase, no sucede exactamente lo mismo en WaveLab Pro.

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
ASIO-Guard en la página 20
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

ASIO-Guard

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

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

NOTA

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Configurar ASIO-Guard en la página 20

Configurar ASIO-Guard

Puede especificar la duración del búfer ASIO-Guard.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Conexiones de Audio**.
2. Haga clic en la pestaña **Opciones**.
3. En el menú de **ASIO-Guard**, especifique la duración del búfer ASIO-Guard.

   Cuanto más alto sea el nivel, más alta será la estabilidad de procesamiento y mayor será el rendimiento del audio procesado. Sin embargo, los niveles altos provocan también una mayor latencia de ASIO-Guard y un mayor uso de memoria.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

Definir Conexiones de Audio

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

Puede definir los ajustes de búfer para el dispositivo, así como configurar las conexiones con efectos externos. Es conveniente seleccionar al menos dos canales para la grabación y reproducción en estéreo.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar un controlador de audio en la página 21
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22
Grabación en la página 472
Efectos externos en la página 28

Seleccionar un controlador de audio

Seleccionando un controlador de audio, permite que WaveLab Pro se comunique con el hardware de audio.

NOTA

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22
Controlador ASIO en la página 21
Seleccionar el controlador ASIO Generic Low Latency (solo Windows) en la página 21

Controlador ASIO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar un controlador de audio en la página 21
Seleccionar el controlador ASIO Generic Low Latency (solo Windows) en la página 21

Seleccionar el controlador ASIO Generic Low Latency (solo Windows)

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

NOTA

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

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Opciones** > **Conexiones de Audio**.
2. Abra el menú emergente **Dispositivo de audio** y seleccione **Generic Low Latency ASIO Driver**.
3. Opcional: haga clic en **Panel de control** y haga sus ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Seleccionar un controlador de audio en la página 21
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

Pestaña Conexiones de Audio

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

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

Ajustes globales

Dispositivo de audio

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

Nombres de puertos

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

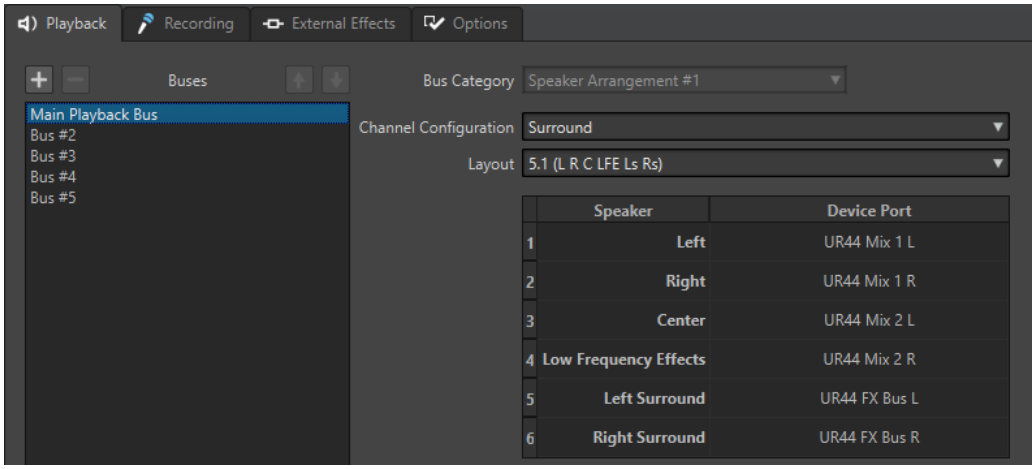
Panel de control

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

Refrescar

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

Pestaña Reproducción



Esta pestaña permite añadir los buses que se utilizan para la reproducción. Si está monitorizando en un sistema surround, especifique aquí las salidas del altavoz surround.

Añadir bus

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

Eliminar bus seleccionado

Elimina el bus seleccionado de la lista de buses.

Mover bus hacia arriba/Mover bus hacia abajo

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

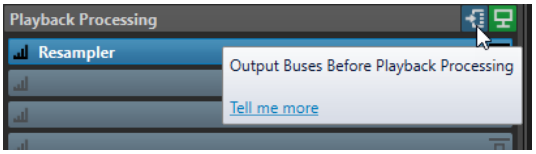
Lista de buses

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

Categoría de bus

Permite asignar una categoría al bus seleccionado. Dependiendo de la categoría, puede seleccionar los buses en diferentes áreas de WaveLab Pro. Están disponibles las siguientes categorías:

- **Sin usar**
- Los buses con la categoría **Pista de referencia** aparecen en el menú de **Enrutado** de la pista de referencia.
- Los buses con la categoría **Antes del procesado de reproducción** aparecen en el panel de **Procesado de reproducción**, en la **Sección Master**, cuando hace clic en **Buses de salida antes del procesado de reproducción**.



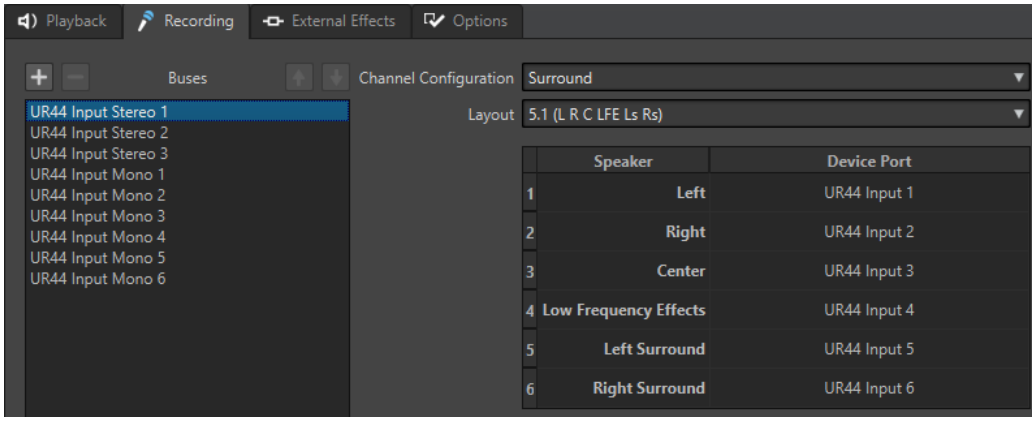
- Los buses con la categoría **Configuración de altavoces** aparecen en el panel **Configuración de altavoces**, en la **Sección Master**. Esto permite cambiar entre altavoces diferentes. La **Configuración de altavoces #1** siempre es el bus de reproducción principal.

Configuración de canales

Le permite enrutar buses de reproducción a los puertos del dispositivo. Puede cambiar entre **Universal**, **Estéreo**, **Surround**, **Ambisonics**, **Multi Mono**, **Multi Estéreo** o **DVD-Audio**. En la tabla de debajo del menú **Configuración de canales**, puede especificar el **Puerto del dispositivo** para cada canal de un bus de reproducción.

Pestaña Grabación

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



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

Añadir bus

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

Eliminar bus seleccionado

Elimina el bus seleccionado de la lista de buses.

Mover bus hacia arriba/Mover bus hacia abajo

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

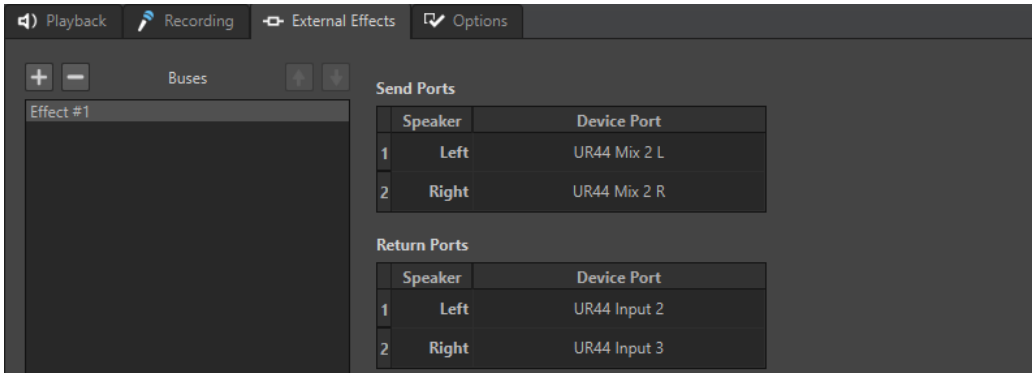
Configuración de canales

Le permite enrutar buses de grabación a los puertos del dispositivo. Puede cambiar entre **Mono**, **Estéreo**, **Surround**, **Ambisonics**, **Multi Mono** o **Multi Estéreo**. En la tabla de debajo del menú **Configuración de canales**, puede especificar el **Puerto del dispositivo** para cada canal de un bus de grabación.

Lista de buses

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

Pestaña Efectos externos



Esta pestaña permite añadir efectos externos. Los buses de efectos externos que se crean aquí están disponibles en el menú de **Audio Bus**, en el plug-in **External FX**.

Añadir bus

Añade un nuevo bus a la lista de buses.

Eliminar bus seleccionado

Elimina el bus seleccionado de la lista de buses.

Mover bus hacia arriba/Mover bus hacia abajo

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

Lista de buses

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

Pestaña Opciones

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

ASIO-Guard

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

Realizar un fundido de entrada corto al iniciar la reproducción

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

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

Realizar un fundido de salida corto al detener la reproducción

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

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

Liberar controlador

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

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

Frecuencia de muestreo preferida

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

Límite de tiempo para el cambio de frecuencia de muestreo

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

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

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
ASIO-Guard en la página 20
Sección Master en la página 490
Reproducción en la página 130

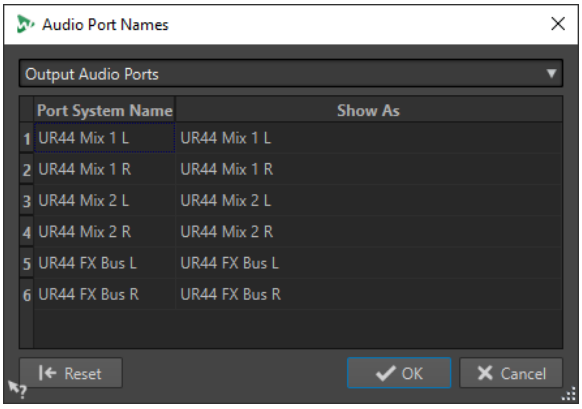
Grabación en la página 472

Especificar nombres personalizados para puertos de audio

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

PROCEDIMIENTO

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

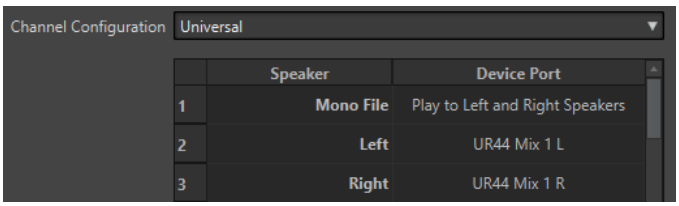
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

Enviar flujos de audio de archivos mono a un altavoz dedicado

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

PROCEDIMIENTO

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



VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

Efectos externos

Puede usar efectos externos con WaveLab Pro.

Para usar efectos externos, tiene que configurar los buses de efectos externos. Los buses de efectos externos consisten en buses de envío (salida) y buses de retorno (entrada).

Cada bus de audio solo puede tener un efecto externo activo al mismo tiempo. Si el bus de audio tiene más de un efecto externo, todos los otros efectos externos se omiten. Si un efecto externo ya no se usa y otro efecto externo usa el mismo bus de audio, el otro efecto externo se activa.

Los efectos externos que configure en las **Conexiones de Audio** están disponibles en el plug-in **External FX**.

Puede usar el plug-in **External FX** en el panel **Efectos** de la **Sección Master** y en el **Inspector** para montajes de audio como clip, pista y efecto de salida.

EJEMPLO

Si añade un plug-in **External FX** como un efecto de inserción en la **Sección Master**, el audio se envía a la salida de audio correspondiente, se procesa en su dispositivo de efectos externos, y se devuelve al plug-in a través de la entrada de audio especificada.

IMPORTANTE

No puede usar el plug-in **Resampler** con efectos externos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Plug-in External FX en la página 28
Ventana Inspector en la página 419
Ventana Sección Master en la página 490

Plug-in External FX

El plug-in **External FX** le permite añadir dispositivos de efectos externos a la **Sección Master** y al montaje de audio a través del **Inspector**.

- Para abrir el plug-in **External FX**, añádelo a la lista de efectos de la **Sección Master** o del **Inspector**.

Imagen

Le permite añadir una imagen a la ventana **External FX**. Puede añadir una imagen a su efecto externo para recordar los ajustes que ha hecho al efecto externo, por ejemplo.

- Para ampliar la imagen, haga clic derecho en ella y seleccione **Mostrar imagen**.
- Para eliminar la imagen, haga clic derecho en ella y seleccione **Eliminar imagen**.

Bus de audio

Le permite seleccionar el bus de audio de su efecto externo.

Latencia

Los efectos externos pueden producir latencia. WaveLab puede compensarla automáticamente si selecciona **Auto** (esta opción solo está activa durante el renderizado) o si define un valor usted mismo de compensación de la latencia (en milisegundos). WaveLab tiene en cuenta automáticamente la latencia producida por el controlador ASIO.

Detectar le permite medir la latencia de la señal de audio.

Ganancia de envío/Ganancia de retorno

Le permite ajustar la ganancia de envío y la ganancia de retorno. Este normalmente tiene un valor de 0 dB. Si es necesario, ajuste el nivel de entrada en el efecto externo.

Los medidores de nivel le permiten comprobar la señal entrante o saliente de su dispositivo de efectos externos.

Los indicadores en la parte superior de las secciones **Ganancia de envío**/**Ganancia de retorno** indican clipping que conduce a una distorsión cuando convierte la señal de entrada en una señal analógica.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Efectos externos en la página 28

Asignar efectos externos a buses de envío y buses de retorno

Para usar dispositivos de efectos externos, tiene que asignarlos a buses de envío y buses de retorno.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Conexiones de Audio**.
2. Seleccione la pestaña **Efectos externos**.
3. Haga clic en **Añadir Bus**.
4. Seleccione el bus en la lista de buses y especifique los **Puertos de envío** y los **Puertos de retorno** del bus.
   - Los **Puertos de envío** envían el audio desde WaveLab Pro a su dispositivo de efectos externos.
   - Los **Puertos de retorno** reciben el audio que se ha procesado en el dispositivo de efectos externos.

RESULTADO

Los buses de efectos externos están disponibles en el plug-in **External FX**, en la **Sección Master** y en el **Inspector**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Plug-in External FX en la página 28
Usar efectos externos en la página 30

Usar efectos externos

El plug-in **External FX** le permite añadir dispositivos de efectos externos a WaveLab Pro.

PRERREQUISITO

Ha configurado efectos externos en las **Conexiones de audio**.

PROCEDIMIENTO

1. En la **Sección Master** o en el **Inspector**, añada el plug-in **External FX** a la lista de efectos.
2. En la ventana **External FX**, abra el menú **Bus de audio** y seleccione el bus que ha configurado en las **Conexiones de audio**.
3. En la sección **Latencia**, haga clic en **Detectar** para medir la latencia de la señal de audio.

   La latencia es el tiempo que tarda la señal de audio desde WaveLab Pro, a través del dispositivo de efectos externos y de vuelta a WaveLab Pro. WaveLab Pro se adapta automáticamente a la latencia.
4. Use los faders **Ganancia de envío** y **Ganancia de retorno** para ajustar la ganancia del audio entrante y saliente.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Ahora puede procesar una señal a través del efecto externo, como si se tratara de un efecto de plug-in de software. Al renderizar un archivo con el plug-in **External FX**, no podrá reproducirlo mientras dure el proceso.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Plug-in External FX en la página 28

Asignar efectos externos a buses de envío y buses de retorno en la página 30

Grabadoras de CD/DVD

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

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

Dispositivos remotos

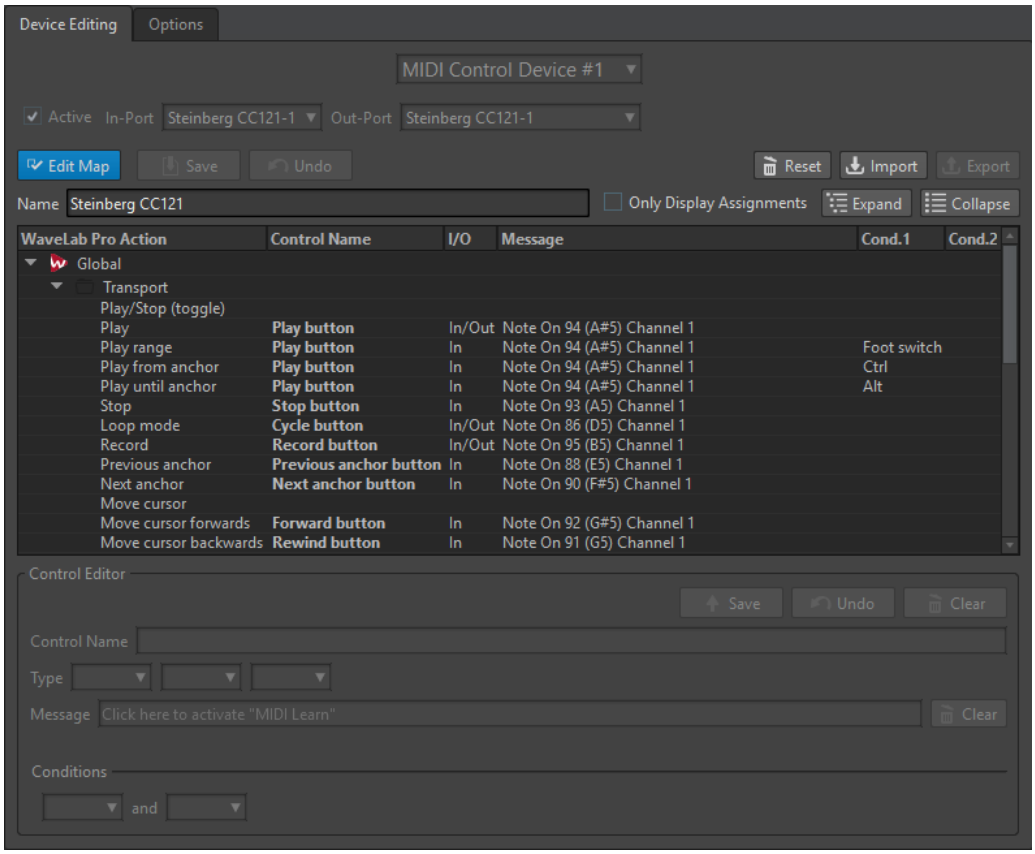
Puede utilizar dispositivos remotos para controlar WaveLab Pro remotamente.

Hay varios comandos que se pueden controlar con potenciómetros y deslizadores de su dispositivo de control remoto. A todos los comandos a los que se les pueda asignar un atajo de teclado, también se les puede asignar un disparador MIDI.

Pestaña Dispositivos remotos

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

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



Pestaña Edición de dispositivos

Esta pestaña permite seleccionar un dispositivo de control MIDI, ver el mapa de controles, asignar comandos de WaveLab Pro a los controles MIDI e importar/exportar asignaciones de controles.

Menú Dispositivo

Seleccione el dispositivo MIDI para editar. Seleccione **Atajos MIDI para menús** para definir el puerto de entrada MIDI que se utiliza para los atajos MIDI. Los atajos luego se pueden asignar en la pestaña **Atajos**.

Seleccione **MIDI Control Device #1 - #10** para seleccionar una ranura para un dispositivo de control MIDI conectado. Luego puede asignar un dispositivo seleccionando un puerto de entrada y de salida MIDI.

Active

Activa el dispositivo seleccionado y busca los puertos MIDI.

Puerto entrada/Puerto salida

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

Editar mapa

Activa el modo de edición del mapa de controles MIDI para el dispositivo seleccionado. Para cerrar el modo de edición, vuelva a hacer clic.

Guardar

Guarda las modificaciones que se han realizado en el mapa de controles MIDI.

Deshacer

Deshace las modificaciones que se han realizado en el mapa de controles MIDI.

Reinicializar

Si el mapa tiene un preset de fábrica, al hacer clic en **Reinicializar** se reinicializan todos los cambios que se han realizado en el mapa. Si el mapa no tiene ningún preset de fábrica, se borra el mapa.

Importar

Abre el explorador de archivos, que permite seleccionar un archivo de definición de mapa (XML). Este tipo de archivo lo pueden proporcionar, por ejemplo, un fabricante de un dispositivo MIDI, u otro usuario de WaveLab Pro.

Exportar

Permite exportar un archivo de definición de mapa (XML). Este archivo se puede enviar a otro usuario de WaveLab Pro, por ejemplo.

Nombre

Permite introducir un nombre para el mapa.

Mostrar sólo asignaciones

Si esta opción está activada, el mapa de controles solo muestra los parámetros que están asociados con un control remoto.

Expandir/Plegar

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

Lista de acciones de WaveLab Pro

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

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

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

Editor de controles — Guardar

Si se ha creado o modificado un control, haga clic en este botón para guardarlo.

Editor de controles — Deshacer

Si se ha modificado un control, haga clic en este botón para deshacer los cambios.

Editor de controles — Borrar

Borra la definición del control seleccionado.

Nombre del control

Permite introducir un nombre para el control. Cada control debe tener un nombre.

Tipo

En la sección **Tipo**, puede editar el tipo del control seleccionado.

Cuando se puede asignar más de un tipo de control a un parámetro, puede seleccionar un tipo en el primer menú emergente. Puede elegir entre la edición relativa y la absoluta en algunos parámetros. Por ejemplo, un deslizador de la **Sección Master** se puede asociar a un fader remoto motorizado (edición absoluta) o a un dial infinito (edición relativa).

Se admiten varios protocolos para interpretar los mensajes MIDI. Puede seleccionar el protocolo que desea utilizar en el segundo menú. La función **MIDI Learn** puede cambiar automáticamente este protocolo, según los mensajes MIDI recibidos.

Los controles remotos envían mensajes, pero también pueden recibirlos de WaveLab Pro, por ejemplo para encender un botón o mover un fader motorizado. Puede seleccionar el modo que desea utilizar en el tercer menú.

Mensaje

Activa la función **MIDI Learn**. Si esta opción está activada, puede utilizar el control (dial, fader, etc.) de su controlador MIDI. Cuando se reciben mensajes MIDI, se analizan después de que la actividad MIDI se detenga varios milisegundos. El resultado se muestra en el campo **Mensaje**. El resultado se usa luego en WaveLab Pro como identificador del control.

Borrar

Borra el evento MIDI que identifica el control.

Condiciones

Un modificador es un parámetro de WaveLab Pro que se puede activar mediante un control MIDI (por ejemplo, un pedal) o una tecla del ordenador (**Ctrl/Cmd**, **Mayús**, etc.). Al asociar un control remoto con uno o dos modificadores, puede utilizar un único control remoto para editar diferentes parámetros.

Pestaña Opciones

Esta pestaña le permite utilizar la función **MIDI Learn** para asignar un control de un dispositivo de control remoto MIDI a una función.

Emular rueda del ratón

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

Editar campo numérico con foco

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

Seleccionar un dispositivo de control remoto MIDI

PRERREQUISITO

El dispositivo de control remoto MIDI está conectado al PC/Mac.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Dispositivos remotos**.
2. En la pestaña **Edición de dispositivos**, seleccione una de las ranuras del dispositivo de control MIDI o la opción **Atajos MIDI para menús** en el menú emergente de la parte superior.
3. Seleccione **Activo** para activar el dispositivo seleccionado.
4. En los menús emergentes **Puerto entrada** y **Puerto salida**, seleccione un puerto de entrada y un puerto de salida MIDI.

Asignar un controlador MIDI a un parámetro

Si utiliza un dispositivo de control remoto de Steinberg, por ejemplo el CC121, los controles ya están asignados a los parámetros. Puede personalizar estos ajustes predeterminados.

PRERREQUISITO

Debe haber configurado el dispositivo de control remoto MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Dispositivos remotos**.
2. En el menú emergente de la parte superior del diálogo, seleccione el dispositivo de control MIDI.
3. En la pestaña **Edición de dispositivos**, haga clic en el botón **Editar mapa**.
4. En la estructura de árbol, haga clic en el parámetro que desee controlar de forma remota.
5. En la sección **Editor de controles**, escriba un nombre en el campo **Nombre del control**.
6. Seleccione el tipo de control.

   En función del tipo de control del dispositivo de control remoto MIDI, debe seleccionar un control con valores relativos (dial), valores de activación (botón) o valores absolutos (fader).
7. Haga clic en el campo **Mensaje** y, en el dispositivo de control remoto MIDI, mueva el control que desee asignar.

   Se mostrará el nombre del controlador en el campo **Mensaje**.
8. Haga clic en **Guardar**, a la derecha del mensaje **Este control está modificado**.
9. Haga clic en **Guardar**, a la derecha del botón **Editar mapa**.

RESULTADO

El controlador MIDI ahora está asignado a la función.

Asignar parámetros personalizados a plug-ins

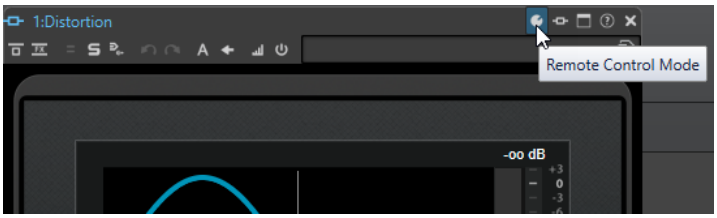
Puede asignar parámetros personalizados a múltiples plug-ins VST 3.

PRERREQUISITO

En la pestaña **Dispositivos remotos**, asigne los controles de su controlador MIDI a los parámetros personalizados del plug-in. Si está usando el controlador Steinberg CC121, los parámetros se asignan por defecto.

PROCEDIMIENTO

1. En la **Sección Master** o en la ventana **Inspector**, abra el plug-in que desee controlar con el dispositivo de control remoto MIDI.
2. Pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en el icono de círculo de la parte superior de la ventana del plug-in para acceder al modo **Editar**.



3. Haga clic en **Aceptar**.

   El icono indica que está en modo aprender MIDI.
4. Mueva el ratón sobre un parámetro de plug-in y luego mueva el control MIDI que desea asignar.

   Repita este procedimiento para todos los parámetros y controles que desee asignar.
5. Cuando haya terminado, haga clic en el icono de herramienta para salir del modo **Editar** y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se guardará la asignación. Ahora puede controlar los parámetros asignados con su dispositivo de control remoto MIDI. Un plug-in se puede controlar mediante el parámetro personalizado si está activado el **Modo de control remoto**, y no puede activarse más de un plug-in al mismo tiempo.

Cuando se activa un plug-in para el control remoto, también tiene prioridad sobre otros ajustes de la aplicación controlados por el mismo parámetro.

Para eliminar todas las asignaciones de control remoto del plug-in, mantenga pulsadas las teclas **Ctrl/Cmd** y **Mayús**, y haga clic en el botón **Modo de control remoto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Controlador de integración avanzada CC121 en la página 36

Importar y exportar archivos de definición de control remoto

Los archivos de definición de mapa son archivos XML que contienen asignaciones de controles para los dispositivos remotos. Puede intercambiarlos con otros usuarios o guardar copias de seguridad.

En la pestaña **Dispositivos remotos**, seleccione la pestaña **Edición de dispositivos**.

- Para importar un archivo de definición de mapa, haga clic en **Importar**, vaya a la ubicación del archivo de definición de mapa y selecciónelo.

- Para exportar un archivo de definición de mapa, haga clic en **Exportar** y vaya a la ubicación donde desea guardar el archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Dispositivos remotos en la página 31

Editar cambios en los ajustes de los dispositivos de control remoto

Los cambios que se han hecho al mapa, por ejemplo, un cambio de nombre de un control, se pueden guardar, restablecer, deshacer, y eliminar en la sección **Editor de controles** de la pestaña **Dispositivos remotos**.

- Para guardar los cambios que ha realizado, haga clic en **Guardar**.
- Para restablecer el preset de fábrica de un dispositivo de control remoto, haga clic en **Reinicializar**. Si el dispositivo de control no cuenta con presets de fábrica, se borrará el mapa.
- Para deshacer la última acción, haga clic en **Deshacer**.
- Para eliminar la definición o anular la asignación del control seleccionado, haga clic en **Borrar**.

Utilizar modificadores para controlar los parámetros de forma remota

Puede usar el mismo controlador para controlar diferentes parámetros, usando uno o dos modificadores. Un modificador puede ser un control MIDI (por ejemplo, un pedal) o una tecla de modificador en el teclado del ordenador (por ejemplo, **Mayús** o **Ctrl/Cmd**).

Para determinar uno o dos modificadores, abra la pestaña **Dispositivos remotos** y, cuando edite un parámetro, seleccione los modificadores en la sección **Condiciones**.

Puede utilizar los modificadores **Mayús** y **Alt** para cambiar los pasos de edición de los controles de dial de giro infinito como se indica a continuación:

- Pulse **Mayús** para editar los valores en pasos pequeños.
- Pulse **Alt** para editar los valores en pasos más grandes.

Controlador de integración avanzada CC121

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

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

Sección de canal

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

Fader

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

Dial PAN

Controla la ganancia de la pista activa.

Silenciar

Silencia/anula el silencio de la pista activa.

Solo

Activa/desactiva el solo de la pista activa.

CHANNEL SELECT

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

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

Sección EQ

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

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

EQ TYPE activado:

Diales de ancho de banda (Q)

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

Diales de frecuencia (F)

Ajustan la frecuencia central de cada banda de EQ.

Diales de ganancia (G)

Ajustan la ganancia de cada banda de EQ.

On

Activan/desactivan las bandas de EQ.

ALL BYPASS

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

EQ TYPE desactivado:

LOW ON

Abre el **Editor de audio**.

LOW-MID ON

Abre la ventana **Montaje de audio**.

HIGH-MID ON

Abre la ventana **Procesador por lotes**.

HIGH ON

Abre la pestaña de preferencias.

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

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

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

Ajusta el zoom horizontal en la línea de tiempo.

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

Ajusta el zoom vertical en la línea de tiempo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sección de transporte

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

Botón de anterior

Mueve la posición del cursor hacia la izquierda.

Botón de rebobinar

Mueve la posición del cursor de edición hacia la izquierda.

Botón de avanzar

Mueve la posición del cursor de edición hacia la derecha.

Botón de siguiente

Mueve la posición del cursor hacia la derecha.

Botón de ciclo

Activa/desactiva el modo de ciclo.

Botón Detener

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

Botón Reproducir

Inicia la reproducción.

Botón de grabar

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

Sección de funciones

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

Dial VALUE

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

Botón FUNCTION 1

Ajusta las opciones de fundido de entrada del clip activo.

Botón FUNCTION 2

Ajusta las opciones de fundido de salida del clip activo.

Botón FUNCTION 3

Ajusta las opciones de nivel de envolvente del clip activo.

Botón FUNCTION 4

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

Sección AI KNOB

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

NOTA

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

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

AI KNOB

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

Bloquear

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

JOG

Activa el modo Jog. Con el modo Jog activado, pulse LOCK para activar el modo Shuttle.

Indicador CUBASE READY

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

Sección de pedal

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

Conceptos de WaveLab Pro

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Reglas de edición generales en la página 40
Gestión de ventanas básica en la página 42
Diálogo Inicio en la página 40

Reglas de edición generales

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

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

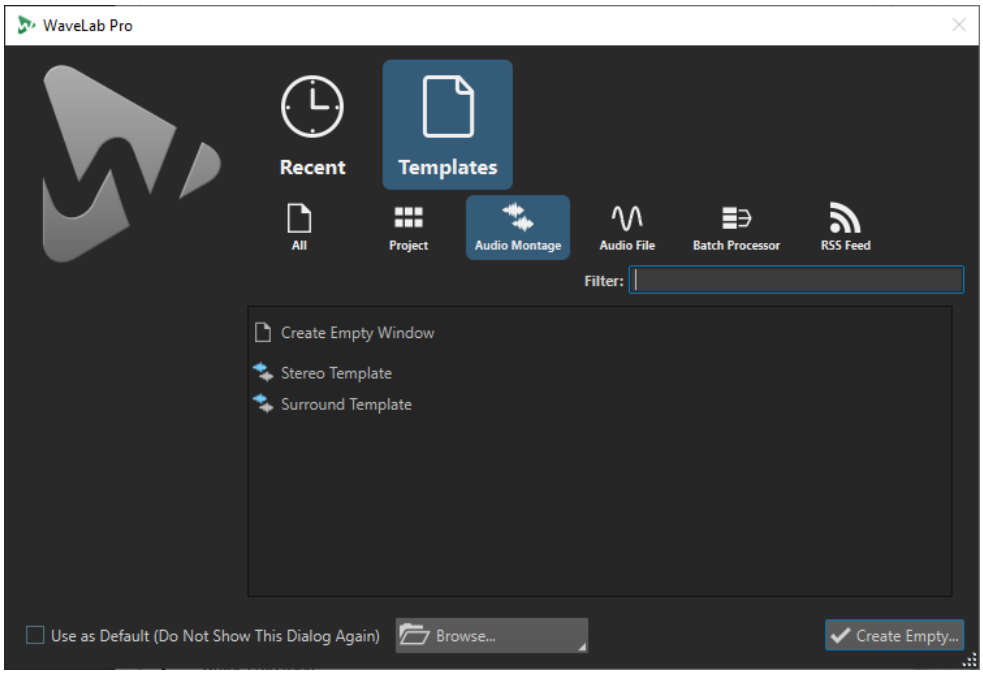
NOTA

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Conceptos de WaveLab Pro en la página 40

Diálogo Inicio

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



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

Están disponibles los siguientes tipos de archivos:

- **Proyecto**
- **Montaje de audio**
- **Archivo de audio**
- **Procesador por lotes**
- **Feed RSS**

Reciente

Archivos usados recientemente

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

Lista de archivos usados recientemente

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

Plantillas

Crear ventana vacía

Crea una ventana vacía de WaveLab Pro.

Proyecto por defecto

Abre el proyecto de inicio por defecto. Puede definir el proyecto por defecto en el diálogo **Plantilla de proyecto**. Si no se ha definido ningún proyecto por defecto y hace clic en **Proyecto por defecto**, se crea un proyecto vacío.

Otras opciones

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

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

Explorar

Le permite seleccionar los archivos que desea abrir.

Crear vacío

Crea una ventana vacía de WaveLab Pro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear proyectos por defecto en la página 93
Diálogo Plantilla de proyecto en la página 94
Disposición del espacio de trabajo en la página 771

Gestión de ventanas básica

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Conceptos de WaveLab Pro en la página 40

Seleccionar audio

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar un rango arrastrando en la página 42
Seleccionar canales en archivos de audio en la página 48

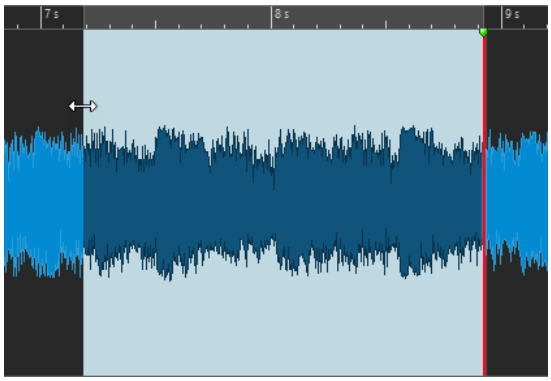
Seleccionar un rango arrastrando

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

POSIBILIDADES

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

  La forma de onda se desplaza automáticamente, lo cual le permite seleccionar secciones más grandes de lo que se muestra en la ventana de onda. La velocidad del desplazamiento depende de la distancia que haya con respecto al extremo de la ventana.
- Para redimensionar un rango de selección horizontalmente o verticalmente en la ventana de onda, haga clic y arrastre el cuadro de selección.



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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar audio en la página 42
Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267

Selección del rango de audio en un archivo de audio

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

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

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

Rango

Si hace clic en **Rango**, se abre el diálogo de **Selección de rango**. En este diálogo puede definir rangos de selección de forma muy precisa.

Si hace clic en la flecha a la derecha del botón **Rango**, se abre la lista de presets. En la lista de presets, puede seleccionar entre los presets de fábrica de rango de selección y sus presets personalizados.

Todo

Selecciona la forma de onda entera.

Conmutar

Activa/Desactiva el rango de selección.

Extender

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

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

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

Canales

Abre un menú donde puede seleccionar las opciones siguientes:

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

Regiones

Abre un menú donde puede seleccionar las opciones siguientes:

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Selección de rango en la página 46

Editor de audio en la página 60

Selección del rango de audio en un montaje de audio

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

- Para acceder a las opciones de selección de rango de audio, en la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.

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

Range

Si hace clic en el botón de **Rango**, se abre el diálogo de **Selección de rango**. En este diálogo puede definir rangos de selección de forma muy precisa.

Si hace clic en la flecha a la derecha del botón **Rango**, se abre la lista de presets. En la lista de presets, puede seleccionar entre los presets de fábrica de rango de selección y sus presets personalizados.

Extender

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

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

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

Conmutar

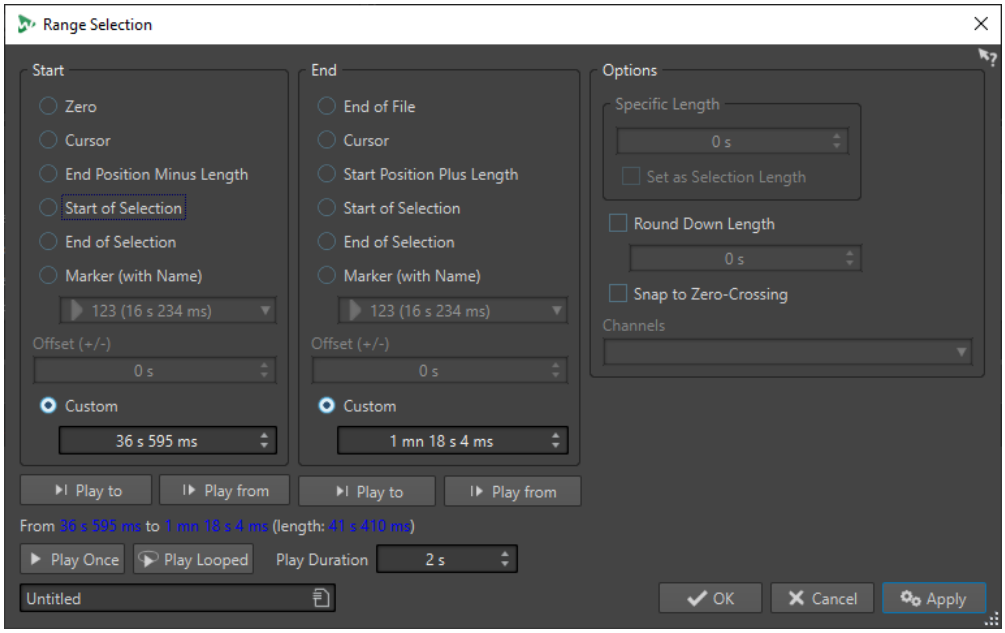
Activa/desactiva el rango de selección actual.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Selección de rango en la página 46

Diálogo Selección de rango

Este diálogo le permite especificar un rango de audio para editar, procesar o reproducir.

- En el **Editor de audio** o en la ventana del **Montaje de audio** seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Rango**.



Iniciar

Cero

La selección empieza al principio del archivo.

Cursor

La selección comienza en el cursor de edición.

Posición de final menos duración

La selección empieza en la posición de final especificada menos el valor de **Duración específica**.

Inicio de selección

La selección empieza al principio del rango de selección actual.

Final de selección

La selección empieza al final del rango de selección actual.

Marcador (con nombre)

La selección empieza en el marcador seleccionado en el menú emergente de abajo.

Desplazamiento (±)

Permite especificar un desplazamiento para la posición de inicio seleccionada.

Personalizado

Le permite especificar un tiempo de inicio para la selección. La unidad de tiempo es la misma que la unidad de tiempo que está seleccionada para la regla de tiempo.

Final

Final del archivo

La selección termina al final del archivo.

Cursor

La selección termina en el cursor de edición.

Posición de inicio más duración

La selección termina en la posición de inicio especificada más el valor de **Duración específica**.

Inicio de selección

La selección termina al principio del rango de selección actual.

Final de selección

La selección termina al final del rango de selección actual.

Marcador (con nombre)

La selección termina en el marcador seleccionado en el menú emergente de abajo.

Desplazamiento (±)

Le permite especificar un desplazamiento para la posición de final seleccionada.

Personalizado

Le permite especificar un tiempo de final para la selección. La unidad de tiempo es la misma que la unidad de tiempo que está seleccionada para la regla de tiempo.

Opciones

Duración específica

Le permite especificar la duración de la selección.

Definir como duración de selección

Hacer clic en este botón hace que la nueva selección mantenga la duración de la selección actual. Esto le permite mover la selección a otra posición.

Redondear por abajo la duración

Si esta opción está activada, la duración de la selección se redondeará hacia abajo hasta la duración especificada en el campo de valor.

Ajustar a cruce por cero

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

Canales

Decida si la selección se extenderá al canal izquierdo, el canal derecho o ambos.

Iniciar

Con las opciones de reproducción, puede obtener una vista previa del rango de audio especificado.

Reproducir en

Reproduce el rango antes de la posición especificada.

Reproducir de

Reproduce el rango después de la posición especificada.

Reproducir una vez

Reproduce la selección una vez.

Reproducir con bucle

Reproduce la selección en un bucle.

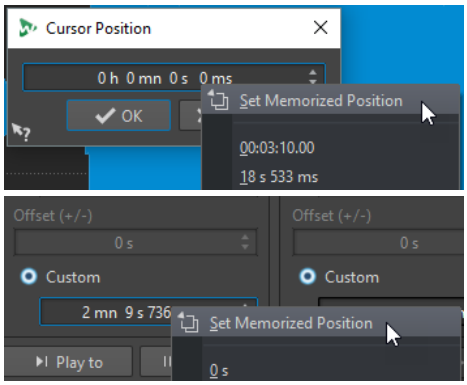
Repr. duración

Define la duración de la reproducción. Tenga en cuenta que este valor prevalece sobre los parámetros **De**/**A**.

Memorizar duración de selección y posición del cursor

Puede copiar la duración de un rango de selección y la posición del cursor de edición en una memoria interna. Esto resulta útil si desea utilizar estos valores en varios lugares de WaveLab Pro.

- Para guardar la duración del rango de selección activo, en el **Editor de audio** o en la ventana del **Montaje de audio** seleccione la pestaña **Editar** y haga clic derecho en **Copiar**. Seleccione aquí **Memorizar duración de selección**.
- Para guardar la posición del cursor de edición, en el **Editor de audio** o en la ventana del **Montaje de audio** seleccione la pestaña **Editar** y haga clic derecho en **Copiar**. Seleccione aquí **Memorizar posición del cursor**.
- Para aplicar la información memorizada, haga clic derecho en cualquier campo de edición de tiempo y seleccione **Establecer posición memorizada** o **Establecer duración memorizada**.



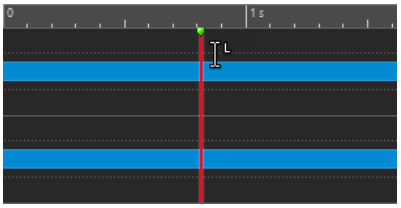
Seleccionar canales en archivos de audio

En el **Editor de audio**, puede seleccionar canales individuales, ambos canales de un archivo estéreo o clústeres de canales de un archivo de audio multicanal. Esto le permite aplicar una

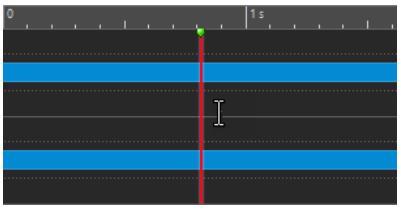
operación a un solo canal, a ambos canales de un archivo estéreo, o a clústeres de canales de un archivo multicanal.

POSIBILIDADES

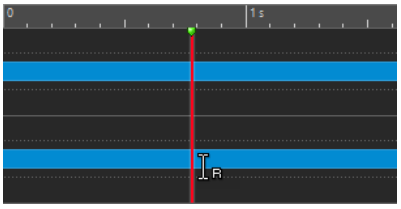
- El canal que se selecciona al hacer clic en la ventana de onda depende de dónde haga clic.
  El cursor de edición muestra qué canal está seleccionado. El puntero del ratón indica qué canal se verá afectado.
  - Para seleccionar el canal izquierdo, haga clic en la mitad superior del canal izquierdo.

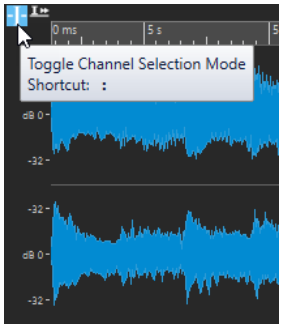
  - Para seleccionar ambos canales, haga clic en el área central entre el canal izquierdo y el derecho.

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

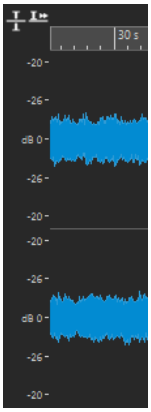
Seleccionar audio en la página 42
Mover el rango de selección a otros canales en la página 50
Ventana de onda en la página 152
Reproducir canales de audio con foco en la página 143

Mover el rango de selección a otros canales

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

PROCEDIMIENTO

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



   - Para extender el rango de selección desde su clúster de canales verticalmente a otros clústeres de canales, pulse **Mayús** y haga clic en el clúster de canales al que quiera extender el rango de selección.
   - Para mover el rango de selección al canal siguiente/anterior mediante comandos de teclado, pulse **Tab** o **Tab**-**Mayús**.
   - Para mover el rango de selección a otro canal mediante el ratón, pulse **Ctrl/Cmd**-**Mayús** y arrastre la selección hasta otra posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar canales en archivos de audio en la página 48
Área de control de canal en la página 158
Ventana de onda en la página 152

Seleccionar en la vista general del editor de audio

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152

Mover un rango de selección

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152

Extender y reducir la selección

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

Existen diferentes modos de extender o reducir la selección:

Usar ratón y comandos de teclado

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

Usar solo comandos de teclado

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

Eliminar selecciones

Existen varias opciones para eliminar un rango seleccionado.

Editor de audio

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

Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

Borrar

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

Borrar suave

Elimina la selección. Se insertan fundidos cruzados en los bordes. Puede editar la longitud y el tipo del fundido cruzado predeterminado en las **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Edición**.

Ventana de montaje de audio

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

Recortar clip

Elimina los datos de fuera de la selección.

Borrar rango seleccionado

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

Borrar rango seleccionado en todas las pistas

Para acceder a esta opción, haga clic en el icono de flecha a la derecha de la opción **Borrar rango seleccionado**. Borra las partes del clip de dentro del rango de selección en todas las pistas, sin rellenar el hueco.

Suprimir clip seleccionado/Suprimir rango seleccionado

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

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

Suprimir rango seleccionado en todas las pistas

Para acceder a esta opción, haga clic en el icono de flecha a la derecha de la opción **Suprimir clip seleccionado**. Suprime las partes de clips de dentro del rango de selección en todas las pistas, y mueve la sección de la derecha de los clips hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Deslizadores

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Conceptos de WaveLab Pro en la página 40

Renombrar elementos en tablas

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

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

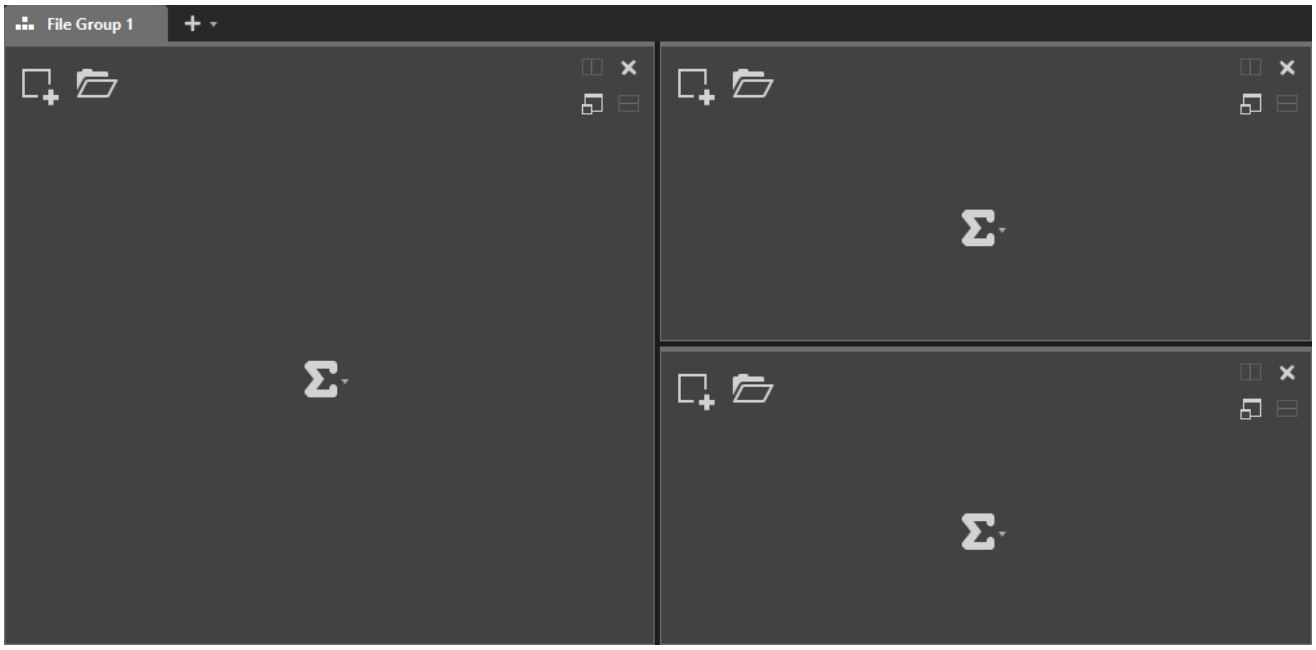
VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Ventana CD en la página 448
Ventana Clips en la página 342

Grupos de pestañas

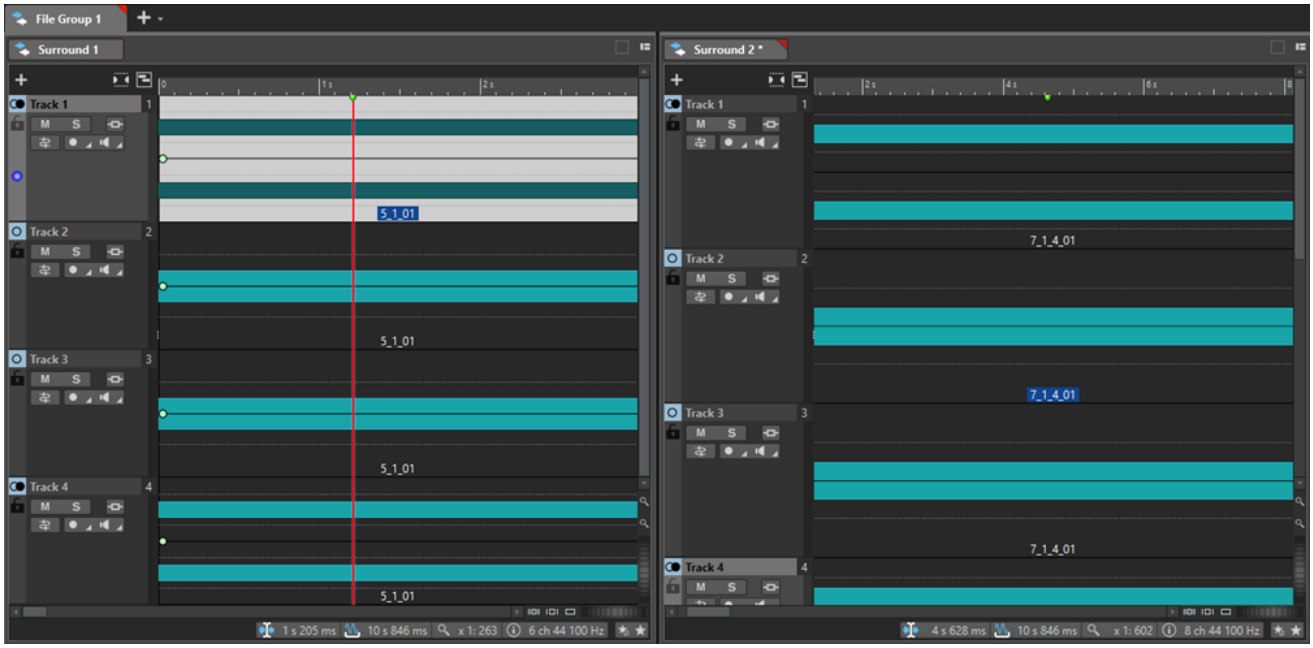
Con los grupos de pestañas puede ver el contenido de diferentes archivos, ventanas de herramientas, o medidores a la vez, sin tener que navegar a través de diferentes ventanas. Cada grupo de pestañas tiene su propio contenido y barra pestañas.

En una **Ventana de control**, un grupo de pestañas puede contener ventanas de herramientas y medidores. Puede tener tres grupos de pestañas de archivos.

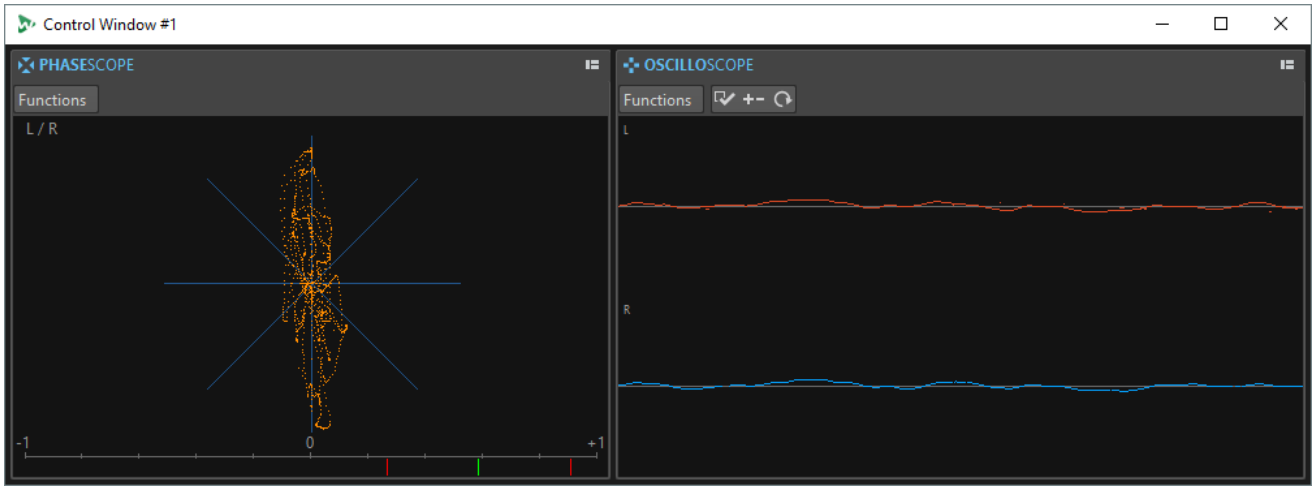
Grupos de pestañas de archivos vacíos



Grupos de pestañas de archivos con montajes de audio



Grupos de pestañas en la ventana de control



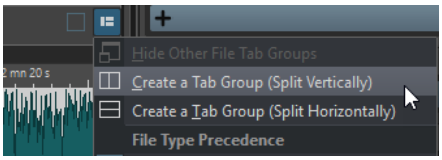
VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear grupos de pestañas de archivos en la página 54
Utilizar los grupos de pestañas en la página 55
Ventana de control en la página 62

Crear grupos de pestañas de archivos

PROCEDIMIENTO

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grupos de pestañas en la página 53
Utilizar los grupos de pestañas en la página 55

Crear grupos de pestañas de archivos en grupos de pestañas vacíos

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grupos de pestañas en la página 53
Utilizar los grupos de pestañas en la página 55

Utilizar los grupos de pestañas

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

Grupos de pestañas de la ventana de herramientas

- Para ocultar un grupo de pestañas de la ventana de herramientas, abra el menú emergente **Opciones de grupos de pestañas de la ventana de herramientas** y seleccione **Ocultar todo**.
- Para reordenar las pestañas de un grupo de pestañas, arrastre la pestaña horizontalmente a una nueva posición de la barra de pestañas.
- Para anclar el grupo de pestañas a otra ubicación, abra el menú emergente **Opciones de grupos de pestañas de la ventana de herramientas** y seleccione **Anclar grupo de pestañas en otro sitio**. Ahora puede seleccionar dónde anclar el grupo de pestañas.
- Para anclar el grupo de pestañas a la **Ventana de control**, abra el menú emergente **Opciones de grupos de pestañas de la ventana de herramientas** y seleccione **Anclar grupo de pestañas a ventana de control**.

  Ahora puede seleccionar a qué **Ventana de control** quiere anclar el grupo de pestañas.

Grupos de pestañas de archivos

- Para cerrar un grupo de pestañas de archivos, haga clic en el botón **Grupo de pestañas** y seleccione **Ocultar todo**.
- Para reordenar las pestañas de un grupo de pestañas, arrastre la pestaña horizontalmente a una nueva posición de la barra de pestañas.

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grupos de pestañas en la página 53
Crear grupos de pestañas de archivos en la página 54

Archivos de picos

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ajustando el comportamiento de los archivos de picos en la página 56
Reconstruir visores de picos en la página 56

Ajustando el comportamiento de los archivos de picos

El comportamiento de los archivos de picos se puede configurar en el diálogo **Preferencias de archivos de audio** en la pestaña **Archivo**.

- Para guardar los archivos de picos en otra ubicación, active **Crear archivos de picos en una carpeta independiente**, seleccione **Editar**, y especifique otra ubicación de archivo.
- Para crear archivos de pico cuando escribe archivos de audio, active **Crear archivos de picos al mezclar archivos de audio**.
- Para eliminar los archivos de pico cuando cierra los archivos de audio, active **Borrar archivos de picos al cerrar archivos de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos de picos en la página 56
Pestaña Archivo (Preferencias de archivos de audio) en la página 806

Reconstruir visores de picos

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Archivos de picos en la página 56
Pestaña Ver (Editor de audio) en la página 162

Archivos de acompañamiento

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

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

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

- Tamaño y posición de la ventana
- Nivel de zoom
- Posición de desplazamiento
- Modo de visualización (Forma de onda/Espectro/Sonoridad)
- Snapshots
- Los presets de la **Sección Master** asociados con el archivo

No se alteran los contenidos de audio al eliminar un archivo acompañante. Los presets de la **Sección Master** son específicos de WaveLab Pro y por tanto no se pueden integrar dentro de las distintas cabeceras de archivos de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Guardar archivos de acompañamiento en otra ubicación en la página 57
Presets de la Sección Master en la página 525

Guardar archivos de acompañamiento en otra ubicación

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Archivos de acompañamiento en la página 57
Pestaña Carpetas (Preferencias) en la página 127

Precisión de procesado

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

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

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

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

NOTA

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos temporales en la página 100
Pestaña Audio (Preferencias globales) en la página 799

Estándar de sonoridad EBU R-128

La recomendación de sonoridad EBU R-128 establece métodos bien definidos para medir la sonoridad, la dinámica y los valores de pico, así como definir los valores de referencia que se deben obtener para estas mediciones. Aunque los valores de referencia se utilizan para broadcast, los métodos de medición son útiles en cualquier aplicación que utilice control de sonido y sonoridad.

WaveLab Pro admite estas mediciones de audio en múltiples lugares, para la medición, el análisis de audio y el procesado.

Medición de sonoridad

Este método tiene en cuenta la sensibilidad de frecuencias del oído humano a los niveles de sonoridad. Existen tres tipos de mediciones:

1. Sonoridad integrada, también conocida como sonoridad del programa: indica el sonoridad promedio de un segmento de audio. Esta medición utiliza un método de puerta para omitir los largos períodos de silencio.
2. Sonoridad a corto plazo: mide la sonoridad cada segundo en un bloque de audio de tres segundos. Ofrece información sobre los pasajes de audio con mayor sonoridad.
3. Sonoridad momentánea: cada 100 ms, se mide un rango de 400 ms de audio. Ofrece realimentación instantánea sobre la sonoridad.

Rango de sonoridad

Mide la dinámica de la señal de audio. Indica la relación entre la sección más fuerte y más débil (pero no silenciosa). El audio se divide en pequeños bloques. Hay un bloque de audio cada segundo y cada bloque dura tres segundos (los bloques analizados se superponen).

El 10% superior de los bloques bajos y el 5% superior de los altos se excluyen del análisis final. El rango de sonoridad calculado es la relación entre los bloques de audio más fuertes y más débiles que quedan. Esta medición ayuda a decidir si se puede o se debería aplicar al audio compresión o expansión, y qué cantidad.

Picos reales

Cuando se convierte una señal digital en una analógica, la norma EBU R-128 recomienda medir una estimación de los picos reales, en lugar de depender de los picos digitales, a fin de evitar el clipping y la distorsión. Esto se lleva a cabo sobremuestreando la señal cuatro veces y conservando los valores de pico.

Nombrado y unidades

La norma EBU R-128 propone convenciones para el nombrado y las unidades:

- Una medición relativa, como un valor relativo a un nivel de referencia: «LU» como «Loudness Unit» (1 LU es 1 dB).
- Una medición absoluta, «LUFS» como «Loudness Unit Full Scale». 1 LUFS se puede interpretar como 1 dB en la escala AES-17.

Cuando WaveLab Pro hace referencia a la sonoridad de EBU R-128, se utilizan estas unidades en lugar de dB.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Normalizador de sonoridad en la página 248
Análisis global en la página 220
Diálogo Normalizador de panorama en la página 251
Pestaña Formatos (Preferencias globales) en la página 800

Reinicializar respuestas por defecto

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Opciones (Preferencias globales) en la página 802

Ventana Espacio de trabajo

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

- **Editor de audio** para ver y editar archivos de audio.
- Ventana **Montaje de audio** para ensamblar y editar montajes de audio.
- Ventana **Procesador por lotes** para procesar una lista de archivos de audio con efectos offline, plug-ins VST, y presets de **Sección Master**.
- **Editor de Feed RSS** para preparar y subir feeds RSS.
- Ventana **DVD-Audio** para crear DVD-Audio y escribirlo a DVD.
- **Editor de script** para escribir y ejecutar scripts en WaveLab Pro.
- **Ventana de control** para albergar y organizar ventanas de herramientas, especialmente en una configuración con varios monitores.

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

Elementos de la ventana de espacio de trabajo

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de audio en la página 60
Montaje de audio en la página 61
Procesador por lotes en la página 61
Editor de Feed RSS en la página 61
DVD-Audio en la página 61
Editor de script en la página 62
Ventana de control en la página 62

Editor de audio

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

Las funciones incluyen varias herramientas de medición, un generador de señal, una función de comparación y una herramienta para corregir errores.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar archivos de audio en la página 152

Montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio** puede ensamblar clips de audio en un montaje. Puede organizar, editar y reproducir clips en un número ilimitado de tanto pistas estéreo como pistas mono.

Las funciones incluyen efectos basados en clips y pistas, automatización de panorama y volumen, fundido cruzado y fundido de rango amplio. Puede utilizar la ventana **Montaje de audio** para crear CDs de música, masterización, trabajos multimedia, producción de anuncios de radio, etc. Puede crear composiciones multipista y escribir CDs de audio o DVD-Audio profesionales. En función de la configuración de canales del montaje, puede dirigir cada pista a diferentes canales surround (hasta 6) o no surround (hasta 8).

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Montaje de audio en la página 267

Procesador por lotes

Este editor le permite procesar por lotes cualquier cantidad de archivos de audio o montajes de audio utilizando los plug-ins y los presets de la **Sección Master**, efectos offline y otros plug-ins que son exclusivos del procesamiento por lotes.

Una vez que se complete el lote, puede guardar el archivo procesado con un formato de archivo distinto, renombrar los archivos y ejecutar una aplicación externa.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Procesamiento por lotes en la página 699

Editor de Feed RSS

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Feed RSS en la página 763

DVD-Audio

En la ventana **DVD-Audio**, puede crear DVD-Audio y grabarlo en un DVD.

VÍNCULOS RELACIONADOS
DVD-Audio en la página 581

Editor de script

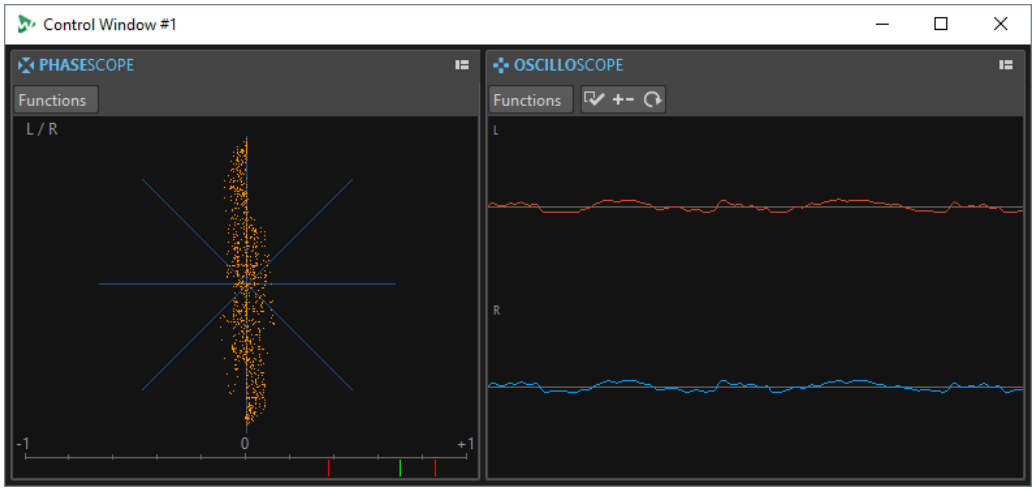
En el **Editor de script**, escribe y ejecuta scripts.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Scripting en la página 792

Ventana de control

Una **Ventana de control** puede contener múltiples ventanas de herramientas y de medidores. Es útil en caso de tener varios monitores. Puede colocar una **Ventana de control** en la pantalla secundaria y utilizarla para gestionar las ventanas de herramientas y de medidores que más utiliza.

Puede crear hasta 4 instancias diferentes de la **Ventana de control**.



Anclar ventanas de herramientas y medidores en una ventana de control

Puede anclar cualquier ventana de herramientas y de medidores en una **Ventana de control**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en la pestaña de la ventana de herramientas o de medidores que quiera anclar en la **Ventana de control**.
2. Seleccione **Anclar a ventana de control** y seleccione una de las **Ventanas de control** desde el submenú.

Anclar grupos de pestañas en una ventana de control

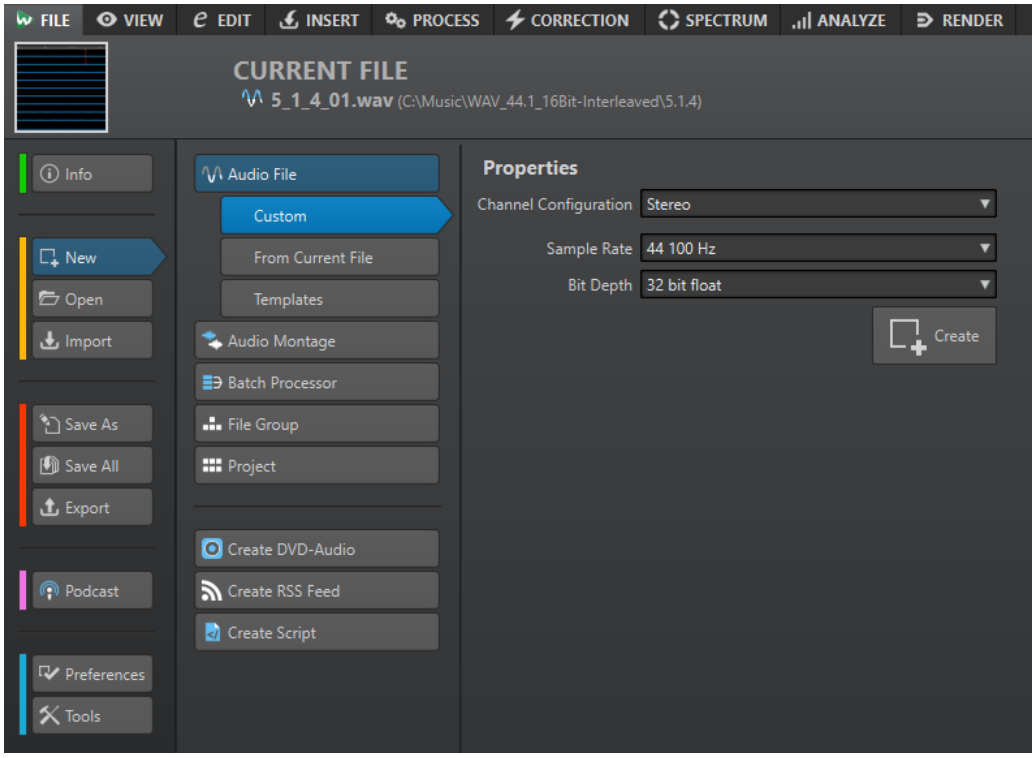
Puede anclar grupos de pestañas en una **Ventana de control**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en el botón **Opciones** a la derecha de la barra de título de un grupo de pestañas.
2. Seleccione **Anclar grupo de pestañas a ventana de control** y seleccione una **Ventana de control** desde el submenú.

Pestaña Archivo

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



Info

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

Nuevo

Le permite crear archivos de audio, montajes de audio, procesadores por lotes, grupos de archivos, proyectos, archivos DVD-Audio, feeds RSS o archivos de script. Puede crear nuevos archivos o usar una plantilla.

Abrir

Le permite abrir archivos de audio, montajes de audio, procesadores por lotes, proyectos, archivos DVD-Audio, feeds RSS o archivos de script.

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

Importar

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

- **Archivo de audio a montaje**
- **DDP**
- **Hoja de minutaje (cue) de CD**
- **AES-31**
- **XML**
- **Audio desconocido**

Esta opción le permite especificar cómo WaveLab Pro debe interpretar el formato del archivo de audio que quiere abrir.

- **Grupos de archivos**

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

Guardar como

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

Guardar todo

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

Puede usar el filtro para mostrar todos los archivos cambiados, solo los archivos de audio, solo los montajes de audio, o todos los demás archivos, por ejemplo, los archivos de procesadores por lotes.

Exportar

Le permite renderizar el archivo activo, exportar el grupo de archivos a un archivo de texto y exportar montajes de audio a AES-31 y a XML.

Preferencias

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

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

Herramientas

Le permite acceder a las siguientes herramientas:

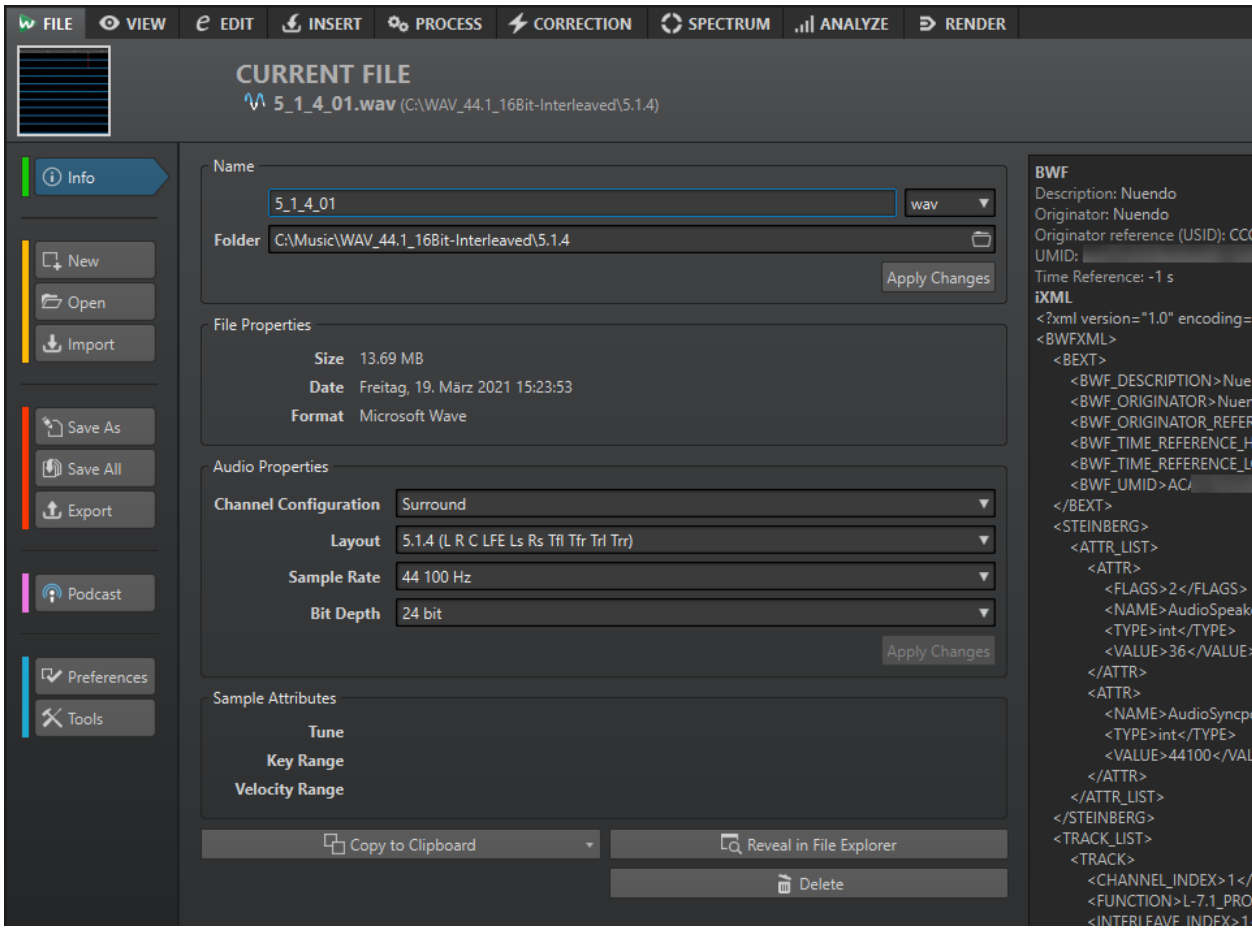
- **DDP a CD**
- **CD/DVD de datos**
- **División auto. de archivos de audio**
- **Generador de señal**
- **Generador DTMF**
- **Conversión por lotes**
- **Renombrado por lotes**

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Info en la página 65
Configurar WaveLab Pro en la página 796
Diálogo Formato de archivo especial en la página 194

Pestaña Info

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

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



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

Nombre

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

Propiedades de archivo

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

Propiedades de audio

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

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

Puede editar estos atributos.

Atributos de muestra (solo archivos de audio)

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

Metadatos

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

Copiar al portapapeles

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

Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

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

Borrar

Elimina el archivo activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Explorador de archivos en la página 88

Ventanas de herramientas

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Abrir y cerrar ventana de herramientas en la página 66

Abrir y cerrar ventana de herramientas

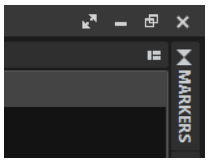
Puede cerrar todas las ventanas de herramientas que no necesite para el proyecto.

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

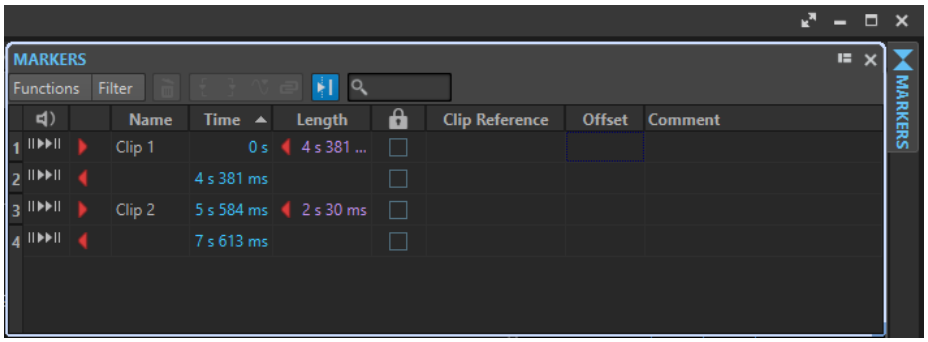
VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas de herramientas en la página 66

Ventanas autodeslizantes

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



Pestaña de ventana autodeslizante



Una ventana autodeslizante abierta

Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores

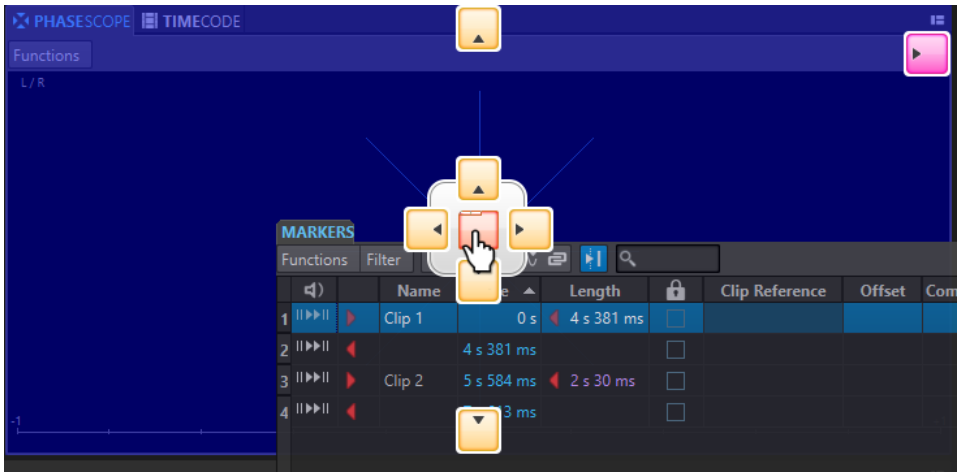
Las ventanas de herramientas y de medidores se pueden utilizar como ventanas ancladas, como ventanas flotantes, o como ventanas autodeslizantes. Puede arrastrar libremente las ventanas y anclarlas en varios lugares.

- Para desanclar una ventana de herramientas o de medidores, arrastre la pestaña correspondiente hasta otra posición.

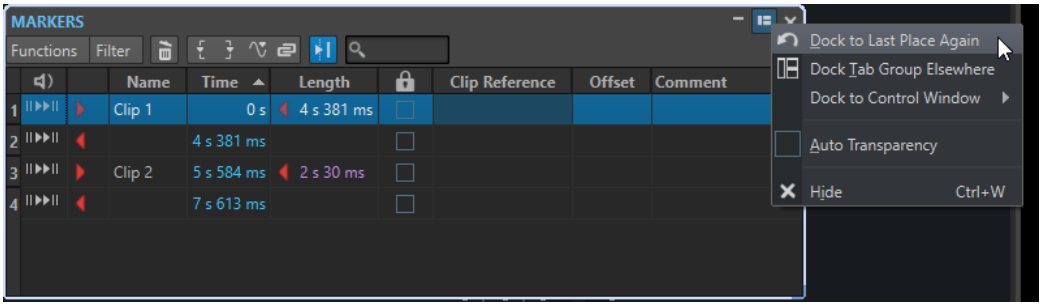
  Ahora la ventana de herramientas o de medidores es una ventana flotante que se puede mover con total libertad.

- Para anclar una ventana de herramientas o de medidores, haga clic y mantenga sobre la barra de título, o haga clic en el botón **Opciones** a la derecha de la barra de título y seleccione **Anclar grupo de pestañas en otro sitio**.

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



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



- Para anclar una ventana de herramientas o medidores a la **Ventana de control**, haga clic en el botón **Opciones** a la derecha de la barra de título y seleccione **Anclar a ventana de control**. Luego puede seleccionar a qué **Ventana de control** quiere anclar la ventana de herramientas o de medidores.

  También puede arrastrar y soltar una ventana de herramientas o de medidores a la **Ventana de controles**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas autodeslizantes en la página 66
Ventana de control en la página 62

Ajustar la transparencia de ventanas flotantes

Puede hacer que las ventanas de herramientas y de medidores se vuelvan transparentes si no son la ventana activa. Para ello, especifique el valor de transparencia en las preferencias globales y active la transparencia para cada ventana individualmente.

- Para especificar el valor de transparencia, seleccione **Archivos** > **Preferencias** > **Global**, y seleccione la pestaña **Visualización**. En la sección **Ventanas de herramientas**, especifique el valor en el campo **Transparencia de ventanas**.
- Para activar la transparencia de una ventana de herramientas o de medidores, haga clic en el botón **Grupo de pestañas** en la parte superior derecha de la ventana, y seleccione **Transparencia auto.**

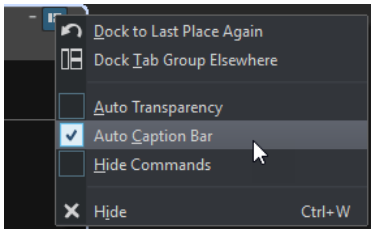
VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias globales en la página 796

Ocultar la barra de título en las ventanas de medidores flotantes

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

PROCEDIMIENTO

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



Barra de comandos

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

Nuevo

Le permite crear un archivo de audio, un montaje de audio, un procesador por lotes, un grupo de archivos, un proyecto, un DVD-Audio, un feed RSS o un archivo de script. Puede crear nuevos archivos o usar una plantilla.

Abrir

Le permite abrir un archivo de audio, un montaje de audio, un procesador por lotes, un proyecto, un DVD-Audio, un feed RSS o un archivo de script.

Guardar

Guarda el archivo activo.

Guardar como

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

Actualizar Cubase/Nuendo

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

Deshacer

Le permite deshacer cambios.

Rehacer

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos.

Navegar hacia atrás/Navegar hacia adelante

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

Búsqueda de archivos y palabras clave

El campo de texto le permite buscar archivos abiertos y aplicar palabras clave.

Las palabras clave son palabras personalizadas que se asignan a una función en el diálogo **Personalizar comandos** o a un preset en el diálogo **Definiciones de atajos**.

Personalizar barra de comandos

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

Maximizar ventana

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

Opciones de disposición

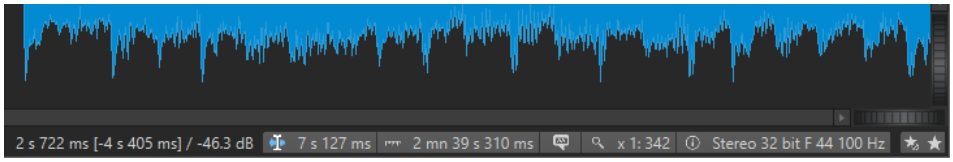
Le permite determinar la posición de la barra de comandos, de la barra de transporte, y de las pestañas de grupos de archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
WaveLab Exchange en la página 696

Barra de estado

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

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



Tiempo/nivel (dB)

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

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

Información de audio en posición del cursor

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

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

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

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

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

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

Indicador de zoom

Muestra el factor de zoom actual.

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

Indicador de nota de muestreador (solo editor de audio)

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

Propiedades de archivo de audio/Propiedades de montaje de audio

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

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

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, solo el panel **Procesado de reproducción** de la sección **Sección Master** está activo durante la reproducción. Se omiten todos los demás paneles de la **Sección Master**. Sin embargo, la renderización todavía tiene en cuenta todos los plug-ins.

Menú emergente Ajustes de preset de Sección Master

- **Guardar preset de Sección Master** abre el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, donde puede guardar la configuración activa de la **Sección Master** dentro del archivo de acompañamiento o del montaje de audio.
- **Cargar preset de Sección Master** aplica a la **Sección Master** la configuración guardada previamente en el archivo o montaje de audio.
- Si la opción **Incluir el preset de la Sección Master al renderizar como súper clip** está activada, el preset de la **Sección Master** que está guardado con el montaje de audio se usa al renderizar súper clips de montajes de audio (solo ventana de **Montaje de audio**).

Información de fondo

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

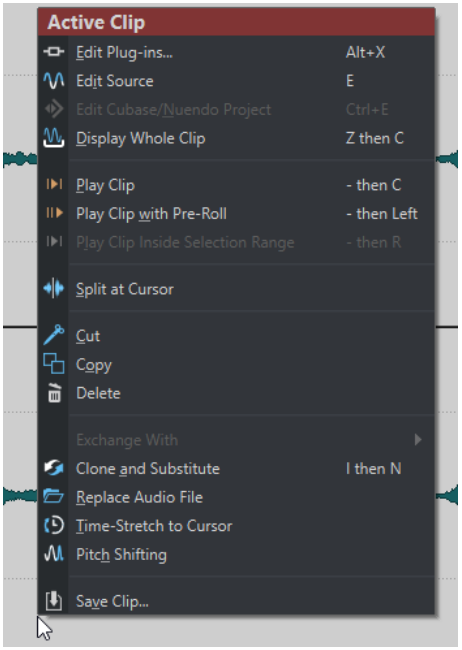
Menús contextuales

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

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

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

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



Menú contextual en la ventana de montaje

VÍNCULOS RELACIONADOS
Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72

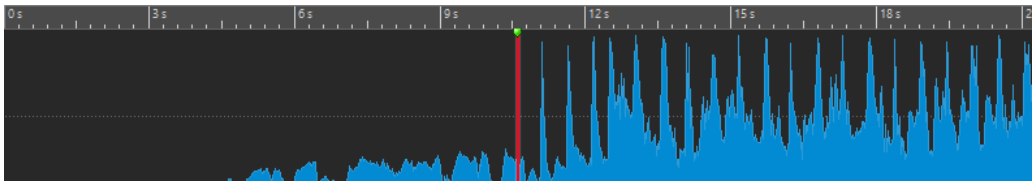
Regla de tiempo y regla de nivel

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

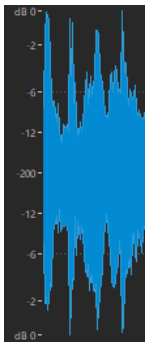
También puede determinar qué unidades de tiempo y nivel mostrarán las reglas. Están disponibles las siguientes unidades:

- **Código de tiempo**
- **Reloj**
- **Muestras**
- **Compases y tiempos**

Regla de tiempo



Regla de nivel (solo Editor de audio)



VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de montaje en la página 267
Ventana de onda en la página 152
Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel en la página 73
Diálogo Formato de tiempo en la página 77

Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel

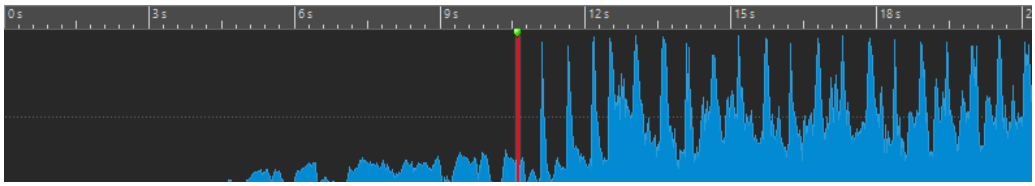
Puede especificar los formatos de tiempo y nivel (amplitud) para cada regla en cada ventana de onda y los formatos de tiempo para cada regla en la ventana del montaje por separado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72
Menú Regla de tiempo en la página 73
Menú Regla de nivel (solo editor de audio) en la página 75

Menú Regla de tiempo

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

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



Código de tiempo

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

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

Reloj

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

Muestras

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

Compases y tiempos

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

Tamaño de archivo (solo editor de audio)

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

Mostrar rejilla (solo ventana de montaje de audio)

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

Formato de tiempo

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

Guardar ajustes actuales como por defecto

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

Ajustar origen de regla al inicio del archivo

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

Ajustar origen de regla al cursor

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

Ajustar origen de regla a referencia BWF (solo editor de audio)

Si esta opción está activada, la primera muestra coincide con la referencia de tiempo BWF, siempre que esté disponible.

Mostrar rango de reproducción

Si esta opción está activada, la regla de tiempo muestra el rango de audio que se reproduce con el comando **Reproducir rango de audio**.

Mostrar punto de anclaje de reproducción

Si esta opción está activada, se muestra un marcador debajo de la regla de tiempo para indicar el anclaje de audio que corresponde a los comandos **Reproducir desde** y **Reproducir hasta**.

Mostrar pre/post-roll

Si esta opción está activada, se muestran los tiempos de pre-roll y post-roll.

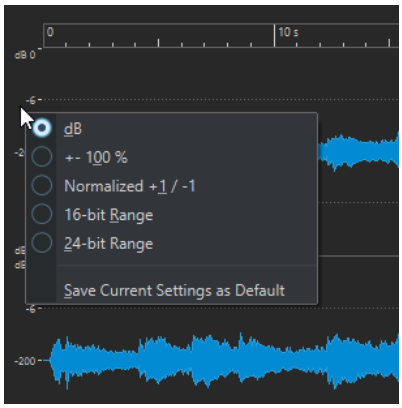
VÍNCULOS RELACIONADOS

Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72
Diálogo Formato de tiempo en la página 77
Menú Regla de nivel (solo editor de audio) en la página 75

Menú Regla de nivel (solo editor de audio)

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

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



dB

Establece el formato de nivel en decibelios.

+-100%

Establece el formato de nivel como porcentaje.

Normalizado +1/-1

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

Rango 16 bits

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

Rango 24 bits

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

Guardar ajustes actuales como por defecto

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72
Menú Regla de tiempo en la página 73

Trabajar con una visualización basada en un indicador

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

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda o de montaje, haga clic con el botón derecho en la regla de tiempo y seleccione **Compases y tiempos**.
2. Haga clic derecho en la regla de tiempo y seleccione **Formato de tiempo**.
3. En la pestaña **Compases y tiempos**, defina valores para **Tipo de compás** y **Tempo (ritmo)** oportunos para el archivo de audio.

4. Ajuste **Tics por negra** a un valor numérico con el que se sienta a gusto.

   Por ejemplo, este puede ser el mismo valor utilizado en el secuenciador MIDI.

5. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72
Diálogo Formato de tiempo en la página 77

Ajustar la posición del cursor de edición

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

Hay varias maneras de mover el cursor de edición:

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72
Diálogo Formato de tiempo en la página 77

Definir la posición inicial de la regla

De forma predeterminada, cuando el archivo de audio se inicia la regla está en la posición 0. Sin embargo, puede poner la posición 0 en otra posición del archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda o de montaje, haga clic con el botón derecho en la regla de tiempo y seleccione **Formato de tiempo**.
2. Seleccione la pestaña **Desplazamiento**.
3. Seleccione una de las opciones en **Desplazamiento de la regla de tiempo** y haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

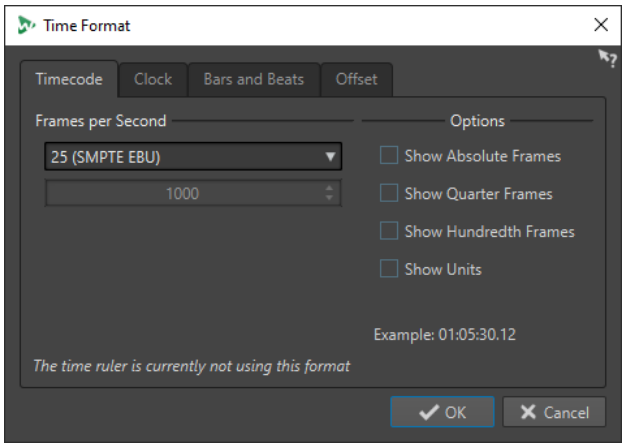
Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72
Diálogo Formato de tiempo en la página 77

Diálogo Formato de tiempo

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

- Para abrir el diálogo **Formato de tiempo**, haga clic derecho en la regla en el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, y seleccione **Formato de tiempo**.

  En el **Editor de audio**, puede establecer diferentes formatos de tiempo para el visor general y el visor principal.



Pestaña Código de tiempo

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

Fotogramas por segundo

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

Mostrar fotogramas absolutos

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

Mostrar cuartos de fotogramas

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

Mostrar centésimas de fotogramas

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

Mostrar unidades

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

Pestaña Reloj

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

Mostrar unidades

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

Compacto

Muestra el tiempo sin indicadores de unidades.

Pestaña Compases y tiempos

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

Unidad de tiempo

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

Tempo

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

Tics por negra

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

Mostrar tics

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

Pestaña Desplazamiento

En esta pestaña, puede configurar el **Desplazamiento de la regla de tiempo**.

Cero (predeterminado)

Desactiva el desplazamiento de tiempo de la regla.

Ajustar punto cero a la posición del cursor

Establece la posición del cursor actual como punto inicial de la regla. La posición del cursor actual se muestra entre corchetes.

Ajustar punto cero a la referencia de tiempo BWF (solo editor de audio)

Si el archivo de audio contiene metadatos BWF, se usa el valor correspondiente de referencia de tiempo como desplazamiento.

Establecer el tiempo de la primera muestra

Especifica el tiempo que corresponde al punto cero de la regla.

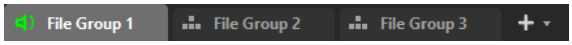
VÍNCULOS RELACIONADOS
Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72

Gestionar pestañas

En WaveLab Pro, una pestaña es un contenedor de un archivo. Hay pestañas de grupos de archivos y pestañas de archivos. Puede abrir varias pestañas, pero no puede haber más de una activa al mismo tiempo. El menú contextual **Pestañas** de las pestañas de grupos de archivos y de las pestañas de archivos tiene opciones relacionadas con pestañas.

Pestañas de grupos de archivos

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



Guardar archivos modificados

Le permite especificar cuáles archivos quiere guardar de los archivos modificados del grupo de archivos.

Cerrar todos los archivos

Cierra todas las pestañas de archivos.

Seleccione archivos a cerrar

Abre el diálogo **Archivos a cerrar** que le permite especificar los archivos a cerrar.

Convertir archivos temporales en permanentes

Añade todos los archivos que no son parte permanente del grupo de archivos a él.

Cerrar y eliminar del proyecto

Cierra el grupo de archivos y lo elimina del proyecto.

Eliminar los otros grupos de archivos del proyecto

Elimina todos los grupos de archivos del proyecto menos el grupo de archivos activo.

Renombrar

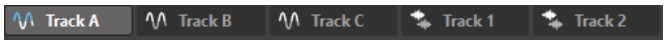
Le permite renombrar el grupo de archivos.

Exportar nombres de archivos

Le permite crear un archivo de texto que lista todos los archivos usados en el grupo de archivos.

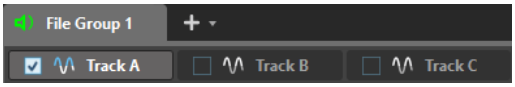
Pestañas de archivos

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



Marcar pestaña/Desmarcar pestaña

Marca/Desmarca la pestaña. Esto le permite renderizar todas las pestañas de archivos a la vez a través de la pestaña **Renderizar** o crear un montaje de audio a partir de todos los archivos de audio que tienen una pestaña marcada.



Para marcar/desmarcar todas las pestañas a la vez, active/desactive la casilla a la derecha de las pestañas de archivos.

También puede arrastrar las pestañas seleccionadas a otra pestaña de archivos.

Crear montaje de audio

Le permite crear un montaje de audio a partir de orígenes diferentes. Están disponibles las siguientes opciones:

- **A partir del archivo de audio actual** crea un montaje de audio con el archivo de audio actual como un clip.
- **A partir de pestañas marcadas** crea un montaje de audio a partir de todos los archivos de audio que tienen una pestaña marcada.

  Para marcar una pestaña, haga clic derecho en una pestaña de archivo y seleccione **Marcar pestaña**. A continuación, puede activar todas las pestañas desde las que quiera crear un montaje de audio.
- **A partir de todas las pestañas de archivos de audio** crea un montaje de audio a partir de todas las pestañas de archivos de audio.

Añadir a

Le permite añadir el archivo activo a otro editor.

Cerrar

Cierra la pestaña activa.

Cerrar todos menos este

Cierra todos los archivos menos el archivo activo.

Cerrar todos los archivos de audio

Cierra todos los archivos de audio.

Mantener en el proyecto después de cerrar

Si esta opción está activada, el archivo permanece en el proyecto después de cerrar el archivo.

Puede abrir el archivo de nuevo desde la ventana **Gestor de proyectos**.

Info

Muestra información sobre el archivo activo.

Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

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

Copiar al portapapeles

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

Archivos recientes

Le permite abrir archivos usados recientemente.

Nuevo (basado en archivo activo)

Le permite abrir una nueva pestaña de archivo con los mismos ajustes de la pestaña origen. Esta opción está disponible si hace clic derecho en el área vacía próxima a las pestañas de archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Cerrar archivos en la página 83
Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio en la página 301

Activar el modo de pantalla completa

Puede usar WaveLab Pro en modo pantalla completa.

PROCEDIMIENTO

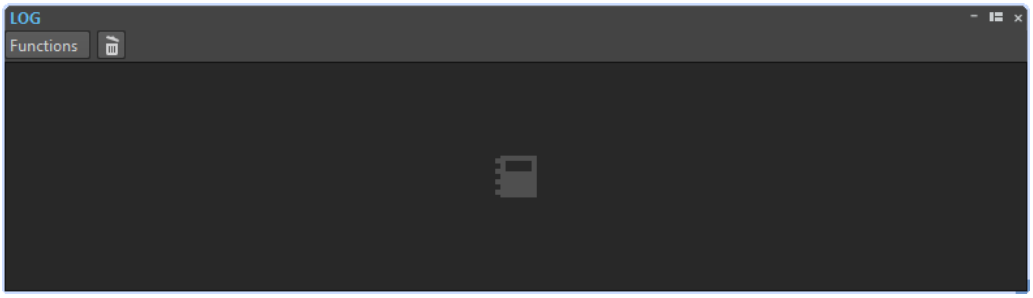
- Seleccione **Espacio de trabajo** > **Pantalla completa**.

Ventana de registro

Esta ventana permite ver los mensajes de registro emitidos por WaveLab Pro.

Por ejemplo, cuando se utiliza el lenguaje de scripting de WaveLab Pro, la función **logWindow( )** envía los mensajes a esta ventana. Los botones de conmutación permiten filtrar los tipos de mensaje que se muestran.

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



Borrar

Elimina todos los mensajes de la ventana.

Mostrar errores

Si se activa esta opción, se muestran los mensajes de error.

Mostrar avisos

Si se activa esta opción, se muestran los mensajes de advertencia.

Mostrar notas informales

Si se activa esta opción, se muestran las notas.

Gestión de archivos

En WaveLab Pro, puede gestionar archivos de varias formas. Por ejemplo, guarde ajustes de archivos que normalmente usa como plantillas, renombre archivos usando esquemas de nombrado o cree listas de archivos favoritos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Abrir archivos en la página 82
Guardar archivos en la página 84
Explorador de archivos en la página 88

Abrir archivos

Puede abrir uno o varios archivos al mismo tiempo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Abrir**.
2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.

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

RESULTADO

Cada archivo seleccionado se abre en una pestaña de archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Cerrar archivos en la página 83
Guardar archivos en la página 84
Abrir archivos desde el portapapeles en la página 82
Abrir archivos automáticamente en un grupo de pestañas dedicado en la página 83

Abrir archivos desde el portapapeles

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

PROCEDIMIENTO

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

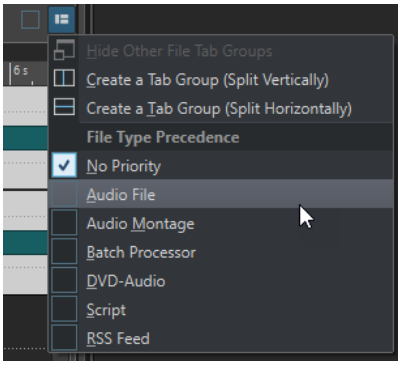
RESULTADO

Los archivos se abren en nuevas pestañas de archivos.

Abrir archivos automáticamente en un grupo de pestañas dedicado

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

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

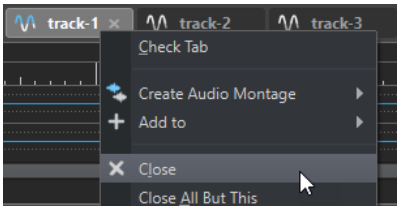


Cerrar archivos

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

POSIBILIDADES

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



- Para cerrar una pestaña de archivo sin guardar los cambios, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd**-**Mayús**, y haga clic en el botón **X** de la pestaña. De este modo, evitará tener que confirmar un mensaje de alerta cada vez que desee cerrar una pestaña no guardada.
- Para cerrar todos los archivos de un grupo de archivos a la vez, haga clic derecho en una pestaña de grupo de archivos y seleccione **Cerrar todos los archivos**.
- Para cerrar todas las pestañas de archivos menos la seleccionada, haga clic derecho en una pestaña de archivo y seleccione **Cerrar todos menos este**.
- Para seleccionar individualmente las pestañas de archivo que quiera cerrar, haga clic derecho en una pestaña de grupo de archivos y seleccione **Seleccionar archivos a cerrar**. Se abrirá el diálogo **Archivos a cerrar**, en el que puede seleccionar los archivos que quiere cerrar.
- Por defecto los archivos se eliminan del proyecto cuando los cierra. Para mantener los archivos en el proyecto incluso cuando los cierra, haga clic derecho en una pestaña de archivo y active **Mantener en el proyecto después de cerrar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

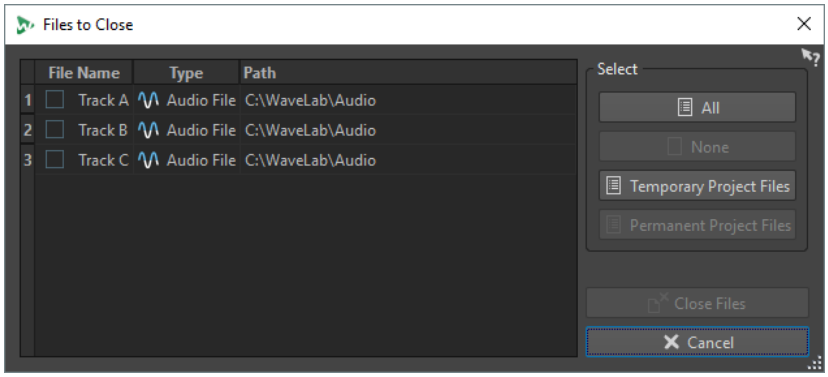
Permanentemente en proyecto vs. Temporalmente en proyecto en la página 96

Abrir archivos en la página 82
Diálogo Archivos a cerrar en la página 84

Diálogo Archivos a cerrar

En este diálogo, puede especificar qué archivos desea cerrar.

- Para abrir el diálogo **Archivos a cerrar**, haga clic derecho en una pestaña de grupos de archivos y seleccione **Seleccionar archivos a cerrar**.



Lista de archivos

Muestra todos los archivos abiertos. Puede utilizar una marca para señalar los archivos que desea cerrar. De forma predeterminada, solo permanece abierto el archivo activo; el resto de archivos se cerrarán.

Todo/Ninguno

Le permite seleccionar y deseleccionar todos los archivos.

Archivos temporales del proyecto

Le permite seleccionar todos los archivos que están abiertos en WaveLab Pro, pero no están ajustados a **Permanentemente en proyecto** en el **Gestor de proyectos**.

Archivos permanentes del proyecto

Le permite seleccionar todos los archivos que están abiertos en WaveLab Pro y ajustarlos a **Permanentemente en proyecto** en el **Gestor de proyectos**.

Cerrar archivos

Cierra los archivos seleccionados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Gestor de proyectos en la página 94

Guardar archivos

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

IMPORTANTE

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

POSIBILIDADES

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Indicadores de cambios en pestañas en la página 85
Guardar varios archivos a la vez en la página 85

Indicadores de cambios en pestañas

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

Blanco

El archivo no se ha modificado.

Verde (solo editor de audio)

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

Rojo

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

Amarillo

El archivo se ha renderizado en Cubase.

Indicador de cambios sin guardar

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

Guardar varios archivos a la vez

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

PROCEDIMIENTO

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

Guardar copias de archivos

Puede guardar copias de archivos en los que está trabajando.

PROCEDIMIENTO

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

Volver al archivo guardado

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

Copias de seguridad automáticas

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

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

Guardar montajes de audio

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Renombrar archivos en la página 87
Guardar archivos en la página 84

Eliminar archivos

Puede eliminar el archivo activo actualmente desde WaveLab Pro.

PRERREQUISITO

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

Renombrar archivos

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

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

Los siguientes archivos utilizan referencias al archivo de audio:

- Montajes de audio
- Proyectos DVD-Audio

VÍNCULOS RELACIONADOS

Archivos de picos en la página 56
Renombrar archivos en la página 87

Renombrar archivos

Puede renombrar archivos desde dentro de WaveLab Pro.

PRERREQUISITO

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Renombrar archivos en la página 87
Pestaña Archivo en la página 63

Explorador de archivos

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

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

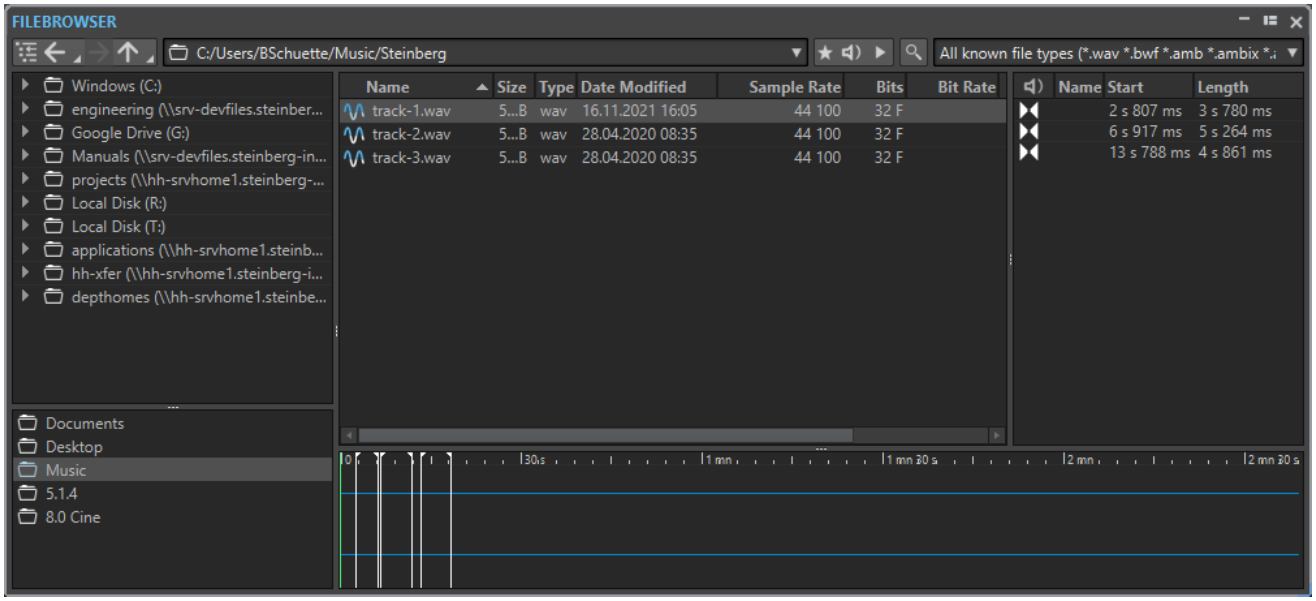
También puede optar por ver únicamente tipos específicos de archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Explorador de archivos en la página 88

Ventana Explorador de archivos

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

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



Mostrar carpeta actual en árbol de carpetas

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

Atrás/Adelante/Directorio principal

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

Ubicación

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

Reproducir a través de la Sección Master

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

Modo de reproducción auto.

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

Reproducir archivo de audio seleccionado

Reproduce el archivo de audio seleccionado.

Buscar

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

Lista de tipo de archivo

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

Árbol de carpetas

Muestra las carpetas que están disponibles en su ordenador.

Carpetas favoritas

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

Lista de archivos

Muestra la siguiente información acerca de cada archivo:

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

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

Mostrar en Explorador de archivos/Mostrar en Finder de macOS

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

Crear carpeta

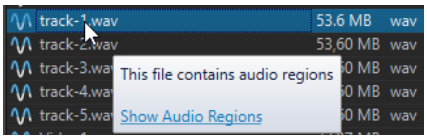
Si hace clic derecho en la lista de archivos, puede seleccionar **Crear carpeta** para añadir una nueva carpeta para estructurar sus archivos.

Regiones de audio

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

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

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



Vista previa

Le permite escuchar el archivo de audio seleccionado desde cualquier posición, haciendo clic en la forma de onda. Si el archivo de audio contiene marcadores, los marcadores se muestran en la forma de onda.

Para iniciar la preescucha a partir de una posición de marcador, haga clic en el icono de marcador en la sección **Regiones de audio**.

Para cambiar el tamaño de la ventana de vista previa, arrastre la barra correspondiente hacia arriba o hacia abajo. Si lo arrastra hasta abajo del todo, se desactiva la función de preescucha.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Explorador de archivos en la página 88
Pestaña Carpetas (Preferencias) en la página 127
Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas en la página 90
Ventana Metadatos en la página 207
Pestaña Info en la página 65

Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Explorador de archivos en la página 88

Cambiar entre archivos

Puede tener abiertos varios archivos y alternarlos.

POSIBILIDADES

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

Esquemas de nombrado

Al renderizar archivos de audio o montajes de audio, puede crear múltiples archivos que se nombran según un esquema de nombrado.

Definir esquemas de nombrado

Puede definir un esquema de nombrado combinando atributos de nombrado que determinan la estructura de los nombres de archivo de los archivos de audio o montajes de audio renderizados.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Esquema de nombrado**, haga clic en **Añadir atributo** y seleccione qué atributos quiere añadir.
2. En la sección **Ajustes**, haga sus ajustes.
3. Haga clic en **Aceptar**.

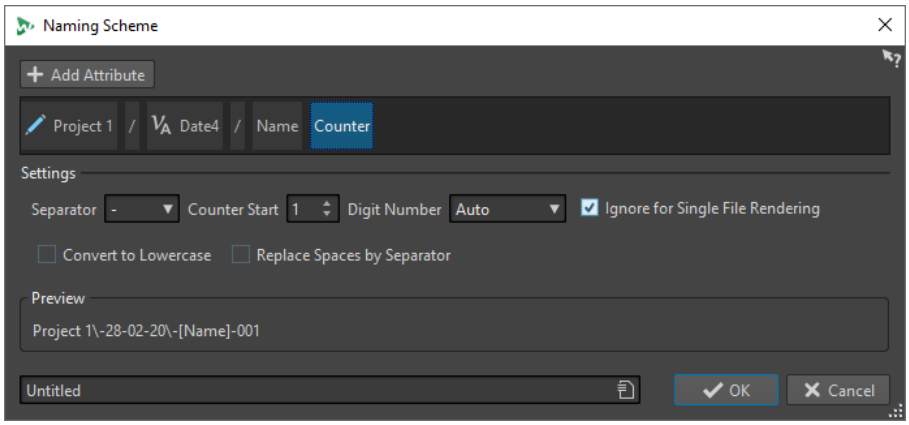
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Esquema de nombrado en la página 91

Diálogo Esquema de nombrado

El diálogo **Esquema de nombrado** le permite definir esquemas de nombrado para los archivos o montajes de audio que quiera renderizar. Puede guardar esquemas de nombrado como presets.

- Para abrir el diálogo **Esquema de nombrado**, seleccione la pestaña **Renderizar** en la ventana del **Editor de audio** o **Montaje de audio**, y active **Archivo nombrado** en la sección **Resultado**. Luego abra el menú emergente **Esquema** en la sección **Salida** y seleccione **Editar**.



Añadir atributo

Le permite añadir un atributo de esquema de nombrado. Puede añadir texto, separadores de carpetas, contadores y variables libremente.

Los separadores de carpetas le permiten crear una estructura de carpetas según el esquema de nombrado especificado.

Atributos usados

Muestra los atributos de esquema de nombrado. Puede reordenar los atributos arrastrando.

Separador

Le permite seleccionar un separador. Por ejemplo, un espacio o una coma.

Inicio del contador

Le permite seleccionar el inicio del contador.

Número de dígitos

Le permite seleccionar el estilo del número de dígitos.

Ignorar al renderizar un único archivo

Si esta opción está activada, el esquema de nombrado solo se aplica al renderizar más de un archivo.

Convertir a minúsculas

Si esta opción está activada, todas las letras del nombre generado se convierten a minúsculas.

Reemplazar los espacios por un separador

Si esta opción está activada, todos los espacios se reemplazan por el separador seleccionado.

Vista previa

Muestra una previsualización de sus ajustes actuales.

Presets

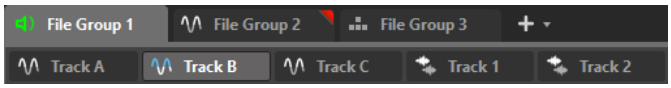
Le permite guardar y aplicar presets de esquemas de nombrado.

Archivos de proyecto

Un archivo de proyecto (extensión `*.wpr`) es el documento central de WaveLab Pro. Un archivo de proyecto contiene referencias a datos de medios.

Solo puede estar abierto un proyecto al mismo tiempo. Cuando abre un proyecto previamente guardado o crea un nuevo proyecto, el proyecto abierto actualmente se cierra.

Cada proyecto puede contener múltiples grupos de archivos. Cada grupo de archivos tiene su propia pestaña.



Puede guardar su producción completa como proyecto y abrirla en cualquier estación de trabajo WaveLab Pro. Para ello, los archivos de origen deben estar disponibles en la estación de trabajo destino en la misma ruta relativa o absoluta.

La ventana del **Gestor de proyectos** le da acceso a los archivos que están dentro del proyecto.

El proyecto activo se guarda automáticamente y se puede recargar la siguiente vez que arranque WaveLab Pro. Si crea un nuevo proyecto, éste será el proyecto por defecto. El archivo del proyecto por defecto se guarda en la siguiente ubicación:

Windows

`AppData\Roaming\Steinberg\WaveLab Pro 9.5\Cache\DefProject.wpr`

Mac

`/Users/SuNombre/Library/Preferences/WaveLab Pro 9.5/Cache/DefProject.wpr`

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grupos de archivos en la página 96
Ventana Gestor de proyectos en la página 94

Crear proyectos

Puede crear proyectos vacíos o proyectos basados en una plantilla.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
2. Haga clic en **Proyecto**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para crear un proyecto vacío, haga clic en **Crear vacío**.
   - Para crear un proyecto basándose en una plantilla, haga clic en **Plantillas**, y seleccione una plantilla.

RESULTADO

Si seleccionó **Crear vacío**, se crea un nuevo proyecto sin título. Si seleccionó una plantilla, el nuevo proyecto se basa en esta plantilla e incluye la disposición y ajustes correspondientes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Plantillas en la página 121
Crear plantillas en la página 122

Crear proyectos por defecto

Puede definir un proyecto predeterminado que puede seleccionar al arrancar WaveLab Pro. El proyecto por defecto lo especifica cuando crea una plantilla.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
2. Seleccione **Proyecto** > **Plantillas**.
3. Haga clic en **Añadir plantilla**.
4. En el diálogo **Plantilla de proyecto**, active **Establecer como proyecto por defecto**.
5. Introduzca un nombre de proyecto.
6. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

Se crea el proyecto por defecto. Puede seleccionarlo en el diálogo WaveLab Pro **Inicio**.

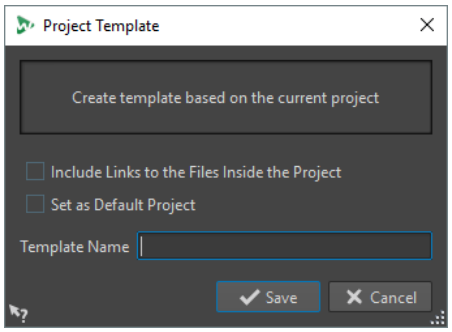
Para establecer otra plantilla de proyecto como la plantilla de proyecto por defecto, haga clic derecho en la plantilla correspondiente y seleccione **Establecer como proyecto por defecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Inicio en la página 40
Diálogo Plantilla de proyecto en la página 94

Diálogo Plantilla de proyecto

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

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



Incluir las referencias de los archivos del proyecto

Si esta opción está activada, los enlaces a los archivos incluidos en el proyecto se incluyen en la plantilla.

Establecer como proyecto por defecto

Si esta opción está activada, la plantilla se usa como proyecto por defecto cuando arranca WaveLab Pro.

Nombre de plantilla

Le permite introducir un nombre para la plantilla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear proyectos por defecto en la página 93

Guardar proyectos

El proyecto activo se guarda automáticamente como un archivo de proyecto que se puede reabrir la próxima vez que arranque WaveLab Pro. Sin embargo, también puede guardar manualmente el proyecto activo como archivo de proyecto. Esto le permite dar al proyecto un nombre y guardar el archivo del proyecto en otra ubicación.

Para mantener sus proyectos lo más manejables posible, asegúrese de que guarda los archivos del proyecto y todos los archivos relacionados en las carpetas y subcarpetas del proyecto correspondiente.

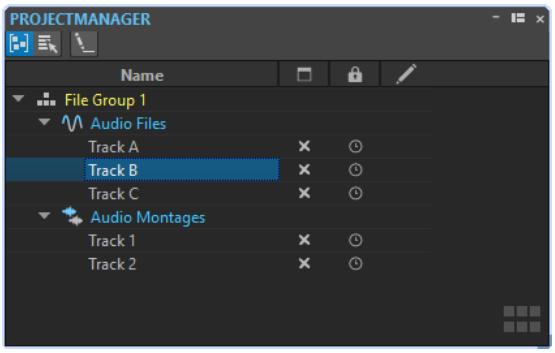
PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Guardar como**.
2. Haga clic en **Proyecto**.
3. Introduzca el nombre y una ubicación de archivo.
4. Haga clic en **Guardar**.

Ventana Gestor de proyectos

La ventana **Gestor de proyectos** le da acceso a todos los archivos del proyecto en WaveLab Pro y le permite editarlos.

- Para abrir la ventana **Gestor de proyectos**, seleccione **Ventanas de herramientas** > **Gestor de proyectos**.



Puede hacer clic en un archivo o grupo de archivos para darles el foco. Si el archivo o grupo de archivos ya no está abierto en WaveLab Pro, se abre.

La barra de herramientas contiene las siguientes opciones:

Ordenar archivos por tipo

Si esta opción está activada, los archivos se agrupan en subcarpetas según sus tipos de archivo.

Seleccionar múltiples archivos (para arrastrar y soltar)

Si esta opción está activada, puede seleccionar múltiples archivos en la lista de proyectos. Luego puede arrastrar los archivos a un montaje de audio, por ejemplo.

Renombrar el grupo de archivos seleccionados

Le permite renombrar el grupo seleccionado.

La lista de proyectos contiene las siguientes opciones:

Estado de apertura

Esta columna muestra si un archivo está abierto en WaveLab Pro o no. Para cerrar un archivo, haga clic en su botón **X**.

Si un archivo se establece a **Permanentemente en proyecto**, se cierra la pestaña del archivo correspondiente, pero el archivo permanece disponible en el **Gestor de proyectos**. Puede hacer clic en el nombre del archivo para reabrir el archivo. Si el archivo se establece a **Temporalmente en proyecto**, se cierra la pestaña del archivo correspondiente y se elimina el archivo del **Gestor de proyectos**.

Permanentemente en proyecto/Temporalmente en proyecto

En esta columna puede definir si un archivo deberá ser incluido como parte permanente del proyecto, o si el archivo lo necesitará el proyecto solo de manera temporal.

El icono de chincheta indica que el archivo correspondiente es una parte permanente del proyecto. El icono de reloj indica que el archivo correspondiente está temporalmente en el proyecto. Haga clic en el icono para cambiar el estado del archivo.

Si arrastra archivos desde el Explorador de archivos/Finder de macOS hasta la lista de archivos en el **Gestor de proyectos**, los archivos se añaden permanentemente al proyecto. Esto le permite añadir rápidamente múltiples archivos a un proyecto.

Estado de modificación

En esta columna puede ver si un archivo del proyecto ha sido modificado. Los archivos que han sido modificados se indican con una marca de verificación.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Permanentemente en proyecto vs. Temporalmente en proyecto en la página 96

Permanentemente en proyecto vs. Temporalmente en proyecto

Los proyectos pueden contener archivos que están permanentemente o temporalmente en el proyecto.

Archivos permanentes

Los archivos que se ajustan como permanentes en el proyecto se quedan como parte del proyecto incluso cuando cierra el archivo.

Archivos temporales

Los archivos que se ajustan como temporales en el proyecto se eliminan del proyecto una vez cierra el archivo. Cuando cierra el archivo del proyecto, éstos permanecen en el proyecto igual que lo hacen los permanentes.

Cuando abre un nuevo archivo, se considera un archivo temporal. Si quiere mantener el archivo en el proyecto incluso cuando cierra el proyecto, debe establecer el archivo a permanente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Gestor de proyectos en la página 94
Cambiar el estado de un archivo permanente/temporal en la página 96

Cambiar el estado de un archivo permanente/temporal

Para cambiar el estado del archivo, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic derecho en una pestaña de archivo de un archivo temporal y seleccione **Mantener en el proyecto después de cerrar**.
- En el **Gestor de proyectos**, haga clic en la columna **Permanente/temporalmente en el proyecto** de un archivo para cambiar su estado.

Grupos de archivos

Los grupos de archivos son parte de los proyectos de WaveLab Pro. Cada proyecto puede contener múltiples grupos de archivos.

Un grupo de archivos puede contener diferentes tipos de archivos. Por ejemplo, archivos de audio, montajes de audio, y archivos de procesadores por lotes. Esto le permite organizar todos los archivos en un grupo de archivos. También puede organizar cada tipo de archivo en un grupo de archivos diferente para tener una mejor vista general. En este caso, el icono del grupo de archivos cambia al icono del tipo de archivo correspondiente.

Cada grupo de archivos puede contener múltiples grupos de pestañas personalizables. Para cada grupo de pestañas, puede definir un tipo por convenio para decirle a WaveLab Pro en qué grupo de pestañas se debe abrir por defecto un archivo según su tipo.

Puede exportar grupos de archivos como archivos de texto. Los grupos de archivos también se pueden importar en un proyecto a través de un archivo de texto que contenga rutas de archivos. Estos grupos de archivos se abren como una nueva pestaña de grupo de archivos.

Las opciones de grupos de archivos están disponibles en el menú contextual de las pestañas de grupos de archivos.

El color de la pestaña de un grupo de archivos indica si un grupo de archivos contiene archivos modificados que aún no se han guardado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear grupos de archivos en la página 97
Indicadores de cambios en pestañas en la página 85

Crear grupos de archivos

Puede crear grupos de archivos vacíos o grupos de archivos basados en una plantilla.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
2. Haga clic en **Grupo de archivos**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para crear un grupo de archivos vacío, haga clic en **Personalizado**, seleccione una de las opciones y haga clic en **Crear**.
   - Para crear un grupo de archivos basándose en una plantilla, haga clic en **Plantillas**, y seleccione una plantilla.

RESULTADO

Se crea un nuevo grupo de archivos. Si seleccionó una plantilla, el nuevo grupo de archivos se basa en esta plantilla e incluye la disposición y ajustes correspondientes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Gestor de proyectos en la página 94
Plantillas en la página 121

Guardar grupos de archivos

Los grupos de archivos se guardan automáticamente con el proyecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar proyectos en la página 94

Exportar grupos de archivos como texto

Puede exportar los nombres de los archivos de dentro de un grupo de archivos a un archivo de texto que contenga las rutas a los archivos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Exportar**.
2. Haga clic en **Grupo de archivos a TXT**.
3. Especifique un nombre de archivo y una ubicación.
4. Haga clic en **Exportar**.

Buscar archivos abiertos

El campo **Búsqueda de archivos y palabras clave** en la barra de comandos le permite buscar en todas las pestañas y acceder a ellas. Esto le permite alternar rápidamente entre pestañas de archivos si hay muchos archivos abiertos.

- Para abrir una pestaña de archivo, haga clic en el campo **Búsqueda de archivos y palabras clave** o pulse **Ctrl/Cmd** - **F**, y empiece a teclear el nombre del archivo al que quiere acceder.

  Una vez deja de teclear o cuando pulsa **Retorno**, la primera pestaña de archivo que contiene el término de búsqueda se activa.
- Para saltar a la siguiente pestaña de archivo que contiene el término de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd** - **Tab**.
- Para saltar a la anterior pestaña de archivo que contiene el término de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd** - **Mayús** - **Tab**.
- Para volver al último archivo abierto que estaba activo antes de la búsqueda, borre el texto del campo de búsqueda.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de comandos en la página 69

Archivos usados recientemente

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

Abrir archivos usados recientemente

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

PROCEDIMIENTO

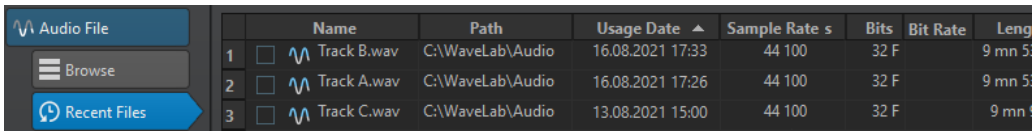
1. Seleccione **Archivo** > **Abrir**.
2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
3. Haga clic en **Archivos recientes**.
4. Opcional: use el campo Buscar para escribir el nombre del archivo que busca.
5. Seleccione el archivo que desea abrir.
6. Haga clic en **Abrir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Archivos recientes en la página 98

Pestaña Archivos recientes

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

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



Mostrar solo archivos creados por WaveLab Pro

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

Campo de búsqueda

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

Eliminar archivos no existentes

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

Eliminar archivos seleccionados

Elimina todos los archivos seleccionados de la lista.

Abrir

Abre los archivos seleccionados.

Filtrar por nombre los archivos usados recientemente

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

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

Establecer la cantidad de archivos usados recientemente a mostrar

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

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global**.
2. Seleccione la pestaña **Visualización**.
3. En la sección **Historial**, establezca el número máximo de elementos a listar en las siguientes áreas:
   - **Número máximo de elementos en menús de archivos recientes**
   - **Número máximo de elementos en la ventana de archivos recientes**
   - **Número máximo de elementos en los menús de carpetas recientes**

Archivos temporales

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

Puede especificar hasta tres carpetas distintas para guardar archivos temporales. Si dispone de más de una unidad, la opción de guardar los archivos temporales en un disco duro aparte (y no en particiones) puede mejorar el rendimiento considerablemente.

Por ejemplo, si los archivos origen se encuentran en la unidad C:, puede especificar `D:\temp` y `E:\temp` como carpetas temporales. Esto mejora el rendimiento y reduce la fragmentación del disco en las unidades de disco duro.

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

NOTA

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Especificar carpetas para abrir y guardar archivos en la página 127
Pestaña Audio (Preferencias globales) en la página 799

Archivos favoritos

Puede agregar los archivos que suele usar en la lista de archivos favoritos.

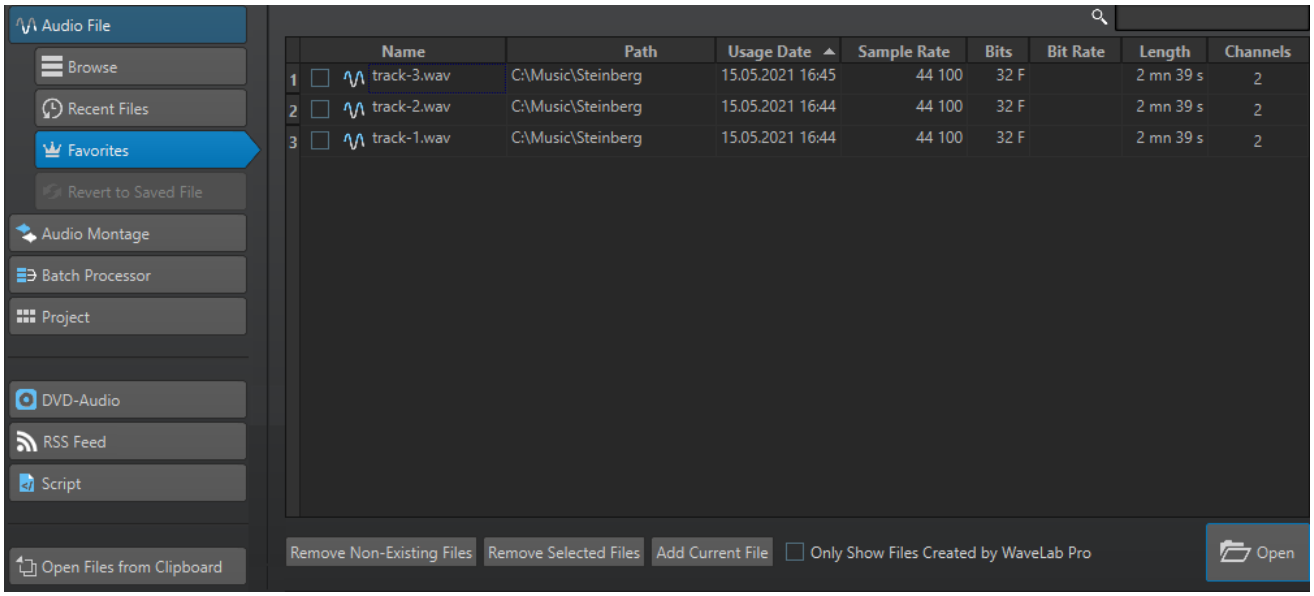
- Para abrir la lista de archivos favoritos, seleccione **Archivo** > **Abrir**, seleccione el tipo de archivo, y haga clic en **Favoritos**.
- Para añadir el archivo abierto a la lista de archivos favoritos, haga clic en **Añadir archivo actual**.
- Para abrir un archivo de la lista de archivos favoritos, seleccione un archivo de la lista de archivos y haga clic en **Abrir**.
- Para eliminar archivos de la lista de archivos favoritos, seleccione los archivos que quiera eliminar y haga clic en **Eliminar archivos seleccionados**.
- Para eliminar archivos de la lista que ya no están presentes en el medio, haga clic en **Eliminar archivos no existentes**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Favoritos en la página 100

Pestaña Favoritos

Esta pestaña le permite mostrar y editar la lista de archivos favoritos.

- Para abrir la pestaña **Favoritos**, seleccione **Archivo** > **Abrir**, seleccione el tipo de archivo, y haga clic en **Favoritos**.



Lista de archivos favoritos

Muestra los archivos favoritos.

Buscar

Le permite filtrar la lista de archivos favoritos por nombre.

Eliminar archivos no existentes

Elimina de la lista los archivos que ya no están presentes en el medio.

Eliminar archivos seleccionados

Elimina todos los archivos seleccionados de la lista.

Añadir archivo activo

Añade el archivo abierto a la lista de favoritos.

Mostrar solo archivos creados por WaveLab Pro

Si esta opción está activada, la lista solo muestra archivos que fueron creados por WaveLab Pro, pero todavía no han sido abiertos.

Esto le permite acceder rápidamente a archivos que se crearon en WaveLab Pro a través de la opción **Guardar como** o **Renderizar**, por ejemplo.

Abrir

Abre los archivos seleccionados en WaveLab Pro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos favoritos en la página 100

Filtrar archivos favoritos

El campo de búsqueda de la pestaña **Favoritos** le permite filtrar la lista de archivos favoritos por nombre.

- En la pestaña **Favoritos**, escriba el texto que desea buscar en el campo de búsqueda.
- Para cambiar el foco del campo de búsqueda a la lista de archivos favoritos, pulse **Flecha abajo**.
- Para cambiar el foco de la lista de archivos favoritos al campo de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd** - **F**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Favoritos en la página 100

Deshacer y rehacer

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

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

- Para excluir los ajustes de desplazamiento y zoom al deshacer/rehacer, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global**, seleccione la pestaña **Visualización**, y desactive **Deshacer/Rehacer no desplaza el audio ni hace zoom**.

  Esto es útil si realiza una operación, amplía el área cambiada y luego deshace la operación para ver el cambio, por ejemplo. En este caso, no quiere que se restauren las instantáneas (snapshots) ni que se cambien los ajustes de desplazamiento y zoom.
- Para deshacer o rehacer una operación, haga clic en **Deshacer** o **Rehacer** en la barra de título de la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Historial de versiones en la página 102
Deshacer cambios en efectos en la página 432
Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in en la página 443

Historial de versiones

El historial de versiones le permite ver un historial de todas las versiones y volver a una versión anterior. En la ventana **Historial** puede ver todas las versiones del montaje de audio o del archivo de audio con el que esté trabajando.

En el historial de WaveLab Pro, cada versión consta de un archivo de audio o de un montaje de audio que pueden restaurarse. Cada edición al archivo de audio o al montaje de audio crea una nueva versión.

La ventana **Montaje de audio** y el **Editor de audio** tienen ventanas **Historial** independientes.

Puede deshacer y rehacer operaciones, y restaurar versiones anteriores, incluso después de guardar el archivo. La versión inicial está en la parte superior de la lista, la versión más reciente está en la parte inferior de la lista.

El nombre de la operación que creó la versión se muestra en la fila **Versión**, en la ventana **Historial**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Historial de montajes de audio en la página 103
Ventana Historial de archivos de audio en la página 105

Volver a versiones anteriores

Puede volver a versiones anteriores de su archivo de audio o montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio** o en el **Editor de audio**, seleccione **Ventanas de herramientas** > **Historial**.
2. En la ventana de **Historial**, haga uno de lo siguiente:
   - Haga doble clic en la versión a la que quiera regresar.
   - Haga clic derecho en la versión a la que quiera regresar y seleccione **Restaurar versión seleccionada**.
   - Haga clic derecho en la versión a la que quiera regresar y seleccione **Abrir versión seleccionada en una nueva pestaña**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Historial de montajes de audio en la página 103
Ventana Historial de archivos de audio en la página 105

Reemplazar audio con muestras de versiones anteriores

En el **Editor de audio**, puede reemplazar el rango de audio seleccionado con el mismo rango de audio de cualquier versión anterior. Esto le permite restaurar una versión de audio anterior mientras mantiene las ediciones que ha realizado en el resto del audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione el rango de audio que quiera reemplazar con una versión anterior.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Historial**.
3. En la ventana **Historial**, haga clic derecho en la versión que quiera restaurar y seleccione **Reemplazar el audio seleccionado con muestras de esta versión**.

RESULTADO

Reemplazar audio con muestras de versiones anteriores crea una nueva versión en el historial. Si es necesario, se aplica automáticamente un fundido cruzado al audio restaurado con el audio existente antes y después del rango de audio reemplazado.

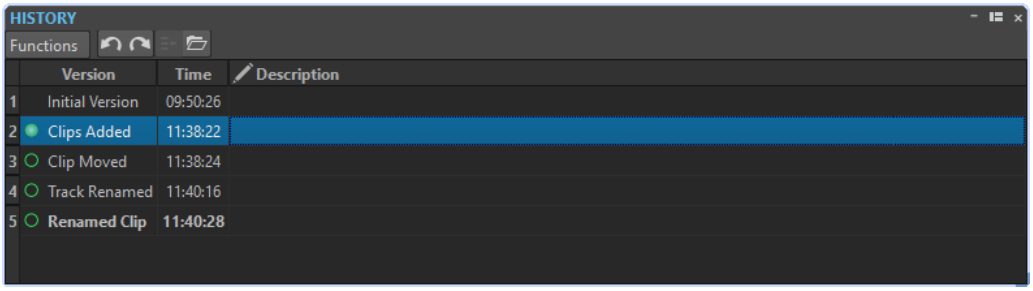
La opción **Localizar edición en historial** le permite encontrar rápidamente la versión de una edición en la ventana **Historial**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Localizar ediciones en el historial en la página 109

Ventana Historial de montajes de audio

Esta ventana muestra todas las versiones del montaje de audio con el que está trabajando. Puede deshacer y rehacer operaciones, y restaurar versiones anteriores. La versión inicial está en la parte superior de la lista, la versión más reciente está en la parte inferior de la lista.

- Para abrir la ventana **Historial**, abra la ventana **Montaje de audio** y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Historial**.



Lista de historial

Están disponibles las siguientes columnas en la lista de historial:

Versión
: Muestra el tipo de operación que creó la versión correspondiente.

Tiempo
: Muestra el momento de la operación.

Descripción
: Le permite añadir una descripción a una versión.

Menú Funciones

Están disponibles las siguientes opciones a través del menú **Funciones**:

Deshacer/Rehacer
: Deshace/Rehace la última operación. Puede utilizar deshacer/rehacer incluso después de guardar.

Restaurar versión seleccionada
: Restaura la versión seleccionada.

Abrir versión seleccionada en una nueva pestaña
: Abre la versión seleccionada en una nueva pestaña.

Suprimir versión seleccionada
: Suprime la versión seleccionada del historial.

Vaciar historial
: Borra el historial. Esto libera memoria y espacio en disco. Si vacía el historial, no puede deshacer operaciones previas.

Conservar versiones deshechas
: Por defecto, si vuelve a una versión anterior, se suprimen todas las versiones creadas después de la versión seleccionada. Para mantener todas las versiones en el historial incluso si vuelve a versiones anteriores, active **Conservar versiones deshechas**.

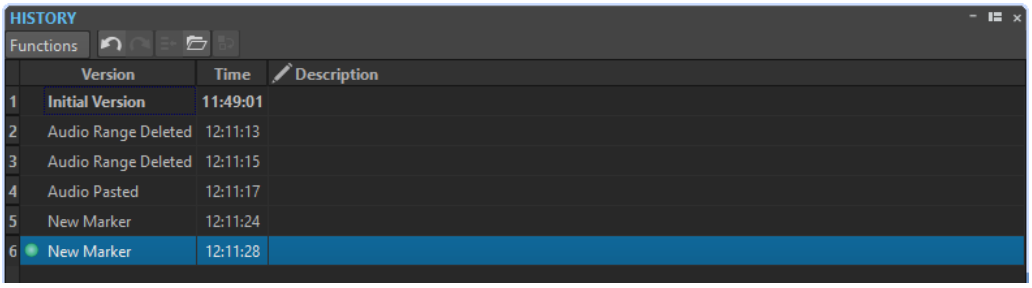
EJEMPLO

Ha hecho las ediciones A, B, C y D. Ahora deshace las ediciones C y D. Luego edita E. En el historial de versiones por defecto, el historial contiene ahora las ediciones A, B y E. Si **Conservar versiones deshechas** está activado, el historial contiene las ediciones A, B, C, D y E. Es decir, incluso después de deshacer pasos, aún puede volver a las versiones deshechas.

Ventana Historial de archivos de audio

Esta ventana muestra todas las versiones del archivo de audio con el que está trabajando. Puede deshacer y rehacer operaciones, y restaurar versiones anteriores. La versión inicial está en la parte superior de la lista, la versión más reciente está en la parte inferior de la lista.

- Para abrir la ventana **Historial**, abra el **Editor de audio** y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Historial**.



Lista de historial

Están disponibles las siguientes columnas en la lista de historial:

Versión
Muestra el tipo de operación que creó la versión correspondiente.

Tiempo
Muestra el momento de la operación.

Descripción
Le permite añadir una descripción a una versión.

Menú Funciones

Están disponibles las siguientes opciones a través del menú **Funciones**:

Deshacer/Rehacer
Deshace/Rehace la última operación. Puede utilizar deshacer/rehacer incluso después de guardar.

Restaurar versión seleccionada
Restaura la versión seleccionada.

Abrir versión seleccionada en una nueva pestaña
Abre la versión seleccionada en una nueva pestaña.

Reemplazar el audio seleccionado con muestras de esta versión
Reemplaza la selección de audio con muestras de audio que se encuentran en el mismo rango dentro de la versión seleccionada del historial.

Suprimir versión seleccionada
Suprime la versión seleccionada del historial.

Vaciar historial
Borra el historial. Esto libera memoria, espacio en el disco duro y cualquier archivo de audio relacionado. Si vacía el historial, no puede deshacer operaciones previas.

Conservar versiones deshechas

Por defecto, si vuelve a una versión anterior, se suprimen todas las versiones creadas después de la versión seleccionada. Para mantener todas las versiones, active **Conservar versiones deshechas**.

Por ejemplo: ha hecho las ediciones A, B, C y D. Ahora deshace las ediciones C y D. Luego edita E. En el historial de versiones por defecto, el historial contiene ahora las ediciones A, B y E. Si **Conservar versiones deshechas** está activado, el historial contiene las ediciones A, B, C, D y E. Es decir, incluso después de deshacer pasos, aún puede volver a las versiones deshechas.

Indicadores de edición

Los indicadores de edición le permiten ver dónde se han editado las partes de audio. A continuación, puede recuperar versiones anteriores de las partes editadas sin perder los cambios que ha realizado en el resto del audio. Los indicadores de edición solo están disponibles en el **Editor de audio**.

Los indicadores de edición se encuentran en, o alrededor de, una posición de edición en el archivo de audio. Cada canal de audio tiene sus propios indicadores de edición. Los indicadores de edición se encuentran en la parte inferior de cada canal de audio. Puede mostrar u ocultar indicadores de edición y hacer que se ajusten a imanes con bordes magnéticos. Por defecto, los indicadores de edición solo se muestran en la vista principal del **Editor de audio**. También puede activar indicadores de edición en la vista general.

NOTA

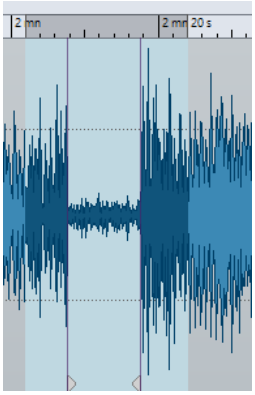
Los indicadores de edición se generan automáticamente cuando edita un archivo de audio o usa deshacer/rehacer. No puede editar o nombrar indicadores de edición. Los indicadores son temporales y no se guardan con el archivo de audio.

Puede cambiar el color de los indicadores de edición en las **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Estilo**.

Tipos de indicadores de edición

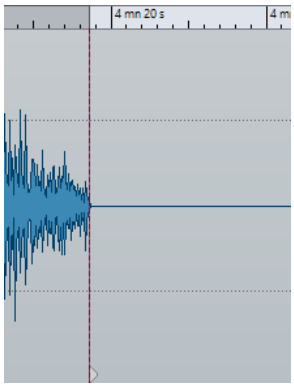
Audio modificado entre dos indicadores de edición

Estos indicadores de edición rodean una sección de audio que ha sido modificada, mientras que el audio a la izquierda y a la derecha de esta sección permanece inalterado. Esto le permite usar la función **Recuperar** para reemplazar la parte de audio con una versión anterior de esa parte de audio. Esto no afecta a los cambios que haya hecho al audio que se encuentra a la izquierda y a la derecha de la pareja de indicadores de edición.



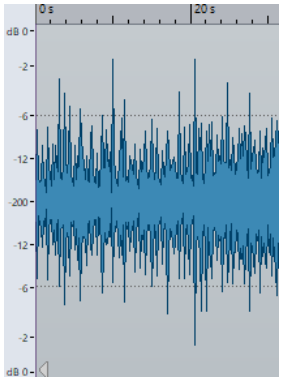
Corte al final de un archivo de audio

Estos indicadores de edición muestran que el final del audio se ha cortado. Puede usar la función **Recuperar** cuando coloca el cursor de edición en el borde del indicador de edición.



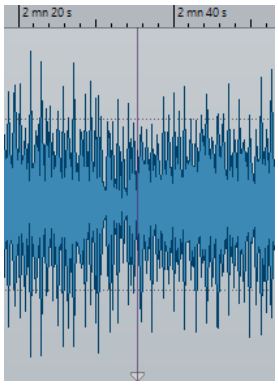
Corte al inicio de un archivo de audio

Estos indicadores de edición muestran que el inicio del audio se ha cortado. Puede usar la función **Recuperar** cuando coloca el cursor de edición en el inicio del archivo de audio.



Audio cortado

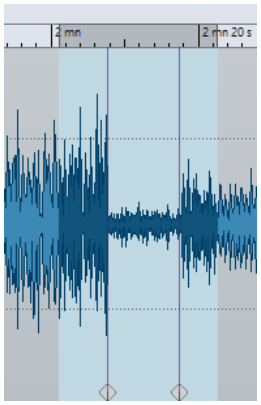
Estos indicadores de edición muestran que el audio se ha cortado. El audio a la izquierda y a la derecha de los indicadores de edición pertenece al mismo archivo de audio. Puede usar la función **Recuperar** cuando selecciona el rango de audio en torno a los indicadores de edición.



Audio empalmado

Estos indicadores de edición muestran un archivo de audio empalmado, en el que el audio a la izquierda y a la derecha de los indicadores de edición pertenece a diferentes archivos de audio. En este caso, la función **Recuperar** no surte efecto. Sin embargo,

puede usar **Reemplazar el audio seleccionado con muestras de esta versión**, en la ventana **Historial**, para reemplazar la selección de audio con muestras de audio que se encuentran en el mismo rango dentro de la versión seleccionada del historial.



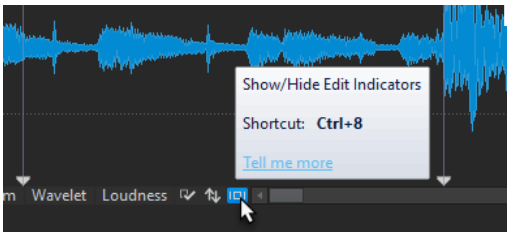
VÍNCULOS RELACIONADOS
Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio en la página 159

Mostrar/Ocultar indicadores de edición

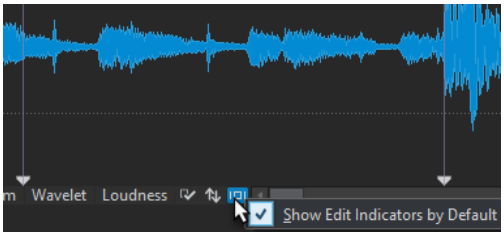
Puede utilizar indicadores de edición en la vista principal y en la vista general del **Editor de audio**. Puede mostrar u ocultar indicadores de edición para cada vista y archivo de audio individualmente, o ocultar los indicadores de edición globalmente.

PROCEDIMIENTO

- En el **Editor de audio**, en la parte inferior de la vista principal y de la vista general, haga uno de lo siguiente:
  - Para mostrar/ocultar indicadores para cada vista y archivo de audio individualmente, haga clic en **Mostrar/Ocultar indicadores de edición**.



  - Para mostrar/ocultar los indicadores de edición globalmente, haga clic derecho en **Mostrar/Ocultar indicadores de edición** y haga clic en **Mostrar indicadores de edición por defecto**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Indicadores de edición en la página 106

Localizar ediciones en el historial

Puede localizar la posición de los indicadores de edición en la ventana **Historial** del **Editor de audio**. Esto le permite ver cuándo se realizó una edición determinada, revisar la edición en contexto con otras ediciones en el historial, y reemplazar audio con muestras de versiones anteriores.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, coloque el cursor de edición en un indicador de edición o entre una pareja de indicadores de edición.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Historial**, haga clic derecho en **Recuperar** y haga clic en **Localizar edición en historial**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Indicadores de edición en la página 106
Reemplazar audio con muestras de versiones anteriores en la página 103

Recuperar muestras de audio originales

Puede reemplazar el rango de selección con las muestras de audio originales. Esto le permite deshacer todas las ediciones de una sección de audio sin deshacer ediciones que haya hecho en el resto del archivo de audio.

Al recuperar muestras de audio originales se crea una nueva versión en la ventana **Historial**.

NOTA

Para que la función de recuperación funcione, el audio hacia la izquierda y hacia la derecha de una sección de audio editada tiene que pertenecer al mismo archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, coloque el cursor de edición en un indicador de edición o entre una pareja de indicadores de edición.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Historial**, haga clic en **Recuperar**.

RESULTADO

La edición se deshace y el indicador de edición correspondiente se elimina.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Indicadores de edición en la página 106

Navegar hacia atrás y hacia adelante

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

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

Edición de valores

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

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

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

Operaciones de arrastrar

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

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

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

NOTA

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores en la página 67

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267
Ventana Explorador de archivos en la página 88

Arrastrar en la ventana del Feed RSS

Puede reordenar los episodios de la lista de episodios arrastrándolos.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Feed RSS en la página 763

Arrastrar en la Sección Master

Puede reordenar los efectos de la Sección Master arrastrándolos.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Sección Master en la página 490

Arrastrar en la ventana del procesador por lotes

- Para cambiar el orden en que se procesan los plug-ins, arrastre los plug-ins dentro de la ventana de cadenas de plug-ins de audio.
- Para añadir un archivo a un proceso por lotes, arrastre su pestaña de archivo hasta la herramienta de conversión por lotes o procesador por lotes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Procesador por lotes en la página 700

Zoom en la ventana de espacio de trabajo

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

Hacer zoom horizontalmente

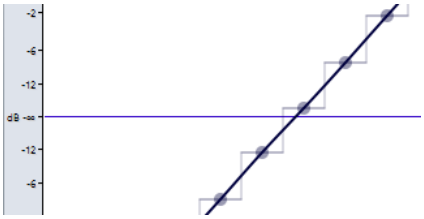
- Cuando aleja al máximo, todo el archivo se ajusta a la ventana.
- Cuando acerca al máximo, cada muestra ocupa varios píxeles de la pantalla. Esto permite editar las formas de onda con precisión de muestra.

Hacer zoom verticalmente

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

Nivel de zoom alto

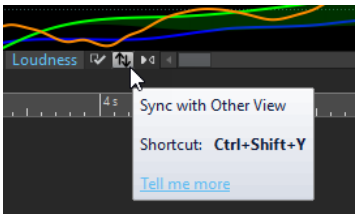
- Cuando el nivel de zoom es muy alto, cada muestra se muestra con un paso y un punto. Los pasos muestran el estado digitalizado real, mientras que los puntos facilitan la visualización de las muestras, especialmente las muestras de cero.
- La curva también representa una estimación de la señal reconstruida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



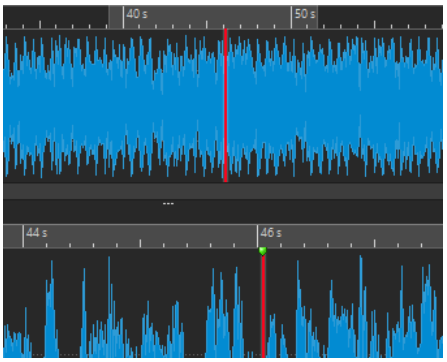
Zoom en las secciones de vista principal y vista general (solo editor de audio)

- Puede tener diferentes niveles de zoom en la sección de la vista principal y la vista general. En la vista general, un indicador de rango de la regla de tiempo indica la sección del archivo que se muestra en la vista principal.

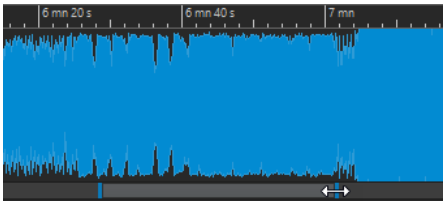
  El indicador de rango solo se muestra si está desactivada la opción **Sincronizar con la otra vista**.



- Para ajustar el nivel de zoom, arrastre los bordes del indicador de rango.
- Para desplazarse por la vista principal, arrastre el indicador de rango. El indicador de rango se encuentra en la parte superior del visor global.

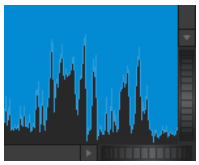


- Para ajustar el nivel de zoom con la barra de desplazamiento, arrastre los bordes de esta.



Aplicar zoom mediante controles

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



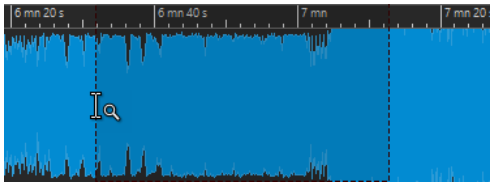
- Para aplicar zoom horizontalmente, haga clic en el control **Zoom horizontal** y arrastre hacia la izquierda o la derecha, o bien utilice la rueda del ratón.
- Para alejarse por completo, haga doble clic en el control **Zoom horizontal**.
- Para aplicar zoom verticalmente, haga clic en el control **Zoom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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Zoom en la ventana de espacio de trabajo en la página 112

Zoom usando la herramienta de zoom

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



VÍNCULOS RELACIONADOS
Usar la herramienta de zoom en la vista principal en la página 114
Usar la herramienta de zoom en la vista general en la página 114

Usar la herramienta de zoom en la vista principal

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

PROCEDIMIENTO

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Zoom usando la herramienta de zoom en la página 114
Pestaña Ver (Editor de audio) en la página 162

Usar la herramienta de zoom en la vista general

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

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Zoom usando la herramienta de zoom en la página 114

Aplicar zoom mediante el ratón

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

- Para aplicar zoom horizontalmente, en la ventana de la onda o del montaje, coloque el cursor del ratón sobre la regla de tiempo, haga clic y arrastre arriba o abajo.
- Para aplicar zoom horizontalmente mientras mantiene la posición del cursor, coloque el cursor del ratón sobre la regla de tiempo, pulse **Mayús** y arrastre arriba o abajo.

  Para ello también puede usar la rueda del ratón. Pulse **Ctrl/Cmd**-**Mayús**, apunte a la forma de onda, y use la rueda el ratón.
- Para hacer zoom horizontalmente alrededor de la posición del cursor del ratón usando la rueda de del ratón, pulse **Ctrl/Cmd**, apunte a una forma de onda y use la rueda del ratón.
- Para hacer zoom horizontalmente alrededor de la posición del cursor de edición, pulse **Ctrl/Cmd**-**Mayús**, apunte a la forma de onda, y use la rueda del ratón.
- Para hacer zoom verticalmente utilizando la rueda del ratón, pulse **Mayús**, apunte a una forma de onda y use la rueda del ratón.

Solo en el editor de audio

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Zoom en la ventana de espacio de trabajo en la página 112

Aplicar zoom mediante el teclado

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

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

NOTA

Puede aumentar o disminuir los pasos de zoom con la opción **Intervalo del comando de teclado de zoom**. Puede ajustar esta opción en las **Preferencias globales** de la pestaña **Opciones**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias globales en la página 796
Zoom en la ventana de espacio de trabajo en la página 112

Opciones de zoom

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

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

Tiempo

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

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

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

Zoom

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

Zoom selección

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

Mostrar clip entero (solo ventana del montaje de audio)

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Ver todo

Muestra el rango de audio entero.

Microscopio

Acerca al máximo.

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

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Nivel

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

Optimizar zoom vertical (solo editor de audio)

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

Reiniciar zoom a 0 dB

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

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Zoom en la ventana de espacio de trabajo en la página 112
Pestaña Ver (Editor de audio) en la página 162
Pestaña Ver (Montaje de audio) en la página 279
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281

Zoom en montajes de audio

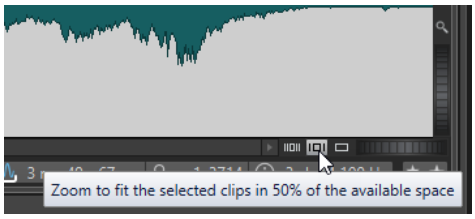
Las opciones de zoom de la ventana del **Montaje** son similares a las del **Editor de audio**. Sin embargo, hay opciones de zoom adicionales para las pistas y la ventana **Correlación de ondas** para mostrar una vista más cercana del inicio de la pista activa.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de montaje en la página 267
Ventana de correlación de ondas en la página 415
Botones de zoom en el montaje de audio en la página 117
Mostrar más o menos pistas en montajes de audio en la página 117
Zoom en la ventana de espacio de trabajo en la página 112

Botones de zoom en el montaje de audio

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

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



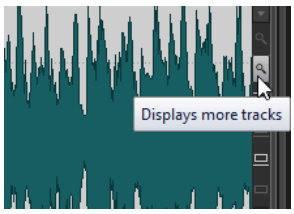
- Para seleccionar un área específica, haga clic en **Ctrl/Cmd** y arrastre el rectángulo sobre las pistas y los clips que desee acercar.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Zoom en montajes de audio en la página 117
Mostrar más o menos pistas en montajes de audio en la página 117

Mostrar más o menos pistas en montajes de audio

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

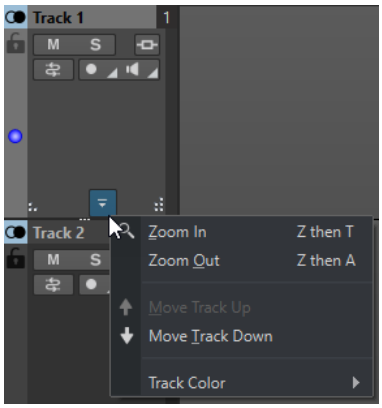
- Para ver más pistas, haga clic en el icono de lupa más pequeño.



- Para mostrar menos pistas, haga clic en el icono de lupa más grande.

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

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Zoom en montajes de audio en la página 117
Área de control de pista en la página 268
Botones de zoom en el montaje de audio en la página 117

Presets

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar presets en la página 118
Cargar presets en la página 119
Guardar presets por defecto de plug-ins VST en la página 120

Guardar presets

Puede guardar presets y cargarlos más tarde.

PROCEDIMIENTO

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

5. Haga clic en **Guardar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Cargar presets en la página 119

Cargar presets

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar presets en la página 118

Modificar presets

Puede modificar presets y guardar los cambios.

PROCEDIMIENTO

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

Borrar presets

PROCEDIMIENTO

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

Presets temporales

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar presets temporalmente en la página 120
Restaurar presets temporales en la página 120

Guardar presets temporalmente

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Presets temporales en la página 119
Restaurar presets temporales en la página 120

Restaurar presets temporales

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Presets temporales en la página 119
Guardar presets temporalmente en la página 120

Guardar presets por defecto de plug-ins VST

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

PROCEDIMIENTO

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

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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Cargar presets por defecto en la página 121
Eliminar presets por defecto en la página 121

Cargar presets por defecto

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

PROCEDIMIENTO

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Guardar presets por defecto de plug-ins VST en la página 120
Eliminar presets por defecto en la página 121

Eliminar presets por defecto

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

PROCEDIMIENTO

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

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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Guardar presets por defecto de plug-ins VST en la página 120
Cargar presets por defecto en la página 121

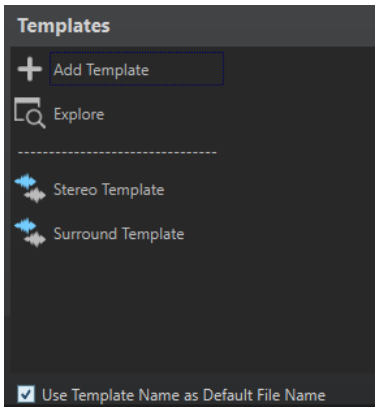
Plantillas

Puede guardar como plantillas ajustes de archivos que use con regularidad. Las plantillas son útiles para crear nuevos archivos de audio, montajes de audio, feeds RSS, proyectos o procesos por lotes.

Pestaña Plantillas

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

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



Lista de plantillas disponibles

Contiene todas las plantillas guardadas.

Añadir plantilla

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

Explorar

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

Usar nombre de plantilla como nombre de archivo por defecto

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

Crear plantillas

Puede crear una plantilla a partir de un montaje de audio, archivo de audio, feed RSS, proyecto o archivo del procesador por lotes activo y utilizarlo como base para los nuevos archivos que cree.

PROCEDIMIENTO

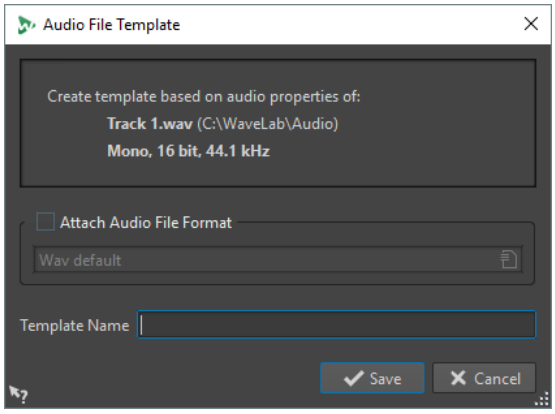
1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
2. Seleccione el tipo de archivo para el que desea crear una plantilla.
3. Haga clic en **Plantillas**.
4. En la pestaña **Plantillas**, haga uno de lo siguiente:
   - Para crear una nueva plantilla, haga clic en **Añadir plantilla**, haga sus ajustes y haga clic en **Crear**.
   - Para actualizar una plantilla existente, haga clic en **Añadir plantilla**, introduzca el nombre de la plantilla que quiere actualizar, y haga clic en **Crear**.
5. Opcional: si quiere usar el nombre de la plantilla como nombre de archivo por defecto, active **Usar nombre de plantilla como nombre de archivo por defecto**.
6. Al guardar o actualizar una plantilla de archivo de audio o de montaje de audio, puede definir nuevos ajustes.

- Al guardar una plantilla de archivo de audio, se abre el diálogo **Plantilla de archivo de audio**. Aquí puede seleccionar si WaveLab Pro deberá adjuntar un formato de archivo de audio.
- Cuando guarde una plantilla de montaje de audio, se abrirá el diálogo **Plantilla de montaje de audio**. Aquí puede seleccionar si desea incluir plug-ins, clips y/o marcadores de pista. También seleccionar si WaveLab Pro deberá adjuntar un formato de archivo de audio.

Diálogo Plantilla de archivo de audio

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

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



Adjuntar formato de archivos de audio

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

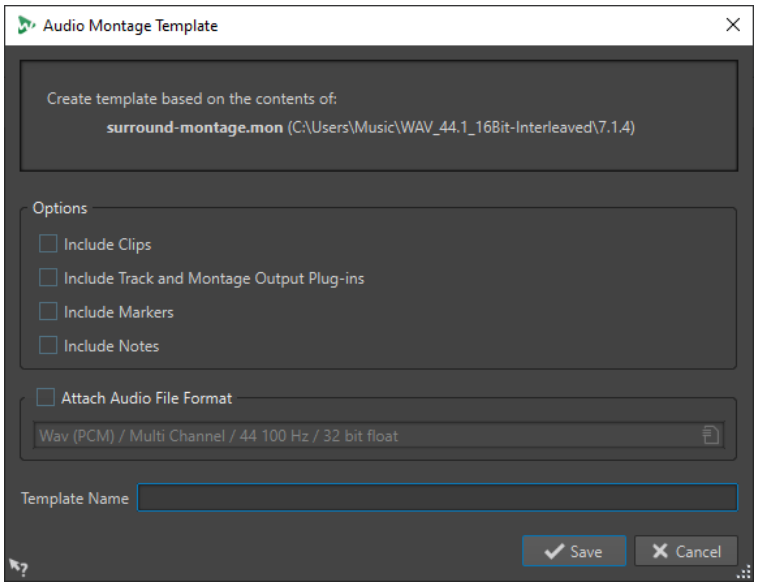
Nombre de plantilla

Le permite introducir un nombre para la plantilla.

Diálogo Plantilla de montaje de audio

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

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



Incluir clips

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

Incluir plug-ins de pista y de montaje

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

Incluir marcadores

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

Incluir notas

Si esta opción está activada, las notas que ha escrito en la ventana **Notas** se guardan en la plantilla.

Adjuntar formato de archivos de audio

Si esta opción está activada, siempre que utilice la función **Renderizar** en la **Sección Master**, la configuración de archivo de audio especificada debajo se propone de forma predeterminada.

Nombre de plantilla

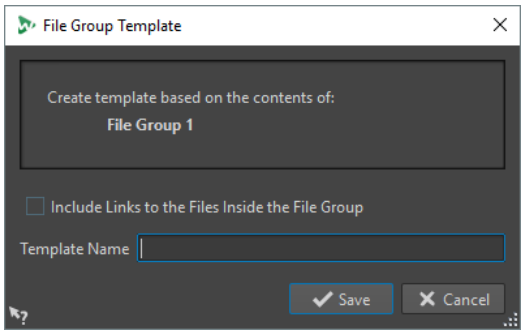
Le permite introducir un nombre para la plantilla.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Notas en la página 467

Diálogo Plantilla de grupo de archivos

El diálogo **Plantilla de grupo de archivos** muestra el nombre del grupo en el que se basa la plantilla que está creando. También puede especificar si incluir enlaces a los archivos de dentro del grupo de archivos en la plantilla y especificar el nombre de la plantilla.

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



Incluir las referencias de los archivos del grupo

Si esta opción está activada, los enlaces a los archivos incluidos en el grupo de archivos se incluyen en la plantilla.

Nombre de plantilla

Le permite introducir un nombre para la plantilla.

Crear archivos a partir de plantillas

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

PROCEDIMIENTO

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

Borrar plantillas

PROCEDIMIENTO

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

Renombrar plantillas

PROCEDIMIENTO

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

Establecer plantillas como por defecto

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Barra de comandos en la página 69

Definir atajos para plantillas

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

Cuando crea plantillas a partir de atajos, se tiene en cuenta la opción **Usar nombre de plantilla como nombre de archivo por defecto**, en la pestaña **Plantillas**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
3. Seleccione **Plantillas**.
4. Haga clic derecho en una plantilla y seleccione **Definir atajo**.
5. En el diálogo **Definiciones de atajos**, edite el atajo para la plantilla seleccionada.
6. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Plantillas en la página 122

Carpetas de trabajo y carpetas de documentos

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Carpetas (Preferencias) en la página 127

Especificar carpetas para abrir y guardar archivos

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

PROCEDIMIENTO

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

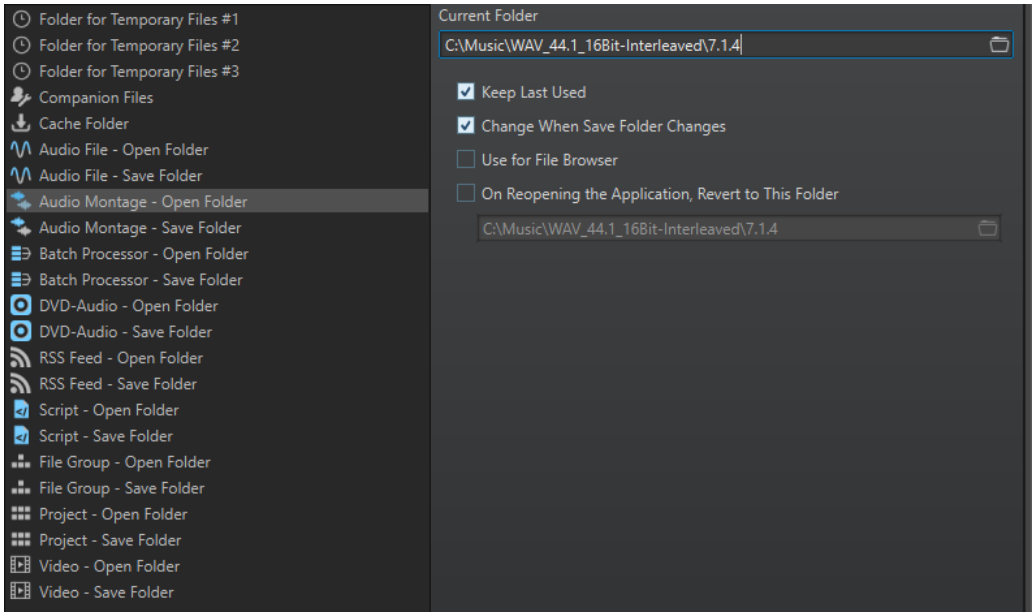
VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Carpetas (Preferencias) en la página 127

Pestaña Carpetas (Preferencias)

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

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



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

Carpeta para archivos temporales #1/#2/#3

Puede especificar hasta tres carpetas para guardar archivos temporales. Si el sistema se compone de varios discos duros, especificar una carpeta para archivos temporales en todos ellos puede acelerar las operaciones de archivos.

Archivos de acompañamiento

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

Carpeta de caché

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

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

Archivo de audio - Abrir carpeta/Guardar carpeta

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

Montaje de audio - Abrir carpeta/Guardar carpeta

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

Procesador por lotes - Abrir carpeta/Guardar carpeta

Las carpetas predeterminadas de apertura y almacenamiento de archivos del procesador por lotes.

Proyecto DVD-Audio - Abrir carpeta/Guardar carpeta

Las carpetas predeterminadas de apertura y almacenamiento de archivos de proyectos de DVD-Audio.

Grupo de archivos - Abrir carpeta/Guardar carpeta

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

Feed RSS – Abrir carpeta/Guardar carpeta

Las carpetas predeterminadas de apertura y almacenamiento de archivos Feed RSS.

Proyecto - Abrir carpeta/Guardar carpeta

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

Script (archivo de audio/montaje de audio) - Abrir carpeta/Guardar carpeta

Las carpetas predeterminadas de apertura y almacenamiento de archivos script.

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

Carpeta actual

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

Mantener última usada

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

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

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

Usar para explorador de archivos

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

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

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

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

Al reabrir la aplicación, volver a esta carpeta

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

Copiar información de audio al portapapeles

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

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

PROCEDIMIENTO

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

Poner el foco en el archivo actual

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

PROCEDIMIENTO

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

Reproducción

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Barra de transporte en la página 130

Barra de transporte

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

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

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

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

Presets

Le permite guardar y aplicar presets.

Mover y transportar

Activa el modo **Mover y transportar**.

Velocidad de reproducción

Abre un menú en el que puede especificar la velocidad de reproducción.

Omitir rango

Si este botón está activado, la reproducción omite el rango seleccionado y cualquier región dentro de los marcadores de exclusión.

Realizar pre-roll/Realizar post-roll

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

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

Reproducir rango de audio

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

- Si **Seleccionar auto. rango** está activado, el rango se selecciona automáticamente según las acciones de edición.
- Si **Reproducir desde el inicio de la nueva selección de tiempo** está activado cuando selecciona un rango con el ratón arrastrando desde la izquierda hacia la derecha y se inicia la reproducción, esta se inicia desde el inicio de la selección.

Si vuelve a detener e iniciar la reproducción o mueve el cursor de edición, la reproducción se inicia desde la posición del cursor de edición. Si esta opción está desactivada, la reproducción se inicia siempre desde la posición del cursor de edición.

Si **Reproducir desde el inicio de la nueva selección de tiempo** y **Bucle** están activados, se reinicia automáticamente la reproducción al seleccionar un nuevo rango.

- Si la opción **Reproducción auto. al editar** está activada, se reinicia automáticamente la reproducción al mantener pulsado el botón del ratón mientras se editan los rangos y se utilizan los atajos para activar la reproducción. Esto resulta útil para buscar un bucle, por ejemplo.

  Esta opción funciona incluso si el modo de selección automatizada está desactivado.
- Si la opción **Pista en solo al editar** está activada y mantiene pulsado el botón del ratón al editar rangos en la ventana del montaje, la pista se pone en solo cuando comienza la reproducción usando los atajos de **Reproducir rango de audio**, **Reproducir desde punto de anclaje**, o **Reproducir hasta punto de anclaje**. Esta opción solo está disponible en la ventana del **Montaje de audio**.

Puede seleccionar rangos de audio diferentes para la reproducción:

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

Reproducir hasta punto de anclaje/Reproducir desde punto de anclaje

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

- Si **Seleccionar auto. punto anclaje** está activado, el anclaje se selecciona automáticamente según las acciones de edición.
- Si **Barra espaciadora dispara "Reproducir desde punto de anclaje"** está activado y pulsa **Espacio** para iniciar la reproducción, el ajuste seleccionado **Reproducir desde punto de anclaje** se tiene en cuenta. Si el punto de anclaje seleccionado no está disponible, la reproducción se inicia desde la posición de reproducción por defecto.
- Si la opción **Reproducción auto. al editar** está activada, se reinicia automáticamente la reproducción al mantener pulsado el botón del ratón mientras se editan los anclajes, y se utilizan los atajos para activar la reproducción. Esto resulta útil para buscar un bucle, por ejemplo.

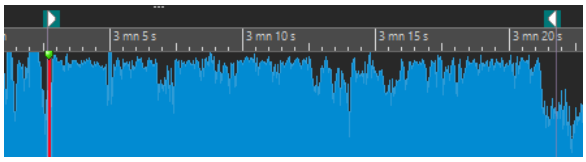
  Esta opción funciona incluso cuando el modo de selección automatizada está desactivado.
- Si la opción **Pista en solo al editar** está activada y mantiene pulsado el botón del ratón al editar anclajes en la ventana del montaje, la pista se pone en solo cuando comienza la reproducción usando los atajos de **Reproducir rango de audio**, **Reproducir desde punto de anclaje**, o **Reproducir hasta punto de anclaje**. Esta opción solo está disponible en la ventana del **Montaje de audio**.

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

Puede seleccionar uno de los anclajes siguientes:

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

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



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

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

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

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

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

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

Bucle

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

Detener reproducción

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

- Si la opción **Después de reproducción estándar** está activada, el cursor de edición salta a la posición de inicio cuando se detiene la reproducción normal.

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

Iniciar la reproducción desde el cursor de edición

Inicia la reproducción del archivo de audio o montaje activo a partir de la posición del cursor de edición. Esta opción también se puede usar para reproducir otros orígenes, como por ejemplo, el clip activo de la ventana **Clips**.

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

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

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

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

Grabar

Abre el diálogo **Grabación**.

Visor de tiempo

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

Barra de transporte en la ventana del Editor de Feed RSS y del Procesador por lotes

En la ventana del **Editor de Feed RSS** y del **Procesador por lotes**, una barra de transporte simplificada le permite reproducir el episodio de feed RSS seleccionado y los archivos origen y destino del procesado por lotes seleccionado.

Botón Reproducir

Hacer clic en el botón **Reproducir** de la barra de transporte inicia la reproducción del archivo de audio o montaje activo a partir de la posición del cursor de edición. También se puede usar para reproducir otros orígenes, como por ejemplo, el clip activo de la ventana **Clips**.

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

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

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

Botón Detener la reproducción

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

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

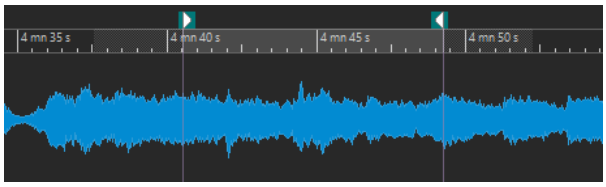
Reproducir rangos de audio

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

PROCEDIMIENTO

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

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

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

RESULTADO

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

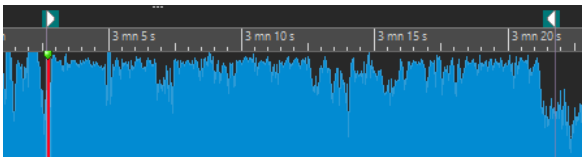
Reproducir desde un anclaje o hasta él

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

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje**, y seleccione un tipo de anclaje.
2. En función del tipo de anclaje seleccionado, coloque el cursor en la ventana de la onda o el montaje, dentro del rango que desee reproducir.

   Por ejemplo, si ha seleccionado **Marcador de inicio de región**, haga clic en cualquier lugar del área del par de marcadores de región que desee utilizar para la reproducción. El marcador de anclaje verde salta al anclaje seleccionado.



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

RESULTADO

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

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

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

Reproducir desde punto de anclaje

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

Reproducir hasta punto de anclaje

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

Utilizar el modo de selección automática

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

PROCEDIMIENTO

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

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

   La regla de tiempo muestra el rango o el anclaje seleccionado.

   NOTA

   En el modo **Seleccionar auto. punto anclaje** y **Seleccionar auto. rango**, todavía puede cambiar algunas opciones de rango y anclaje en la barra de transporte para reproducir un rango o un anclaje distintos. Sin embargo, se vuelve a seleccionar el rango o el anclaje cuando empieza a editar de nuevo con el ratón.
4. Utilice los atajos de reproducción para iniciar la reproducción.
   - Para reproducir el rango de audio seleccionado, pulse **F6**.
   - Para reproducir desde un anclaje, pulse **F7**.
   - Para reproducir hasta un anclaje, pulse **F8**.

RESULTADO

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

NOTA

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

Utilizar Reproducción auto. al editar

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

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en el botón **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje** y active **Reproducción auto. al editar**.
2. En la ventana de la onda o del montaje, cree un rango de selección y mantenga el botón del ratón pulsado.
3. Inicie la reproducción mediante uno de los atajos siguientes:
   - Para reproducir el rango de audio seleccionado, pulse **F6**.
   - Para reproducir desde un anclaje, pulse **F7**.

- Para reproducir hasta un anclaje, pulse **F8**.

4. Arrastre el cursor hacia la derecha o la izquierda.

   Se ajustará y reproducirá el rango de selección hasta que suelte el botón del ratón. Cuando finalice la reproducción, se reproducirá el nuevo rango de selección.

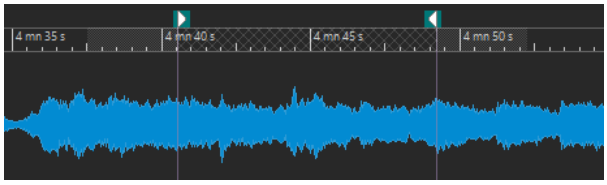
Omitir secciones durante la reproducción

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

PROCEDIMIENTO

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

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



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

RESULTADO

Se omite el rango seleccionado durante la reproducción.

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

NOTA

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

Reproducción en bucle

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

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

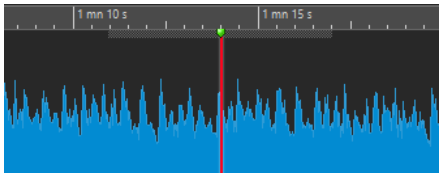
Si crea un bucle en una sección de un montaje de audio, la reproducción se realiza en bucle en los límites del rango de selección actual. Este rango de selección puede estar en cualquier pista, incluso si está vacía. La posición vertical del rango de selección no tiene relevancia para la reproducción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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Bucles en la página 660

Pre-roll y post-roll

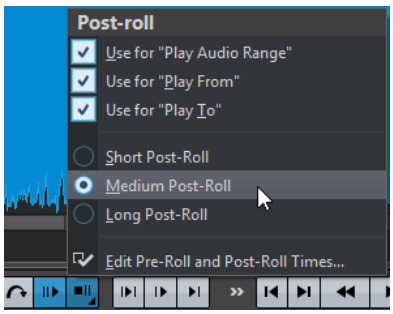
Puede empezar a reproducir un poco antes de una posición determinada (pre-roll) y detener la reproducción algo después de otra posición (post-roll). Esto ofrece cierto contexto si está escuchando un clip, por ejemplo.

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



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

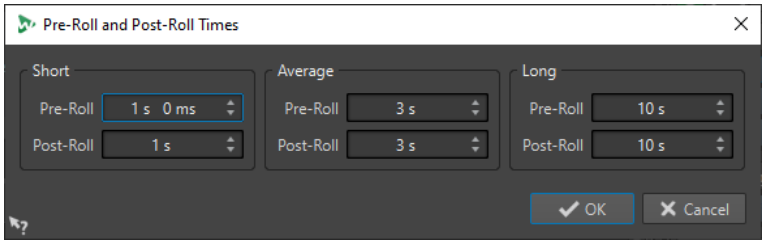
Al hacer clic derecho en el botón de pre-roll o post-roll en la barra de transporte, puede seleccionar un tiempo de pre-roll/post-roll. Aquí también puede seleccionar una opción de reproducción para el pre-roll/post-roll, así como abrir el diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll**.



Diálogo Tiempos de pre-roll y post-roll

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

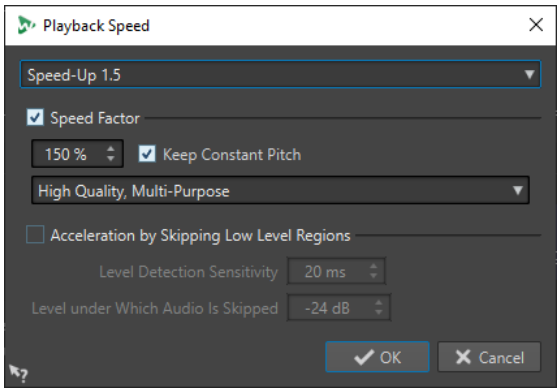
- Para abrir el diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll**, haga clic derecho en el botón pre-roll o post-roll en la barra de transporte, y seleccione **Editar tiempos de pre-roll y post-roll**.



Diálogo Velocidad de reproducción

Este diálogo permite especificar la velocidad de reproducción del archivo de audio activo y todos los clips del montaje de audio activo.

- Para abrir el diálogo **Velocidad de reproducción**, haga clic derecho en **Velocidad de reproducción** en la barra de transporte, y seleccione **Editar velocidad de reproducción**.



Presets

Le permite introducir un nombre para guardar los ajustes como preset y seleccionarlos en el menú emergente **Velocidad de reproducción** más tarde.

Factor de velocidad

Si esta opción está activada, puede ajustar la velocidad de reproducción como un porcentaje de la velocidad normal.

Mantener tono constante

Si esta opción está activada, el tono (la altura) del audio no se ve afectado si cambia la velocidad.

Menú emergente Calidad

Le permite seleccionar una calidad. **Alta calidad (polivalente)** es el más adecuado para la mayoría de archivos de audio, pero tarda más tiempo en procesarse. **Preescucha rápida** se procesa rápidamente y es el más adecuado para preescuchar un ajuste rápidamente. **Voz** es el más adecuado para material vocal.

Aceleración ignorando regiones de nivel bajo

Si esta opción está activada, las regiones de audio que estén por debajo del nivel de umbral se omiten durante la reproducción.

Sensibilidad de detección de nivel

Determina la sensibilidad del análisis de detección de nivel.

Nivel a partir del cual se salta el audio

Determina el nivel de umbral de una región para que se omita durante la reproducción.

NOTA

El cambio de la velocidad de reproducción no modifica el audio original, sino solo la velocidad de reproducción en WaveLab Pro.

Atajos de reproducción

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

Espacio

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

0 en el teclado numérico

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

Intro

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

Alt-Espacio

Inicia la reproducción desde la posición del cursor del ratón.

F6

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

F7

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

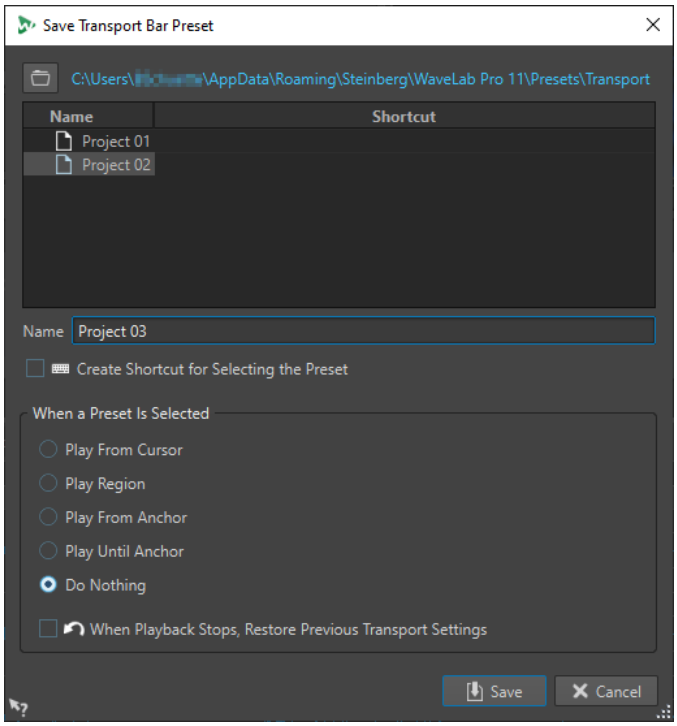
F8

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

Guardar preset de barra de transporte

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

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



Ruta

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

Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

Nombre

Permite especificar un nombre para el preset.

Crear un atajo para seleccionar el preset

Si esta opción está activada y hace clic en **Guardar**, se abre el diálogo **Definiciones de atajos**, en el que puede definir un atajo para este preset.

Si un preset ya tiene un atajo asignado, esta opción aparecerá atenuada. Para cambiar el atajo existente, haga doble clic en el nombre del preset en la lista de presets.

Cuando un preset se selecciona

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

Cuando se detiene la reproducción, restaurar ajustes de transporte previos

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

Cambiar la posición de la barra de transporte

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

PROCEDIMIENTO

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

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

Ocultar la barra de transporte

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

PROCEDIMIENTO

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

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

Carga de procesado de audio

El visor de **Carga de procesado de audio** de la **Barra de transporte** le muestra la carga de procesado de audio promedio de los plug-ins durante la reproducción. Esto le permite monitorizar el número de plug-ins que puede usar.

La barra verde muestra la carga de procesado de audio promedio de todos los plug-ins activos. Con una carga del 100 % es muy probable que haya pérdidas de sonido. La barra roja muestra la carga del último audio procesado.

- Para activar/desactivar la función de **Carga de procesado de audio**, haga clic derecho en la **Barra de transporte** y haga clic en **Carga de procesado de audio**.

Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

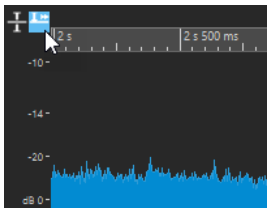
Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72

Reproducir canales de audio con foco

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

PROCEDIMIENTO

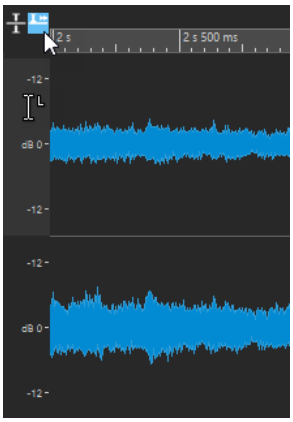
1. En el **Editor de audio**, active **Reproducir canales de audio con foco**.



NOTA

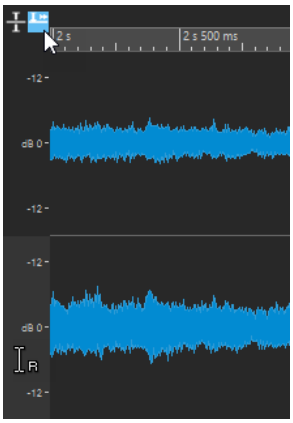
Si está usando la opción **Reproducir canales de audio con foco** para archivos de audio multicanal, los botones **Silenciar** y **Solo** no están disponibles.

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



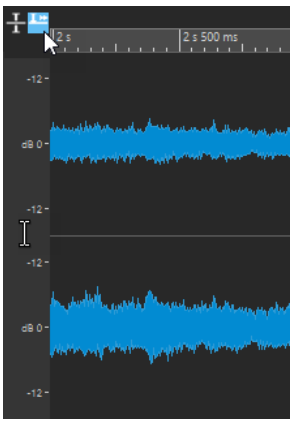
Posición del cursor para reproducir el canal de audio izquierdo

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



Posición del cursor para reproducir el canal de audio derecho

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



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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72
Archivos de audio multicanal en la página 173

Reproducir archivos multicanal

Puede reproducir archivos multicanal de acuerdo con la configuración de su dispositivo de audio. Si su configuración no permite la reproducción de todos los canales de audio, puede reproducir el archivo multicanal en estéreo.

PRERREQUISITO

En la pestaña **Conexiones de Audio**, especifique los buses de entrada y de salida y el dispositivo que quiera usar para la reproducción de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un archivo de audio multicanal en el **Editor de audio** o en el **Montaje de audio**.
2. Inicie la reproducción.

Si la configuración de su dispositivo de audio se ha configurado correctamente, se reproduce el archivo multicanal. Si la configuración de su dispositivo de audio no permite la reproducción de todos los canales del archivo multicanal, se abre el diálogo **Conexiones de dispositivo de audio incompletas**.

3. En el diálogo **Conexiones de dispositivo de audio incompletas**, haga uno de lo siguiente:
   - Para detener la reproducción, haga clic en **Detener (sin reproducción)**.
   - Para abrir la pestaña **Conexiones de Audio** y hacer ajustes en la configuración de su dispositivo de audio, haga clic en **Abrir conexiones de audio**.
   - Para iniciar la reproducción pero silenciar todos los canales que no se pueden reproducir, haga clic en **Continuar (algunos canales de audio se enmudecerán)**.
   - Para reproducir el archivo de audio multicanal en estéreo, haga clic en **Active la opción "Mezclar a estéreo" de la Sección Master para la reproducción**.

     NOTA

     Considere usar el plug-in **MixConvert V6** de la **Sección Master** en lugar de mezclar el archivo multicanal a estéreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22
Abrir archivos en la página 82
Sección Master en la página 490

Lectura de escaneo

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Escanear con la herramienta de reproducción en la página 145
Escanear utilizando la regla de tiempo en la página 146

Escanear con la herramienta de reproducción

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

PROCEDIMIENTO

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

   La forma del cursor indica si se reproduce el canal izquierdo (L) o el derecho (R). Si está activado el modo mid/side, la forma del cursor indica si se reproduce el canal mid (M) o el canal side (S). Usar la herramienta de reproducción en la mitad de los canales reproduce ambos canales.

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Lectura de escaneo en la página 145
Edición Mid y Side en la página 202
Preferencias de lectura de escaneo en la página 146

Escanear utilizando la regla de tiempo

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

PROCEDIMIENTO

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

3. Cuando termine de escanear, suelte el botón del ratón.

   El audio se reproduce desde la posición del cursor de edición y una pequeña sección se buclea una vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Lectura de escaneo en la página 145

Preferencias de lectura de escaneo

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

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

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

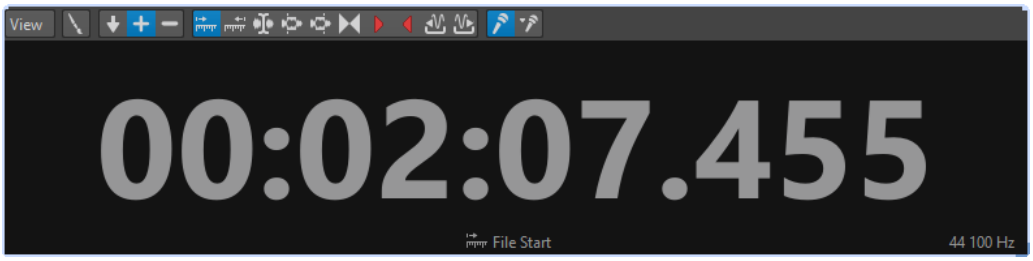
VÍNCULOS RELACIONADOS

Lectura de escaneo en la página 145
Pestaña Edición (Preferencias de archivos de audio) en la página 804

Ventana Código de tiempo

Esta ventana puede mostrar el tiempo grabado, el desfase de tiempo en relación con varias posiciones y los colores dinámicos según el contexto. Durante la reproducción, se muestra la posición de la canción. Si no se reproduce nada, se muestra la posición del cursor de edición.

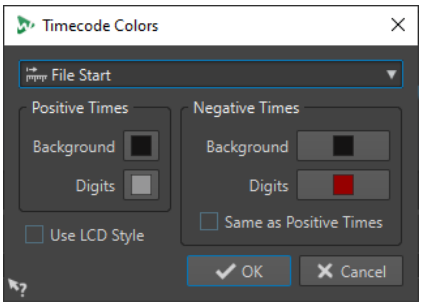
- Para abrir la ventana de **Código de tiempo**, seleccione **Medidores** > **Código de tiempo**.



Menú Ver

Editar colores

Abre el diálogo **Colores de código de tiempo**, donde puede editar los colores de la ventana **Código de tiempo**.



Precisión reducida

Si esta opción está activada, el visor de código de tiempo muestra menos dígitos.

Tiempos positivos

Si se activa esta opción, se muestran los valores positivos. Si también se activa **Tiempos negativos**, se muestra el desfase más cercano, positivo o negativo.

Tiempos negativos

Si se activa esta opción, se muestran los valores negativos. Si también se activa **Tiempos positivos**, se muestra el desfase más cercano, positivo o negativo.

Inicio/Final del archivo

Muestra la posición en relación con el inicio y el final de la regla de tiempo. El formato de tiempo se muestra según la regla.

Desfase

Permite seleccionar desde qué posición desea visualizar el desfase. Están disponibles las siguientes posiciones: Editar cursor, Inicio/Final de la selección, Marcador, Inicio/Final de pista de CD e Inicio/Final del Clip.

Tiempo grabado

Si esta opción está activada, la ventana de **Código de tiempo** muestra el tiempo grabado cuando empezó a grabar.

Tiempo grabado (desde el último marcador)

Si esta opción está activada, la ventana de **Código de tiempo** muestra el tiempo grabado desde el último marcador insertado cuando empezó a grabar.

Función Jog y Shuttle

Esta función permite reproducir audio hacia delante o hacia atrás, a cualquier velocidad. Resulta útil para localizar puntos exactos del archivo o el montaje de audio.

NOTA

Las funciones **Jog y Shuttle** consumen mucha CPU. Si experimenta problemas de reproducción, pruebe a reducir el tamaño de la ventana.

Utilizar la función Jog

Puede verse como arrastrar el audio más allá de un punto de reproducción, como si se arrastrara una cinta de magnetófono de bobina abierta más allá del cabezal de reproducción.

PROCEDIMIENTO

1. Amplíe la ventana de la onda o del montaje para obtener una buena información visual.
2. En la barra de transporte, active **Jog y Shuttle**.

   Se muestra una línea vertical en el centro de la ventana de la onda o el montaje. Este es el punto de reproducción.
3. Haga clic en el área que está por encima de la regla de tiempo y arrastre a la izquierda o la derecha para reproducir el audio.

   Al arrastrar a la izquierda de la línea se reproduce el audio hacia adelante, y al arrastrar hacia la derecha se reproduce hacia atrás.

Utilizar la función de transportar

Se puede considerar como reproducción con un control continuado de la velocidad y la dirección de la cinta.

PROCEDIMIENTO

1. Amplíe la ventana de la onda o del montaje para obtener una buena información visual.
2. En la barra de transporte, active **Jog y Shuttle**.

   Se muestra una línea vertical en el centro de la ventana de la onda o el montaje. Este es el punto de reproducción.
3. Haga clic en la ventana de la onda o el montaje y arrastre a la izquierda o la derecha de la línea vertical.

   Al hacer clic a la izquierda de la línea se reproduce el audio hacia atrás, y al hacer clic a la derecha se reproduce hacia adelante.

   La velocidad de reproducción viene determinada por la distancia desde la línea hasta el puntero. Cuanto más lejos esté el puntero de la línea, más rápida irá la reproducción.
4. Suelte el botón del ratón para detener la reproducción.
5. Desactive **Jog y Shuttle** en la barra de transporte.

Desplazar durante la reproducción

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

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

Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

Vista sigue al cursor

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

Vista despl.

Mueve la vista para mantener el cursor de reproducción centrado.

NOTA

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

Reproducción en la ventana del montaje de audio

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

Silenciar y aplicar solo a pistas

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

POSIBILIDADES

- En el área de control de pista de una pista, haga uno de lo siguiente:
  - Para silenciar una pista, haga clic en **Silenciar**.

    Cuando se silencia una pista, el botón de silencio es amarillo.
  - Para poner en solo una pista, haga clic en **Solo**.

    Cuando una pista está en solo, el botón de solo está de color rojo.
  - Para poner en solo múltiples pistas, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Solo** para todas las pistas que quiera poner en solo.
  - Para activar la anulación de solo en una pista, pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** y haga clic en **Solo**.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de pista en la página 268

Silenciar clips individuales

En lugar de silenciar pistas enteras también puede silenciar clips individuales.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Clips**.

2. Seleccione los clips que desea silenciar y elija **Funciones** > **Silenciar/Anular silencio de los clips seleccionados**, o marque la casilla en la columna **Silenciar**.

Reproducir clips individuales

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

PROCEDIMIENTO

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

Reproducir un rango de selección de una pista

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

PROCEDIMIENTO

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

Configuración de altavoces

Puede establecer hasta 4 configuraciones de altavoces para ir cambiando entre ellas sin latencia. De este modo, puede comparar el sonido en diferentes configuraciones de altavoces.

Después de establecer las configuraciones de altavoces en la pestaña **Conexiones de Audio**, puede seleccionar las configuraciones en la parte inferior de la **Sección Master**.

El cambio entre las diferentes configuraciones se lleva a cabo en el nivel inferior, justo antes de enviar el audio al hardware, y sin ningún procesamiento de plug-in.

Puede establecerse una ganancia individualmente para cada configuración.

- Los medidores no tienen en cuenta la ganancia de altavoz. Esto significa que se podría producir clipping en la señal aunque los medidores no lo indiquen.
- La ganancia de altavoz no tiene efecto en el renderizado de archivos ni la escritura de CD.
- Dado que la ganancia afecta a las muestras, se restablece cualquier ajuste de dither cuando se modifica la ganancia. Esto tiene efecto cuando se monitorizan pasajes de música silenciosos.

La configuración de altavoz #1 está activa al arrancar y debe permanecer como la configuración predeterminada, sin cambio de ganancia.

Los ajustes de ganancia se guardan con la configuración activa. Para guardar los ajustes de ganancia de las configuraciones de altavoces como presets, abra la pestaña **Conexiones de Audio** y guarde las configuraciones de altavoces como un preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel Configuración de altavoces en la página 514
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

Colores de los LED de configuración de altavoces

Los LEDs de la configuración de altavoces indican si se aplica ganancia al audio. El LED se encuentra en el panel **Configuración de altavoces** en la parte inferior de la **Sección Master**.

Verde oscuro
No se ha aplicado ninguna ganancia y se conserva el dithering.

Rojo
Se aplica ganancia positiva, se cancela el dithering y existe riesgo de clipping.

Naranja
Se aplica ganancia negativa sin riesgo de clipping, pero se cancela el dithering.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección Master en la página 490

Establecer configuraciones de altavoces

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Conexiones de Audio**.
2. En la pestaña **Conexiones de Audio**, seleccione un **Dispositivo de audio**.
3. En la pestaña **Reproducción**, elija la configuración de altavoces que desee editar.
4. Seleccione y asigne un nombre a los puertos de audio usados para la reproducción.
5. En la pestaña **Grabación**, elija la configuración de altavoces que desee editar.
6. Seleccione y asigne un nombre a los puertos de audio usados para la grabación y monitorización de entradas.

   NOTA

   La configuración de altavoces no afecta a la selección de entrada.

Editar archivos de audio

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

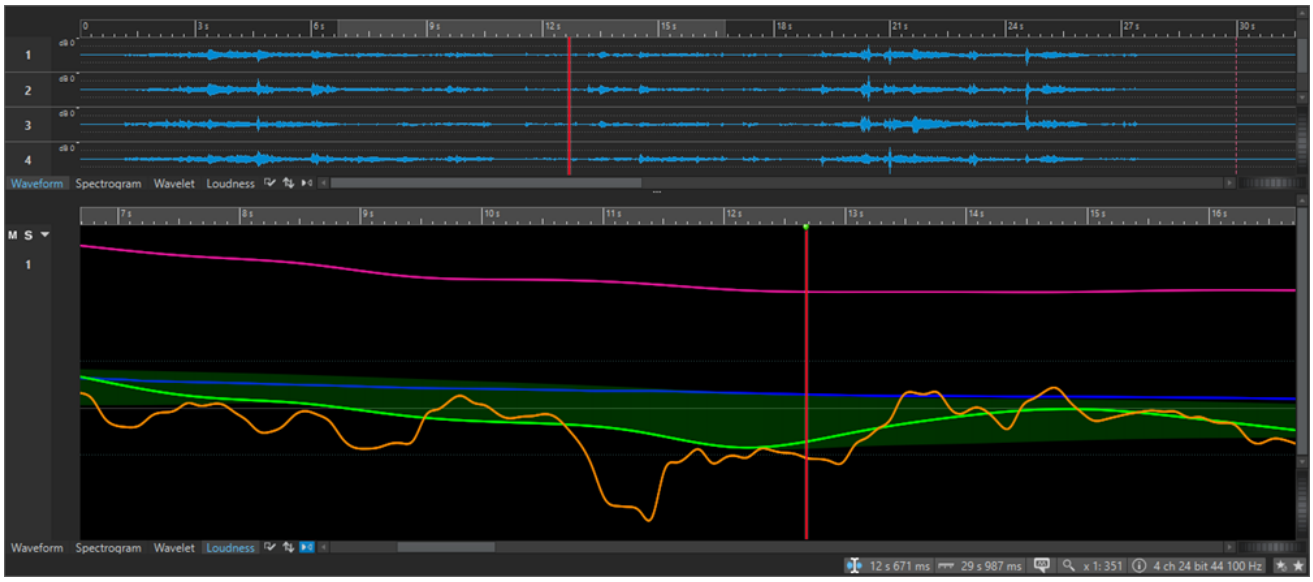
VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Gestión de archivos en el Editor de Audio en la página 173
Mezclar – Renderizado de archivos de audio en la página 203

Ventana de onda

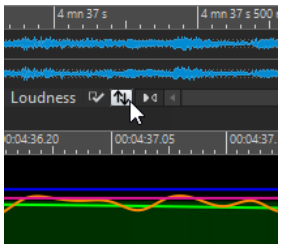
La ventana de onda en el **Editor de audio** muestra gráficamente los archivos de audio. Aquí se observan, reproducen y editan los archivos de audio individuales.

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

Se pueden seleccionar distintos modos de visualización para las dos secciones. Por ejemplo, una sección puede mostrar la forma de onda y la otra la sonoridad.



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



Modos de visualización

En la ventana de onda, las vistas superior e inferior pueden configurarse independientemente como uno de tres modos de visualización.

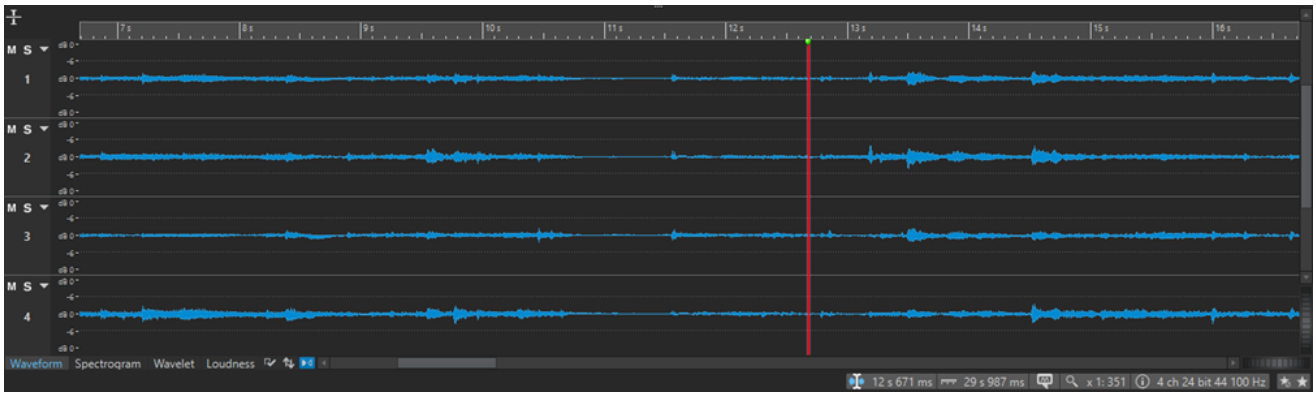
- La pestaña **Forma de onda** muestra la forma de onda del archivo de audio.
- La pestaña **Espectrograma** muestra el audio en forma de espectrograma.
- La pestaña **Ondícula** muestra el audio en forma de tonos musicales en frecuencias.
- La pestaña **Sonoridad** muestra los gráficos de sonoridad del archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Visor de forma de onda en la página 153
Espectrograma en la página 154
Visor de ondícula en la página 154
Visor de sonoridad en la página 155

Visor de forma de onda

El visor de **Forma de onda** muestra la forma de onda del archivo de audio. El eje horizontal muestra el tiempo y el eje vertical la amplitud.

- Para abrir el visor de **Forma de onda**, haga clic en **Forma de onda** en la parte inferior de la ventana de onda.

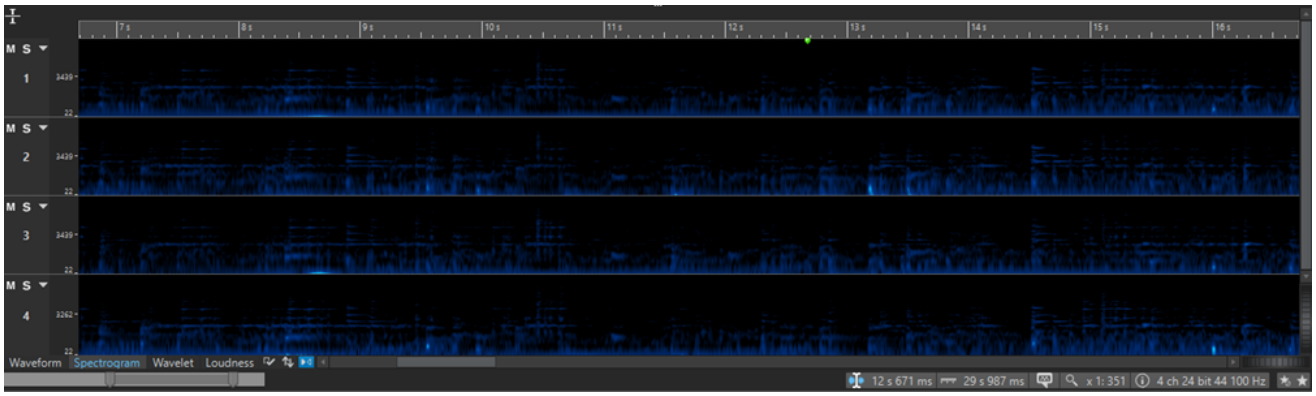


VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias de archivos de audio en la página 804

Espectrograma

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

- Para abrir el visor de **Espectrograma**, haga clic en **Espectrograma** en la parte inferior de la ventana de onda.



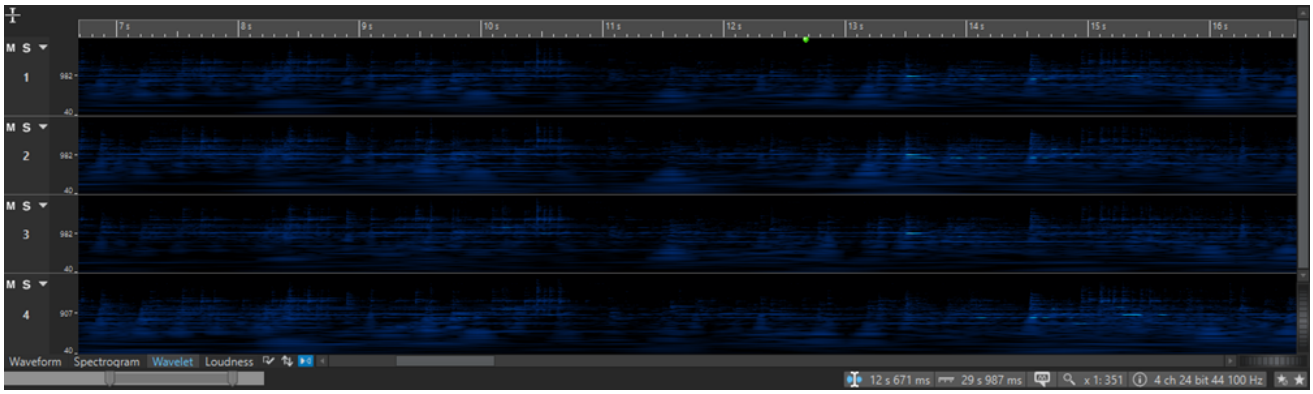
La pestaña **Espectro**, junto con el **Espectrograma**, es una herramienta de restauración y edición única.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Edición espectral en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623

Visor de ondícula

El visor de **Ondícula** le muestra una resolución de tiempo más alta en frecuencias altas y una resolución de frecuencias más alta en frecuencias bajas. Puede usar las herramientas de edición de espectro de WaveLab Pro para editar el espectrograma.

- Para abrir el visor de **Ondícula**, haga clic en **Ondícula** en la parte inferior de la ventana de onda.



La pestaña **Ondícula**, junto con el **Espectrograma**, es una herramienta de restauración y edición única.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Edición espectral en la página 619

Visor de sonoridad

Las curvas del visor de **Sonoridad** representan la sonoridad a lo largo del tiempo en un archivo de audio.

- Para abrir el visor de **Sonoridad**, haga clic en **Sonoridad** en la parte inferior de la ventana de onda.

Dado que los picos aislados apenas alteran la sonoridad percibida del audio, este visualizador representa la sonoridad de un archivo de audio con mayor precisión que el visualizador de forma de onda.

Este modo de visualización también le ofrece una perspectiva general de la compresión o del rango dinámico de un archivo de audio. Por ejemplo, cuantos más picos y valles haya en la curva, mayor será la dinámica del audio. Una curva pareja con pocos picos indica que el material está comprimido y tiene un rango dinámico limitado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Curvas de envolvente de sonoridad en la página 156
Diálogo Ajustes de visualización de sonoridad en la página 156
Estándar de sonoridad EBU R-128 en la página 58

Curvas de envolvente de sonoridad

Las curvas de envolvente de sonoridad representan la sonoridad promedio de la señal en distintas áreas del espectro. Estas curvas se muestran en el **Visor de sonoridad** de la ventana de onda.

Están disponibles las siguientes curvas de sonoridad:

1 Sonoridad momentánea (resolución de 100 ms)

2 Sonoridad a corto plazo (resolución de 1 segundo)

3 Sonoridad integrada (sonoridad de todo el archivo)

4 Rango de sonoridad

5 Indicaciones sobre picos reales

Las curvas pueden mostrarse de manera individual o con cualquier combinación. El diálogo **Ajustes de visualización de sonoridad** establece qué curvas se muestran y qué área de frecuencia representan.

NOTA

La resolución es 100 ms, lo que significa que los datos de sonoridad momentánea se recogen cada 100 ms y la sonoridad a corto plazo a cada segundo para cumplir con la norma EBU. Esto es lo mismo respecto a los picos reales. Se muestra un indicador de recorte («clipping») cuando una región de audio de 400 ms contiene uno o más picos saturados.

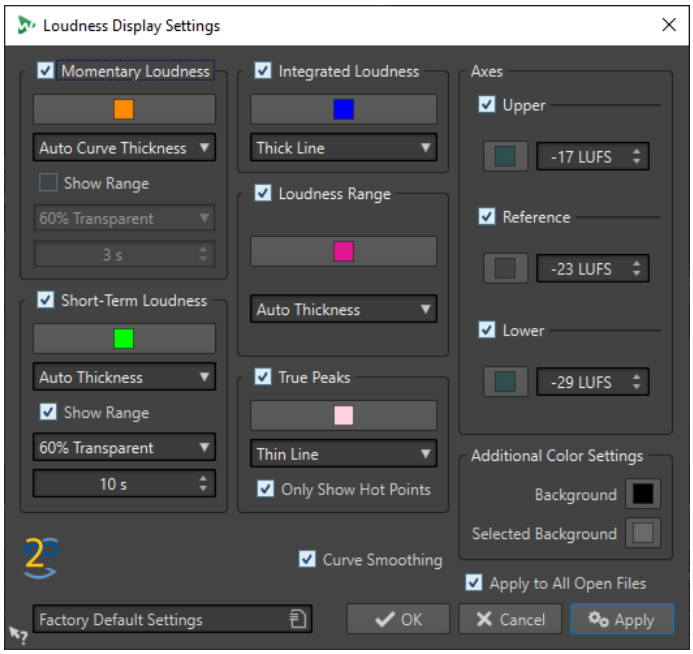
VÍNCULOS RELACIONADOS

Visor de sonoridad en la página 155
Diálogo Ajustes de visualización de sonoridad en la página 156

Diálogo Ajustes de visualización de sonoridad

En este diálogo, puede especificar cómo se muestra la forma de onda de sonoridad.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de visualización de sonoridad**, seleccione la pestaña **Sonoridad** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Editar ajustes**.



Sonoridad momentánea/Sonoridad a corto plazo

Color

Le permite editar el color del elemento vinculado.

Espesor de curva

Permite ajustar el grosor de la curva. Si está seleccionado **Grosor de curva auto.**, el grosor de la curva aumenta al hacer zoom.

Mostrar rango

Si esta opción está activada, se visualiza el rango dinámico. Este muestra la diferencia entre los valores recientes de sonoridad mínima y máxima. Cuanto más amplia sea la banda, más amplia la dinámica.

Transparencia del rango

Permite indicar la transparencia de la sección de rango.

Zona dinámica

Determina la inercia del rango de sonoridad, es decir, la velocidad a que los límites del rango vuelven a juntarse después de que se muestre un nuevo valor de sonoridad máximo o mínimo.

Sonoridad integrada/Rango de sonoridad/Picos reales

Color

Le permite editar el color del elemento vinculado.

Espesor de curva

Permite ajustar el grosor de la curva. Si está seleccionado **Grosor auto.**, el grosor de la curva aumenta al hacer zoom.

Solo mostrar puntos calientes (solo en la sección Picos reales)

Si esta opción está activada, la curva está oculta y solamente se muestran las sobrecargas de pico como viñetas rojas.

Ejes

Superior/Referencia/Inferior

Le permite activar varios ejes y editar el color y posición en la pestaña de sonoridad para obtener una referencia visual.

Ajustes de color adicionales

Fondo/Fondo seleccionado

Le permite editar el color del elemento vinculado.

Opciones adicionales

Suavizado de curva

Si esta opción está activada, las transiciones entre las mediciones de sonoridad se trazan suavemente. Este es meno preciso cuando se producen cambios abruptos.

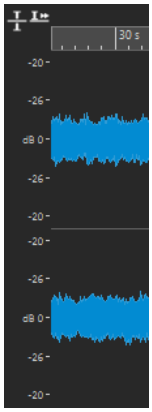
Aplicar a todos los archivos abiertos

Si esta opción está activada, las configuraciones se aplican a todos los archivos de audio abiertos cuando hace clic en **Aceptar**.

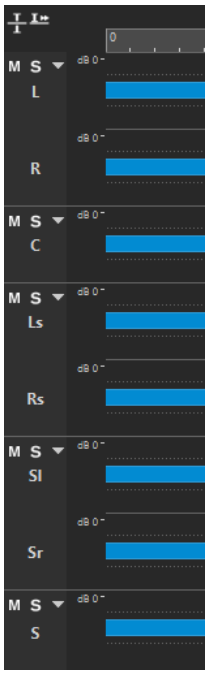
VÍNCULOS RELACIONADOS
Visor de sonoridad en la página 155
Curvas de envolvente de sonoridad en la página 156

Área de control de canal

El área de control de canal se encuentra en la forma de onda izquierda, en la ventana de onda. El área de control de canal le permite seleccionar canales y enmudecer y poner en solo canales individuales de archivos de audio multicanal.



Área de control de canal de un archivo de audio estéreo



Área de control de canal para clústeres de canales de un archivo de audio multicanal

Silenciar

Silencia el clúster de canales. Esto solo afecta a la reproducción, no al renderizado.

Solo

Pone en solo el clúster de canales. Esto solo afecta a la reproducción, no al renderizado.

Plegar/Desplegar clúster de canales

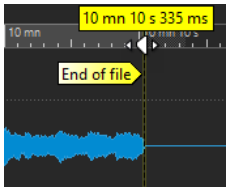
Le permite plegar y desplegar clústeres de canales individuales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Archivos de audio multicanal en la página 173

Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio

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

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Bordes magnéticos en la página 160

Menú Bordes magnéticos

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

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

Los elementos pueden ajustarse a las siguientes posiciones:

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

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

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

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

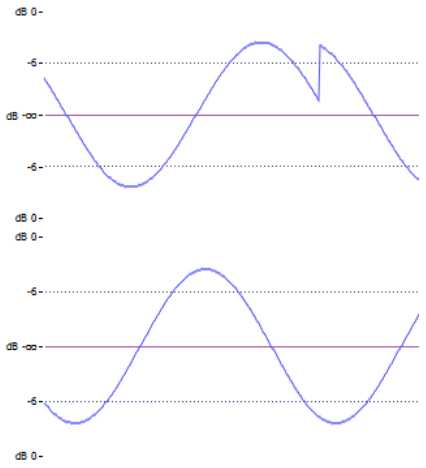
Límites de selección
Los elementos se ajustan a los límites de la selección cuando se mueven cerca de estas posiciones.

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

Cruce por cero

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

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



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

Ajustar la sensibilidad de detección del cruce por cero

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias de archivos de audio en la página 804

Mover la posición del cursor al cruce por cero más cercano

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

PROCEDIMIENTO

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

Ajustar a cruce por cero al crear marcadores

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

Esto se aplica a los siguientes tipos de marcadores:

- Marcadores genéricos
- Marcadores de región
- Marcadores de bucle
- Marcadores de exclusión

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear marcadores en la página 545

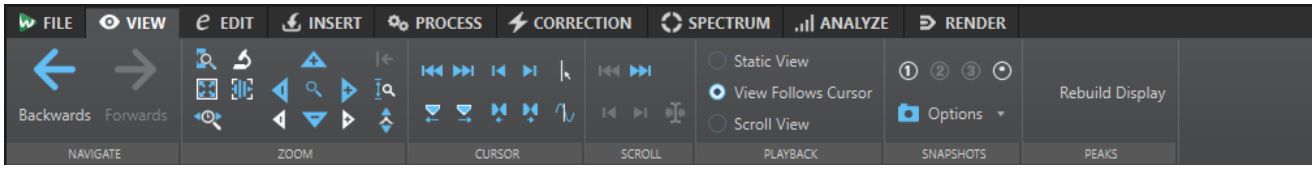
Pestañas del editor de audio

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Ver (Editor de audio) en la página 162
Pestaña Editar (Editor de audio) en la página 165
Pestaña Insertar (Editor de audio) en la página 169
Pestaña Proceso (Editor de audio) en la página 170
Pestaña Corrección (Editor de audio) en la página 170
Pestaña Espectro (Editor de audio) en la página 170
Pestaña Analizar (Editor de audio) en la página 170
Pestaña Renderizar (Editor de audio) en la página 170

Pestaña Ver (Editor de audio)

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



Navegar

Atrás/Adelante

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

Zoom

Tiempo

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

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

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

Zoom

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

Zoom selección

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

Microscopio

Acerca al máximo.

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

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Ver todo

Aleja al máximo.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Nivel

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

Optimizar zoom vertical

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

Reiniciar zoom a 0 dB

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

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

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

Cursor

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

Mueve el cursor al inicio/final del archivo.

Marcador anterior/Marcador siguiente

Mueve el cursor hasta el marcador anterior/siguiente.

Inicio de selección/Final de selección

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

Borde de región anterior/Borde de región siguiente

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

Ajustar a cruce por cero

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

Posición del cursor de edición

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

Desplazar

Inicio/Final

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

Inicio de selección/Final de selección

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

Cursor

Muestra la posición del cursor.

Reproducción

Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

Vista sigue al cursor

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

Vista despl.

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

Snapshots

Le permite tomar, cargar, y editar instantáneas (snapshots).

Presets

Los botones **1**, **2** y **3** le permiten guardar un snapshot de la posición de scroll, factor de zoom, posición del cursor, y selección de audio. El botón de preset de más a la derecha está disponible para todos los montajes de audio.

Opciones

Le permite seleccionar qué ajustes se restauran cuando aplica un preset de snapshot. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Posición de desplazamiento y zoom**
- **Posición del cursor**
- **Selección de audio**

Snapshots

Le permite tomar, cargar, y editar instantáneas (snapshots).

Tomar snapshot

Activa/Desactiva la función de snapshot. Si esta opción está activada, haga clic en un botón de preset para guardar una instantánea.

Presets

Los botones **1**, **2** y **3** le permiten guardar un snapshot de la posición de scroll, factor de zoom, posición del cursor, selección de audio, y selección de clips. El botón de preset de más a la derecha está disponible para todos los montajes de audio.

Opciones

Le permite seleccionar qué ajustes se restauran cuando aplica un preset de snapshot. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Posición de desplazamiento y zoom**
- **Posición del cursor**
- **Selección de audio**
- **Selección de clips**

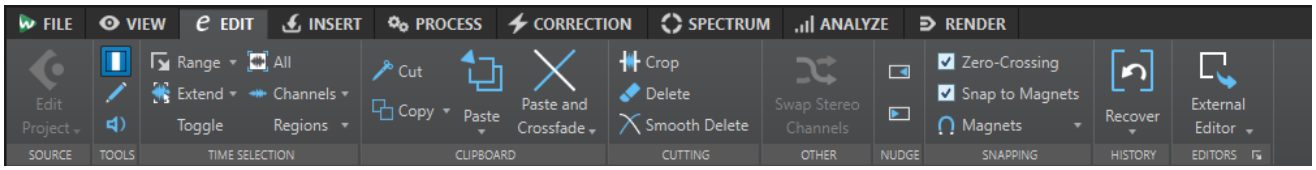
Picos

Reconstruir visor de picos

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

Pestaña Editar (Editor de audio)

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



Origen

Editar proyecto

Cuando está trabajando con un archivo de audio o clip en WaveLab Pro, puede abrir el proyecto del archivo de audio en Cubase/Nuendo. Esto le permite corregir problemas que haya identificado durante la mezcla y corregirlos sobre el archivo de audio en Cubase/Nuendo.

Editar proyecto abre el proyecto de secuenciador correspondiente del archivo de audio.

Herramientas

Selección de tiempo

Herramienta que le permite seleccionar un rango de tiempo.

Lápiz

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

Iniciar

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

Selección de tiempo

Rango

Abre el diálogo **Selección de rango**, en el que puede definir los rangos de selección con gran precisión.

Extender

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

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

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

Conmutar

Activa o desactiva la selección de audio actual.

Todo

Selecciona la forma de onda entera.

Canales

Este menú emergente le permite cambiar la selección de canal.

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

Regiones

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

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

Portapapeles

Cortar

Corta el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Copiar

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

Haga clic derecho en **Copiar** para abrir un menú emergente con opciones adicionales:

- **Memorizar posición del cursor** copia la posición del cursor de edición al portapapeles.
- **Memorizar duración de selección** copia la duración del rango de selección activo al portapapeles.

Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

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

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

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

Pegar y fundir cruzado

Pega el contenido del portapapeles y crea un fundido cruzado.

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

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

Cortar

Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

Borrar

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

Borrar suave

Elimina la selección e inserta fundidos cruzados en los bordes. Puede editar la longitud y el tipo del fundido cruzado predeterminado en las **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Edición**.

Otro

Intercambiar canales estéreo

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

Empujar

Empujar hacia la izquierda

Empuja la selección de audio hacia la izquierda.

Empujar hacia la derecha

Empuja la selección de audio hacia la derecha.

Alineado

Cruce por cero

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

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

Esto se aplica a los siguientes tipos de marcadores:

- Marcadores genéricos
- Marcadores de región
- Marcadores de bucle
- Marcadores de exclusión

Ajustar a bordes magnéticos

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

Bordes magnéticos

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

Historial

Recuperar

Reemplaza el rango seleccionado con las muestras de audio originales. Esto le permite deshacer todas las ediciones de una sección de audio sin deshacer ediciones que haya hecho en el resto del archivo de audio.

Localizar edición en historial

Le permite resaltar la versión de la posición del cursor de edición en la ventana **Historial**.

Editores

Editor externo

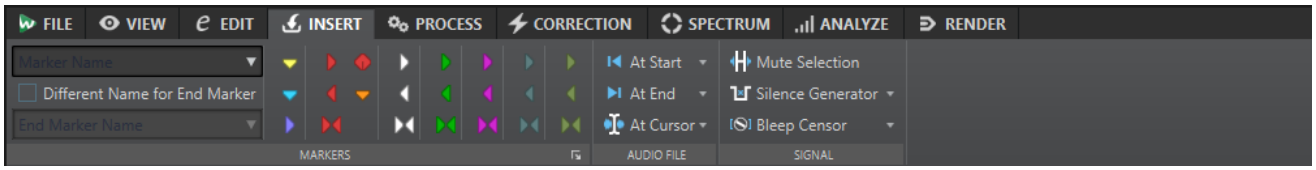
Le permite abrir la selección de audio en un editor externo. Por ejemplo, SpectraLayers. Haga clic en **Modificar lista de editores** en la esquina inferior derecha de la sección **Editores** para abrir la pestaña **Aplicaciones externas** en las **Preferencias globales**. Aquí puede especificar las rutas a sus editores externos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias de archivos de audio en la página 804
Recuperar muestras de audio originales en la página 109
Ventana Historial de archivos de audio en la página 105
Editores externos en la página 818

Pestaña Insertar (Editor de audio)

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

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



Marcadores

Nombre del marcador

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

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

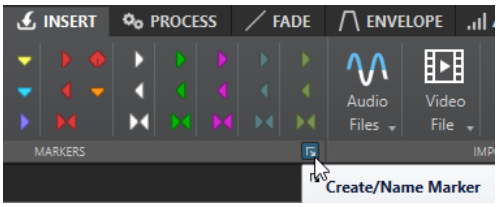
Nombre diferente para el marcador de final

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

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

Crear/Nombrar marcador

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



Archivo de audio

Al inicio

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

Al final

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

En el cursor

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

Señal

Silenciar selección

Reemplaza la selección de audio con silencio.

Generador de silencio

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

Pitido de censura

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Generador de silencio en la página 214
Diálogo Pitido de censura en la página 217

Pestaña Proceso (Editor de audio)

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Procesamiento offline en la página 245

Pestaña Corrección (Editor de audio)

La pestaña **Corrección** da acceso a las herramientas de detección y corrección de errores.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Corrección de errores en la página 237

Pestaña Espectro (Editor de audio)

La pestaña **Espectro** le permite usar filtros de fase lineal de alta calidad para procesar una selección del rango de espectro para la restauración y el procesado de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Edición espectral en la página 619

Pestaña Analizar (Editor de audio)

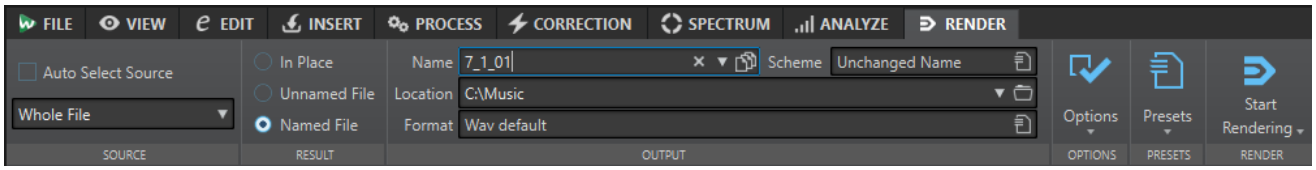
La pestaña **Analizar** le ofrece herramientas para analizar su audio y detectar cualquier error.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Análisis de audio en la página 219

Pestaña Renderizar (Editor de audio)

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

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



Origen

Seleccionar auto. origen

Si esta opción está activada, el origen se selecciona automáticamente según la selección que haga en el archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se procesa todo el archivo de audio.

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

Todo el archivo

Procesa y renderiza todo el rango de audio.

Rango de audio seleccionado

Procesa y renderiza el rango de audio seleccionado.

Región marcada específica

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

Especifique la región a procesar en el menú emergente.

Todas las regiones marcadas

Procesa y renderiza cada rango de audio marcado a un archivo independiente. Al definir varias regiones aisladas en un archivo de audio, puede procesarlas en una única operación.

Especifique el tipo de las regiones a procesar en el menú emergente.

Resultado

In situ

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

Archivo sin nombre

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

Archivo nombrado

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

Output

Nombre

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

Esquema

Le permite especificar un esquema de nombrado para el nombre de archivo.

Ubicación

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

Formato

Abre un menú emergente en el que puede seleccionar un único formato de archivo o múltiples formatos de archivo.

Opciones

Según el origen seleccionado, las opciones disponibles variarán.

Bypass Sección Master

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

Autoguardar preset de la sección Master

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

Fundido de entrada/salida en bordes

Si esta opción está activada, se lleva a cabo un fundido en los bordes del rango de audio cuando se crea un archivo, o se crea un fundido cruzado con el audio adyacente si el rango de audio se procesa in situ.

Los fundidos cruzados le permiten transiciones suaves entre las partes procesadas y las no procesadas. El tiempo de fundido cruzado y su forma se establecen en las **Preferencias de archivos de audio**. Si el tiempo de fundido es más largo que la mitad de la duración del archivo procesado, el fundido no se realiza.

Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.

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

Copiar marcadores

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

Omitir regiones de exclusión

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

Abrir archivo de audio resultante

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

Abrir archivos en nuevo grupo de archivos

Si esta opción está activada, se importa el archivo de audio renderizado a un nuevo grupo de archivos.

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

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

NOTA

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

Presets

Presets

Este menú emergente le permite guardar y restaurar presets de renderizado. Se guardan y se restauran todos los ajustes, excepto el nombre de archivo y la ubicación de archivo.

Mezclar (renderizar)

Iniciar renderizado

Se inicia el proceso de renderizado. Esto es lo mismo que hacer clic en **Iniciar** en la pestaña **Renderizar** de la **Sección Master**.

Iniciar renderizado (tiempo real)

Se inicia el proceso de renderizado en tiempo real. Esto le permite escuchar el audio mientras se está renderizando.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos de acompañamiento en la página 57

Gestión de archivos en el Editor de Audio

Esta sección describe las operaciones de edición principales dentro del **Editor de Audio**.

Gestión mono/estéreo

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

Archivos de audio multicanal

Un archivo de audio multicanal es un conjunto de canales de audio. Estos canales se organizan en clústeres de canales. Un clúster de canales es un grupo lógico de canales. Siempre es un canal o una pareja de canales.

EJEMPLO

- La parte delantera izquierda/derecha es un clúster de canales estéreo
- La parte trasera izquierda/derecha es un clúster de canales estéreo
- El centro es un clúster de canales mono
- LFE es un clúster de canales mono

Puede editar archivos de audio multicanal y sus clústeres de canales de la misma forma que edita archivos de audio estéreo y mono en WaveLab Pro.

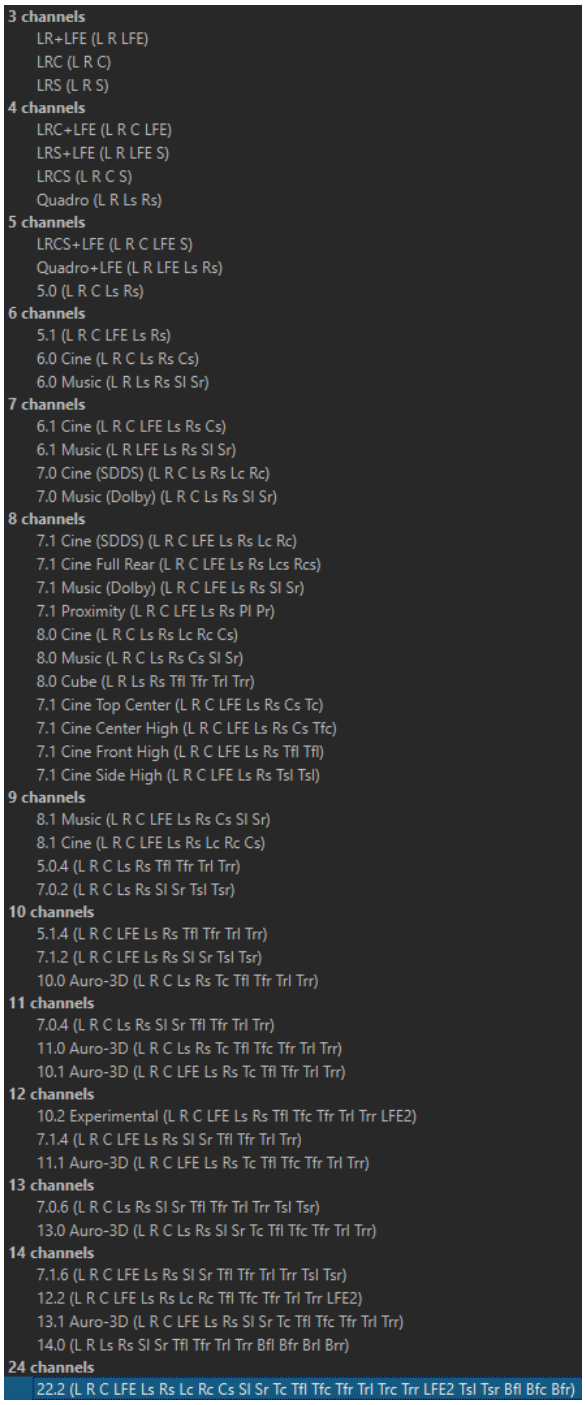
Formatos de archivo multicanal soportados

WaveLab Pro soporta archivos multicanal Wave hasta una disposición de canales 22.2.

WaveLab Pro puede abrir archivos Ambisonics de hasta séptimo orden (64 canales). Los archivos Ambisonics se abren como un conjunto de canales mono.

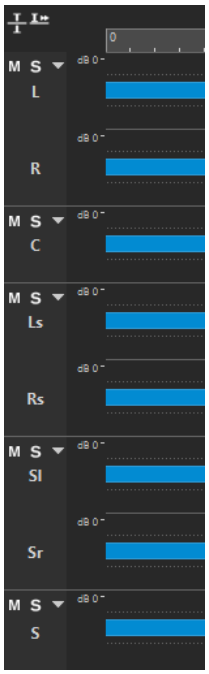
Disposiciones multicanal disponibles

Están disponibles las siguientes disposiciones multicanal desde 3 canales hasta 24 canales:



Editor de audio multicanal

Los archivos de audio multicanal se muestran como clústeres de canales en el **Editor de audio**. Cada clúster de canales tiene un área de control de canal que le permite silenciar, poner en solo y plegar/desplegar clústeres de canales.



Área de control de canal

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar archivos de audio multicanal en la página 175
Formatos de archivo admitidos en la página 178
Área de control de canal en la página 158

Editar archivos de audio multicanal

Puede usar las herramientas de WaveLab Pro para editar archivos de audio multicanal.

Puede hacer selecciones en uno o múltiples canales de un archivo de audio multicanal, y copiar y pegar la selección.

Puede editar uno o múltiples canales de un archivo de audio multicanal con editores externos. Por ejemplo, puede seleccionar 4 canales y editarlos en SpectraLayers.

Las herramientas de procesado offline de WaveLab Pro son compatibles con archivos de audio multicanal.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de archivo admitidos en la página 178
Seleccionar canales en archivos de audio en la página 48
Copiar audio mediante copiar y pegar en la página 202
Editores externos en la página 818
Herramientas de la Sección Master en la página 492
Procesamiento offline en la página 245

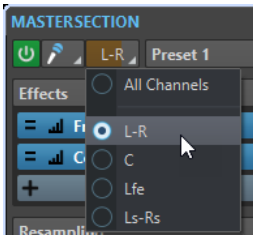
Procesar clústeres de canales individuales a través de la Sección Master

Puede seleccionar clústeres de canales individuales de archivos de audio multicanal para reproducirlos o renderizarlos a través de la **Sección Master**.

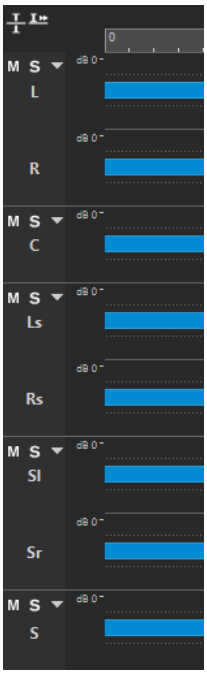
PROCEDIMIENTO

1. Para seleccionar un clúster de canales, haga uno de lo siguiente.

- En la **Sección Master**, haga clic en **Selector de canales** y seleccione un solo clúster de canales o **Todos los canales**.



- En el área de control de canal, haga doble clic en un clúster de canales. Para seleccionar todos los clústeres de canales, haga doble clic otra vez en el área de control de canal.



El clúster de canales seleccionado se muestra en el menú **Selector de canales** en la **Sección Master**.

2. En la **Sección Master**, realice sus ajustes y haga uno de lo siguiente:
   - Para reproducir el clúster de canales a través de los puertos de audio frontales izquierdo/derecho o el puerto de audio mono, inicie la reproducción.

     Puede configurar los puertos de audio en la pestaña **Conexiones de Audio**.
   - Para renderizar el clúster de canales seleccionado, haga clic derecho en **Renderizar** y seleccione **Renderizar in situ**.

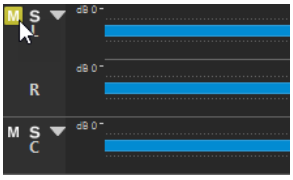
VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar canales en archivos de audio en la página 48
Herramientas de la Sección Master en la página 492
Procesamiento offline en la página 245
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

Silenciar y poner en solo clústeres de canales

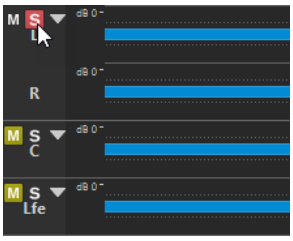
Puede silenciar y poner en solo cada clúster de canales de un archivo de audio multicanal individualmente.

POSIBILIDADES

- En el área de control de canal, haga uno de lo siguiente:
  - Para silenciar un clúster de canales, haga clic en **Silenciar**.



  - Para poner en solo un clúster de canales, haga clic en **Solo**.



  - Para poner en solo múltiples clústeres de canales, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Solo** para todos los clústeres de canales que quiera poner en solo.
  - Para activar la anulación de solo en un clúster de canales, pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** y haga clic en **Solo**.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

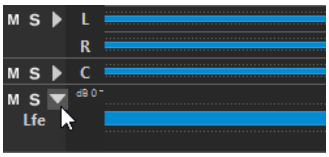
Archivos de audio multicanal en la página 173
Área de control de canal en la página 158

Plegar y desplegar clústeres de canales

Puede plegar y desplegar cada clúster de canales de un archivo de audio multicanal individualmente.

POSIBILIDADES

- En el área de control de canal, haga uno de lo siguiente:
  - Para plegar un clúster de canales, haga clic en **Plegar/Desplegar clúster de canales**.



  - Para desplegar un clúster de canales, haga clic en **Plegar/Desplegar clúster de canales**.
  - Para plegar todos los clústeres de canales excepto uno, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Plegar/Desplegar clúster de canales** para el clúster de canales que quiera mantener desplegado.
  - Para desplegar todos los clústeres de canales, pulse **Mayús** y haga clic en **Plegar/Desplegar clúster de canales** para cualquier clúster de canales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos de audio multicanal en la página 173
Área de control de canal en la página 158

Formatos de archivo admitidos

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

AAC/MPEG-4 (.m4a, mp4)

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

ADPCM – Microsoft/Dialogic (.vox)

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

AIFF (.aif, .aiff, .snd)

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

A-LAW (.alaw, .vox)

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

Ambisonics (.amb/.ambix)

WaveLab Pro puede abrir y escribir archivos Ambisonics (séptimo orden, 64 canales).

Ensoniq Paris (.paf)

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

FLAC (.flac)

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

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

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

MPEG-1 Layer 3 (.mp3)

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

NOTA

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

Ogg Vorbis (.ogg)

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

Archivos PCM «raw» (.raw, .bin, .pcm, .$$$)

En este formato, no se incluye información sobre la profundidad de bits o la frecuencia de muestreo. Si abre un archivo en este formato, WaveLab Pro preguntará la profundidad de bits y la frecuencia de muestreo. Si no se definen los valores de manera adecuada, el archivo no se reproducirá como es debido.

NOTA

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

SoundDesigner II (.sd2)

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

Sun/Java (.snd, .au)

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

Text/Excel (.txt)

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

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

U-LAW (.ulaw, .vox)

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

Wave (.wav)

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

WaveLab Pro soporta archivos multicanal Wave hasta una disposición de canales 22.2.

Wave 64 (.w64)

Este formato de archivo es muy similar al formato Wave pero con una diferencia importante: permite grabar o editar archivos de prácticamente cualquier longitud. Los archivos Wave normales están limitados a 2 GB (archivos estéreo) en WaveLab Pro.

NOTA

Wave 64 no admite metadatos. Si necesita archivos grandes y metadatos, use archivos Wave y active la opción RF64.

WavPack (.wv/.wvc)

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

Windows Media Audio (.wma, .asf)

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

RF64

En las **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Archivo**, puede activar la compatibilidad con el formato de archivo RF64. Si está activado, el formato de archivo Wave pasa automáticamente al formato RF64 apenas el tamaño de archivo excede los 2 GB, sin pérdida de rendimiento ni interrupción alguna. Este es útil cuando se graban sesiones muy largas. Un archivo RF64 tiene la extensión `.wav`, pero solo se puede abrir con una aplicación que soporte el estándar RF64 si el archivo sobrepasa los 2 GB.

Original Sound Quality (.osq, solo lectura)

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Codificación Windows Media Audio en la página 192
Diálogo Ogg Vorbis en la página 191
Diálogo Codificación FLAC en la página 190
Diálogo Codificación MP3 en la página 187
Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2 en la página 189
Diálogo de Codificación AAC en la página 188
Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes en la página 180

Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes

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

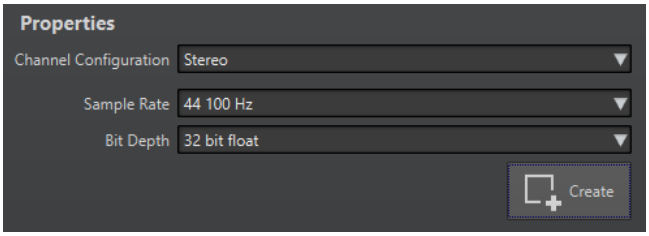
Para la reproducción, WaveLab Pro se adapta automáticamente a la tarjeta que haya instalado.

Crear archivos de audio nuevos

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

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
2. Seleccione **Archivo de audio** > **Personalizado**.
3. Especifique las propiedades de audio y haga clic en **Crear**.



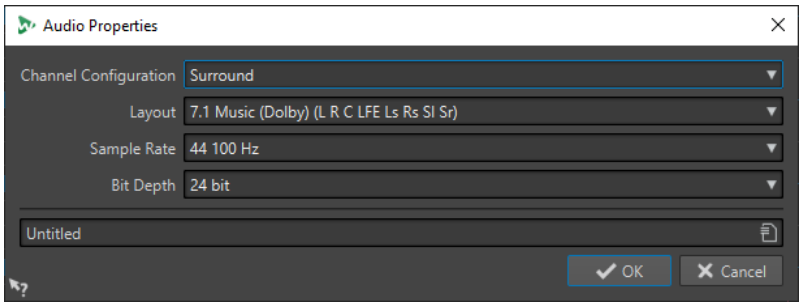
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Propiedades de audio en la página 181

Diálogo Propiedades de audio

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

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

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



Configuración de canales

Le permite seleccionar el número de canales de audio.

Frecuencia de muestreo

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

Profundidad de bits

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Info en la página 65

Guardar un archivo de audio

PROCEDIMIENTO

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

RESULTADO

Puede utilizar deshacer/rehacer incluso después de guardar.

Guardar en otro formato

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

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Guardar como**.

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

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

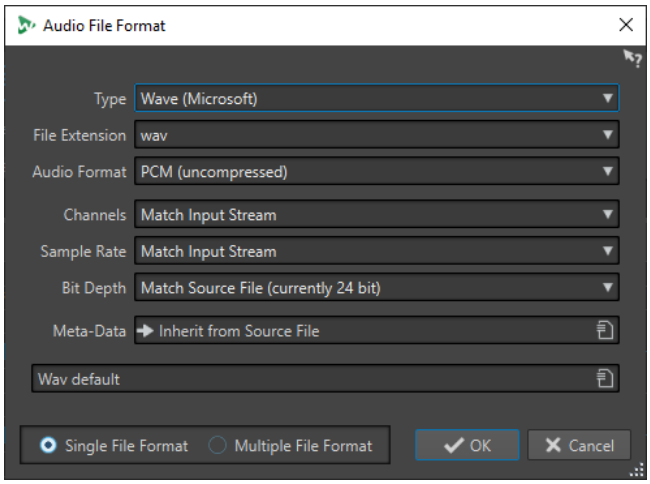
Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182
Cambios de formato en la página 184

Diálogo Formato de archivo de audio

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

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

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



Tipo

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

Extensión de archivo

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

Formato de audio

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

Canales

Especifique el número de canales de audio de los archivos a crear. En montajes de audio multicanal puede crear múltiples archivos.

Están disponibles los siguientes canales:

- **Como flujo de entrada**

- **Mono**
- **Estéreo**
- **Multi Mono**
- **Multi Estéreo**

  Le permite grabar múltiples archivos estéreo al mismo tiempo. Por ejemplo, si graba un bus que tiene 6 canales esta opción crea 3 archivos estéreo.
- **Multi Estéreo/Mono**

  Le permite grabar múltiples archivos estéreo y mono al mismo tiempo. Por ejemplo, si graba un bus que tiene 6 canales esta opción crea 2 archivos estéreo y 2 archivos mono para que coincidan con la configuración surround 5.1.
- **Multicanal**

Frecuencia de muestreo

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

IMPORTANTE

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

Profundidad de bits

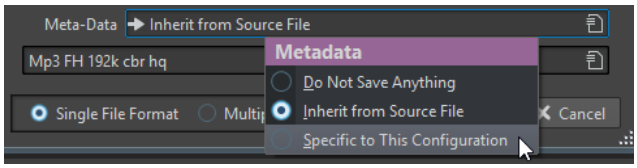
Seleccione un valor de profundidad de bits para el archivo de audio. Esta opción solo está disponible para tipos de archivos específicos.

IMPORTANTE

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

Metadatos

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



- Si se ha seleccionado **No guardar nada**, no se guardan metadatos con el archivo.
- Si se ha seleccionado **Heredar del archivo origen**, se usan los metadatos de dicho archivo. Si los metadatos de origen están vacíos, se usan los metadatos por defecto, si están disponibles. Esto se puede usar, por ejemplo, para crear archivos Wave con un identificador universal de material (UMID) (estándar BWF).
- Si **Específico a esta configuración** está seleccionado, puede editar los metadatos, o sustituirlos por un preset de metadatos. Para editar los metadatos, vuelva a abrir el menú emergente de metadatos y seleccione **Editar**.

Formato de archivo único/Formato de archivo múltiple

Alterna entre el diálogo **Formato de archivo de audio** y el diálogo **Formato de archivo de audio múltiple**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar en otro formato en la página 181

Cambios de formato

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

Frecuencia de muestreo

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

Profundidad de bits

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

Mono/Estéreo

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

NOTA

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

Renderizar una selección como un archivo de audio

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Pestaña Editar (Editor de audio) en la página 165
Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182

Renderizar canales izquierdo/derecho como archivos de audio

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

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Renderizar (Editor de audio) en la página 170
Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182

Crear presets de formato de archivo de audio único

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, especifique el formato del archivo de audio.
2. Abra el menú emergente **Presets** y seleccione **Guardar como**.
3. Introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Guardar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182

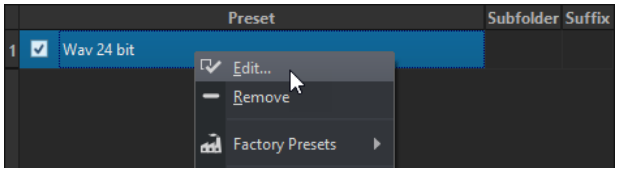
Crear presets de formato de archivo de audio múltiple

PRERREQUISITO

Ha creado un preset para cada formato de archivo de audio que quiera añadir al preset multiformato.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, haga clic en el campo **Formato de archivo múltiple**.
2. Haga clic en **Añadir** y seleccione el preset que quiera usar.
3. Añada tantos presets de formato de archivo de audio como necesite.
4. Opcional: para hacer ajustes a un preset existente, haga clic derecho y seleccione **Editar**.



5. Abra el menú emergente **Presets** y seleccione **Guardar como** para guardar el formato múltiple como preset.

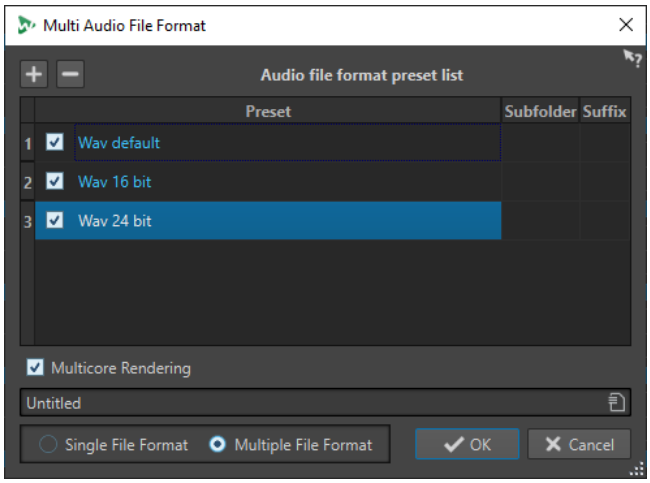
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182
Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple en la página 186

Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple

En este diálogo puede seleccionar presets de formatos de archivos de audio. Esto le permite renderizar un archivo de audio o un montaje de audio a múltiples formatos de archivo.

- Para abrir el diálogo de **Formato de archivo de audio múltiple**, seleccione **Archivo** > **Exportar**, y seleccione **Renderizar** > **Único** o **Renderizar** > **Multi**. Luego haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar formato múltiple**.

  También puede abrir el diálogo **Formato de archivo de audio múltiple** a través de la pestaña **Formato** de la ventana **Procesador por lotes**.



Añadir

Abre un menú desde el que puede seleccionar un preset de formato de archivo para añadirlo a la lista de presets.

Eliminar

Elimina el preset seleccionado de la lista.

Lista de presets

Muestra los presets de formato de archivo de audio seleccionado, una subcarpeta opcional en la que se renderizarán los archivos, y un sufijo opcional para los archivos renderizados. La columna **Subcarpeta** le permite clasificar los archivos de salida en diferentes subcarpetas. La columna **Sufijo** le ayuda a evitar conflictos de nombres.

Renderizado multinúcleo

Si esta opción está activada, todos los archivos de audio se generan a la vez, cada uno en un núcleo diferente de la CPU, si es posible. Esto aumenta la velocidad de renderización.

NOTA

Se recomienda desactivar la opción **Renderizado multinúcleo** si se está ejecutando un procesador por lotes que ya usa múltiples núcleos de la CPU.

Formato de archivo único/Formato de archivo múltiple

Alterna la vista entre el diálogo **Formato de archivo de audio** y el diálogo **Formato de archivo de audio múltiple**.

Codificar archivos de audio

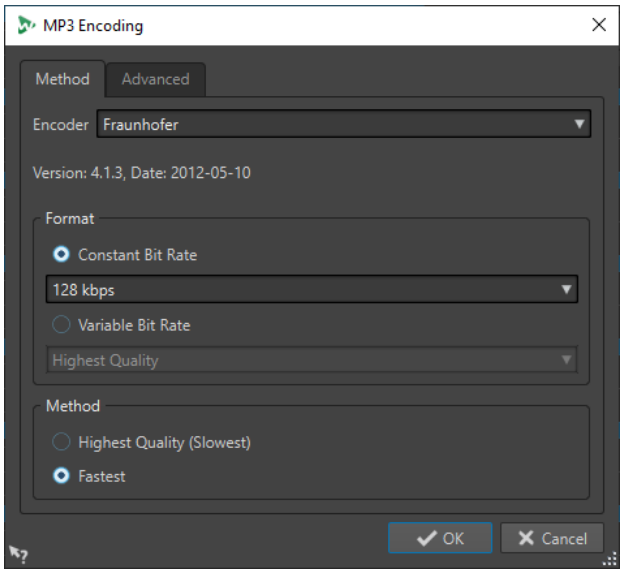
El audio se puede guardar en diversos formatos. El proceso de conversión de audio a otro formato se denomina codificación. Al guardar archivos de audio, puede especificar varias opciones de codificación para algunos formatos de archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Codificación MP3 en la página 187
Diálogo de Codificación AAC en la página 188
Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2 en la página 189
Diálogo Codificación FLAC en la página 190
Diálogo Ogg Vorbis en la página 191
Diálogo Codificación Windows Media Audio en la página 192

Diálogo Codificación MP3

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

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



Pestaña Método

Codificador

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

Tasa de bits constante/Tasa de bits variable

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

Calidad máxima (más lenta)/Más rápida

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

NOTA

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

Pestaña Avanzado

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

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

Incorporar datos auxiliares para la compensación de la duración

Incorpora datos auxiliares para que el archivo coincida exactamente con la duración del archivo original. Esta opción solo está disponible en el codificador de Fraunhofer.

Las siguientes opciones solo están disponibles en el codificador **Lame**:

Permitir codificación estéreo de la intensidad

Disminuye la tasa de bits reorganizando la información de intensidad entre los canales.

Especificar como grabación original

Marca el archivo codificado como grabación original.

Escribir bit privado

Esta es una marca personalizada.

Escribir marca Copyright

Marca el archivo codificado como protegido por copyright.

Escribir suma de verificación

Permite que otras aplicaciones verifiquen la integridad del archivo.

Crear frames largos

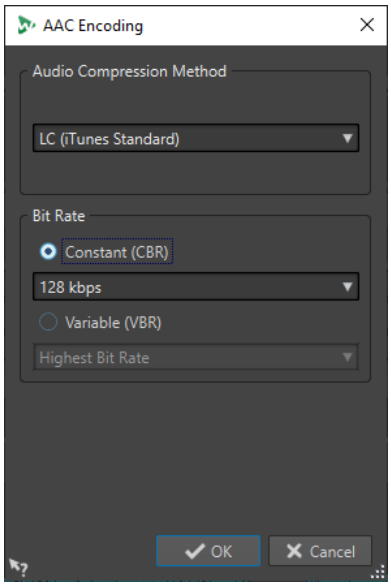
Ahorrar espacio escribiendo menos cabeceras en el archivo (no compatible con todos los decodificadores).

VÍNCULOS RELACIONADOS
Codificar archivos de audio en la página 187

Diálogo de Codificación AAC

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio AAC.

El diálogo **Codificación AAC** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo** > **Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **AAC (Advanced Audio Coding)** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Método de compresión de audio

Le permite seleccionar el método de compresión de audio. Están disponibles las siguientes opciones:

- **LC (estándar iTunes)** (Low Complexity AAC/AAC-LC) es un codificador de audio que proporciona una calidad de audio alta incluso con tasas de bits bajas.
- **HE (High Efficiency)** es una extensión de Low Complexity AAC y está optimizada para casos de tasas de bits bajas, por ejemplo, transmisión de sonido (streaming).
- **HE v2 (High Efficiency, estéreo paramétrico)** mejora la eficiencia de la compresión de señales estéreo. Los formatos HE proporcionan archivos de audio extremadamente comprimidos, con una calidad de sonido alta.

Tasa de bits

La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos que se usan para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado.

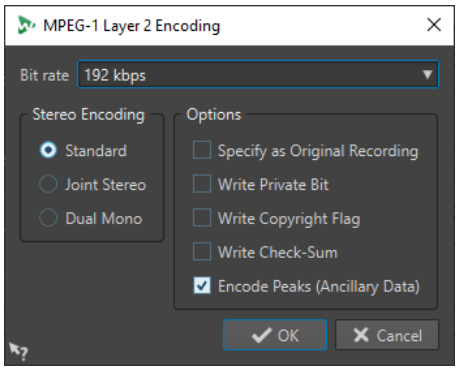
Puede seleccionar una tasa de bits constante en el menú emergente **Constante (CBR)**, o una tasa de bits variable en el menú emergente **Variable (VBR)**. Si elige **Variable (VBR)**, la tasa cambia a lo largo del tiempo según la complejidad del material de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Codificar archivos de audio en la página 187

Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio MPEG-1 Layer 2 (MP2).

El diálogo **Codificación MPEG-1 Layer 2** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo** > **Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **MPEG-1 Layer 2** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Tasa de bits

Determina la tasa de bits. La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos que se usan para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado.

Codificación estéreo

En el modo **Estándar**, el codificador no usa la correlación entre canales. Pero puede tomar espacio de un canal que es fácil de codificar y usarlo en un canal complicado.

En el modo **Conjunto**, el codificador usa la correlación existente entre los dos canales para aumentar la relación calidad/espacio.

En el modo **Dual**, ambos canales se codifican de forma independiente. Se recomienda usar este modo para señales con canales independientes.

Especificar como grabación original

Marca el archivo codificado como grabación original.

Escribir bit privado

Esta es una marca personalizada.

Escribir marca Copyright

Marca el archivo codificado como protegido por copyright.

Escribir suma de verificación

Permite que otras aplicaciones verifiquen la integridad del archivo.

Codificar picos (datos auxiliares)

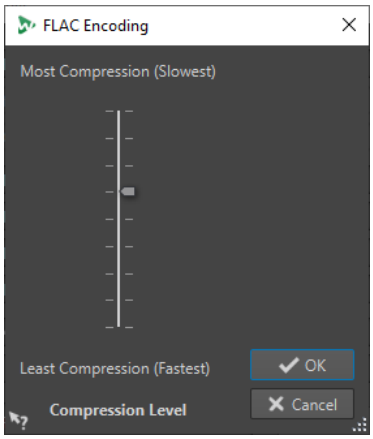
Esto debe estar activado para que haya compatibilidad con sistemas específicos, por ejemplo, DIGAS.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Codificar archivos de audio en la página 187

Diálogo Codificación FLAC

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio FLAC.

El diálogo **Codificación FLAC** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo** > **Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **FLAC** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Nivel de compresión

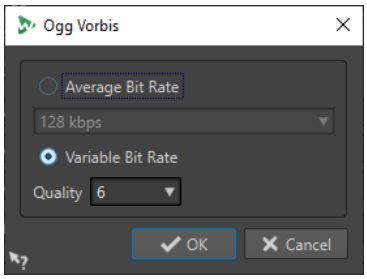
Permite especificar el nivel de compresión. Cuanto más alto sea, más lenta será la codificación.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Codificar archivos de audio en la página 187

Diálogo Ogg Vorbis

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio Ogg Vorbis.

El diálogo **Ogg Vorbis** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo** > **Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **Ogg Vorbis** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Tasa de bits promedio

Si esta opción está activada, la tasa de bits promedio del archivo se mantiene constante durante la codificación. Ya que el tamaño del archivo es proporcional al tiempo es más fácil localizar un punto dado, pero la calidad resultante puede ser menor que con la opción **Tasa de bits variable**.

Tasa de bits variable

Si esta opción está activada, la tasa de bits del archivo variará durante la codificación, dependiendo de la complejidad del sonido. Esto puede resultar en una mejor relación calidad/tamaño en el archivo comprimido.

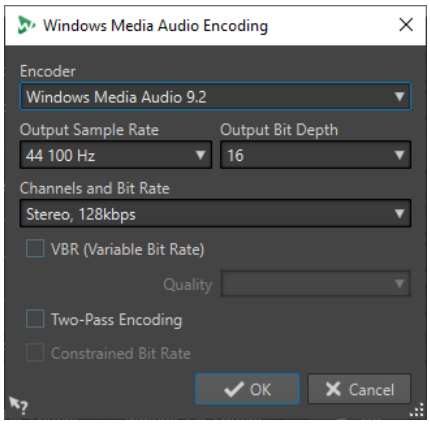
Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Codificar archivos de audio en la página 187

Diálogo Codificación Windows Media Audio

Puede editar las opciones de codificación al guardar un archivo de audio Windows Media Audio (WMA). Este diálogo está disponible solamente en sistemas Windows.

Se puede abrir el diálogo **Windows Media Audio** desde casi todos los sitios en que selecciona un formato de archivo de salida. Por ejemplo, abra un archivo de audio, seleccione **Archivo** > **Guardar como**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **Windows Media Audio (WMA)** como tipo, haga clic en el campo **Codificación**, y seleccione **Editar**.



Codificador

Establece el codificador.

Frecuencia de muestra de salida

Establece la frecuencia de muestreo de salida del archivo codificado. Cuanto más alta sea la frecuencia de muestreo, más alta será la calidad, pero mayor resultará el archivo de salida.

Profundidad de bits de salida

Establece la profundidad de bits de salida del archivo codificado. Este parámetro no está disponible para todos los codificadores.

Canales y tasa de bits

Los elementos disponibles aquí dependen del método de codificación seleccionado y la frecuencia de muestreo de salida.

VBR (Tasa de bit variable)

Si esta opción está activada, la tasa de bits del archivo variará durante la codificación, según la complejidad del material. Esto puede producir una mejor relación calidad/tamaño del archivo de salida.

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

Codificación en dos pasos

Si esta opción está activada, la calidad de la codificación aumenta, pero el proceso demora el doble.

Tasa de bit restringida

Esta opción se hace disponible cuando se activan las opciones **VBR** y **Codificación en dos pasos**. Esto se usa para mantener la tasa de bits dentro de límites para evitar picos. Esto se recomienda para medios, como CD o DVD.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Codificar archivos de audio en la página 187

Insertar archivos de audio en otro archivo de audio

Se pueden usar varios archivos de audio para ensamblar uno.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio al que quiera insertar otro archivo de audio.
2. Si quiere insertar un archivo de audio en la posición del cursor de edición, asegúrese de que **Ajustar a bordes magnéticos** está activado, y que **Cursor** está activado en el menú emergente **Bordes magnéticos**.

   El cursor de edición se ajusta al punto de cruce por cero más cercano. Así se evitan fallos.
3. Seleccione la pestaña **Insertar**.
4. En la sección de **Archivo de audio**, seleccione una de las siguientes opciones de inserción:
   - **Al inicio**
   - **Al final**
   - **En el cursor**

   Si selecciona **En el cursor**, el archivo de audio se divide en la posición de inserción. La parte después de la división se mueve hacia la derecha.
5. En el menú emergente, seleccione el archivo de audio que desee insertar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio en la página 159

Convertir selecciones en archivos nuevos

Puede convertir selecciones en nuevos archivos arrastrando y soltando, a través del menú contextual en la ventana de onda, o usando la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Renderizar (Editor de audio) en la página 170
Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas en la página 193
Convertir selecciones en archivos nuevos usando el menú en la página 194

Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección en la ventana de onda.
2. Arrastre la selección a la barra de pestañas arriba de la ventana de onda y suelte el botón del ratón.

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de estéreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152

Convertir selecciones en archivos nuevos usando el menú

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección en la ventana de onda.
2. Haga clic derecho en la selección y seleccione **Copiar selección a nueva ventana**.
3. Desde el submenú, seleccione una de las siguientes opciones:
   - **Duplicar**
   - **Versión estéreo**
   - **Mezcla a mono**
   - **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana estéreo o mono.

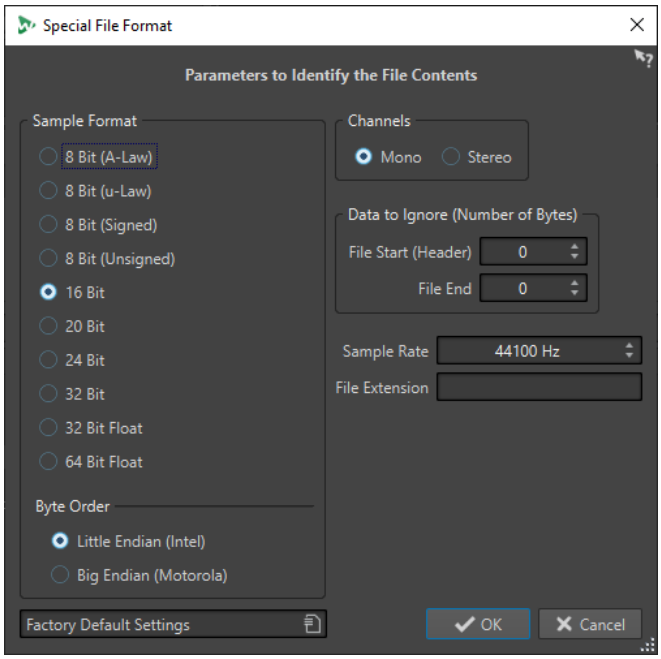
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152

Diálogo Formato de archivo especial

Al abrir archivos con la opción **Audio desconocido**, puede especificar cómo interpretar el formato del archivo de audio que desea abrir.

- Para abrir el diálogo **Formato de archivo especial**, seleccione **Archivo** > **Importar**, haga clic en **Audio desconocido**, y seleccione el archivo que quiera abrir.



Formato de muestra

Especifica la representación binaria de las muestras en el archivo.

Disposición de Bytes

Especifica el orden en que deberán interpretarse los bytes. Esto solamente se aplica a 16 bits o más.

Canales

Especifica la cantidad de canales de audio en el archivo de audio.

Datos a ignorar (número de bytes)

Especifica cuántos bytes al inicio y fin del archivo de audio se ignoran.

Frecuencia de muestreo

Especifica la frecuencia de muestreo del archivo de audio.

Extensión de archivo

Especifica la extensión predeterminada del nombre del archivo de audio. Cuando el selector de archivos se abre después de cerrar este diálogo, solamente se muestra el archivo con esta extensión.

Archivos mono dual

Los archivos mono dual son dos archivos mono que forman los canales izquierdo y derecho de una grabación estéreo. Es posible abrir al mismo tiempo varios archivos mono dual, que se pueden agrupar automáticamente si hay etiquetas de canal en sus nombres de archivo.

Puede abrir archivos mono dual igual que los archivos estéreo en el **Editor de audio**, en la ventana **Montaje de audio** y en la ventana **Procesador por lotes**.

En las **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Archivo**, puede establecer el ID de canal para el canal izquierdo y derecho, y el ID de canal que agregar a archivos mono dual al guardarlos. Se pueden definir hasta 7 descriptores de nombre, cada uno de los cuales puede ser de tipo **Sufijo** o **Avanzado**.

En el modo **Avanzado**, el ID de canal puede encontrarse en cualquier parte de un nombre de archivo. Se debe definir un patrón de nomenclatura. El nombre debe tener una sección de {captura}.

No se tiene en cuenta el uso de mayúsculas o minúsculas ni la extensión de archivo.

Por defecto, WaveLab Pro reconoce los finales de nombre «.L/.R», «-L/-R», o «_L/_R» como los canales izquierdo y derecho.

Permitir abrir archivos mono dual

NOTA

Para evitar abrir accidentalmente dos archivos mono individuales como un archivo mono dual, solo debería activar **Permitir apertura de archivos mono dual** cuando vaya a abrir tales archivos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Archivos de audio**.
2. Seleccione la pestaña **Archivo**.
3. Active **Permitir apertura de archivos mono dual**.
4. Si quiere abrir varios archivos mono dual simultáneamente, defina un esquema de nombrado de los archivos mono dual en la sección **Identificación de archivos mono dual**.

Abrir archivos mono dual en el editor de audio

PRERREQUISITO

Active **Permitir apertura de archivos mono dual** y coloque dichos archivos en la misma carpeta.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el archivo de audio en el que quiere abrir los archivos mono dual.
2. Seleccione **Archivo** > **Abrir**.
3. Seleccione **Archivo de audio** > **Explorar**.
4. Vaya a la ubicación de los archivos.
5. Seleccione los archivos mono dual que quiera abrir y haga clic en **Abrir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Permitir abrir archivos mono dual en la página 195

Abrir archivos mono dual en la ventana del montaje de audio

PRERREQUISITO

Active **Permitir apertura de archivos mono dual** en la pestaña **Archivo** de las **Preferencias de archivos de audio** y coloque los archivos mono dual en la misma carpeta.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio en el que quiere abrir los archivos mono dual.
2. Seleccione **Archivo** > **Abrir**.
3. Seleccione **Archivos de audio** > **Explorar**.
4. Vaya a la ubicación de los archivos.
5. Seleccione los archivos mono dual que quiera abrir y haga clic en **Abrir**.
6. En el diálogo **Insertar archivos de audio**, configure los parámetros.
7. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Archivo (Preferencias de archivos de audio) en la página 806
Diálogo Insertar archivos de audio en la página 333

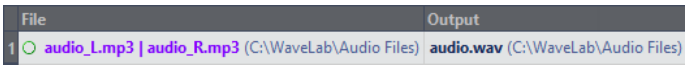
Abrir archivos mono dual en la ventana del procesador por lotes

PRERREQUISITO

Active **Permitir apertura de archivos mono dual** y coloque dichos archivos en la misma carpeta.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana del **Procesador por lotes**, arrastre los archivos mono dual desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta la lista de **Archivos a procesar**, o use las opciones **Insertar** del menú **Editar**.



Los archivos mono dual aparecen en la lista en morado.

Convertir de estéreo a mono y de mono a estéreo

Puede convertir archivos de audio de mono a estéreo y de estéreo a mono. Al convertir un archivo mono en estéreo se obtiene un archivo de audio que contiene el mismo material en ambos canales para, por ejemplo, efectuar más tareas de procesamiento para conseguir estéreo real. Convertir un archivo estéreo a mono mezcla los canales estéreo a un canal mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Convertir una selección de estéreo a mono en la página 197
Convertir de estéreo a mono al guardar en la página 197
Convertir una selección de mono a estéreo en la página 198

Convertir una selección de estéreo a mono

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en la ventana de onda.
2. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
3. Seleccione **Archivo de audio** > **A partir del archivo activo**.
4. Seleccione una de estas opciones:
   - Para mezclar los canales estéreo izquierdo y derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono**.
   - Para mezclar el canal izquierdo con el inverso del canal derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**.

     La onda mono resultante contiene las diferencias entre los canales. Esto permite, por ejemplo, verificar si un archivo de onda es un archivo estéreo auténtico, y no un archivo mono convertido a formato estéreo.

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152

Convertir de estéreo a mono al guardar

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en la ventana de onda.
2. Seleccione **Archivo** > **Guardar como**.
3. En la ventana **Guardar como**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
4. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**.
5. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú emergente **Canales** y seleccione uno de los ajustes mono.

Por ejemplo, al seleccionar **Mono (Mezcla -3 dB)**, el archivo de audio resultante se atenúa 3 dB.

6. Haga clic en **Aceptar**.
7. Haga clic en **Guardar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182

Convertir una selección de mono a estéreo

PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección mono en la ventana de onda.
2. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
3. Seleccione **Archivo de audio** > **A partir del archivo activo**.
4. Haga clic en **Versión estéreo**.
5. Haga clic en **Crear**.

RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana de estéreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152

Intercambiar canales en un archivo estéreo

Puede intercambiar dos canales de un archivo de audio, es decir, puede mover el audio del canal izquierdo al canal derecho, y el audio del canal derecho al canal izquierdo.

- Para intercambiar los canales de todo el archivo de audio en el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Corte**, haga clic en **Intercambiar los canales estéreo**.
- Para intercambiar únicamente los canales de un rango seleccionado en el archivo de audio, cree un rango en la ventana de onda y seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Otro**, haga clic en **Intercambiar los canales estéreo**.

Opciones de pegado especial

En el menú emergente **Pegar** del **Editor de audio**, se encuentran opciones de pegado adicionales.

- Para acceder a la opción de pegado especial, abra el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y en la sección **Portapapeles**, haga clic derecho en **Pegar**.

Sobrescribir

Sobrescribe datos en el archivo de destino, en lugar de moverlos a fin de hacer sitio para el audio insertado. La cantidad de datos sobrescritos depende de la selección en el archivo de destino:

- Si no se ha hecho ninguna selección en el archivo de destino, se sobrescribirá una sección de la misma duración que la selección pegada.
- Si hay una selección en el archivo de destino, se sustituye por la selección pegada.

Añadir

Añade el audio pegado al final del archivo.

Añadir al Inicio

Añade el audio pegado al principio del archivo.

Copias múltiples

Abre un diálogo en el que se puede indicar el número de copias que crear.

Mezclar

Abre el diálogo **Mezclar**. Aquí puede fusionar dos archivos empezando por la selección o, si no la hay, en la posición del cursor. Puede especificar la ganancia del audio en el portapapeles y en el destino.

Siempre se fusionan todos los datos del portapapeles, sea cual sea la longitud de la selección.

Mover audio

Puede reorganizar el audio de un archivo arrastrándolo, cortándolo y pegándolo.

Mover audio arrastrándolo

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. Arrastre la selección a una posición fuera de ella en el mismo archivo, o a otra ventana de onda.

RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152

Mover audio mediante cortar y pegar

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. Corte el audio de una de las maneras siguientes:
   - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Cortar**.
   - Pulse **Ctrl/Cmd**-**X**.
3. Indique cómo quiere insertar la selección:
   - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
   - Si quiere sustituir una sección de audio, selecciónela.
4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:

- En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Pegar**.
- Pulse **Ctrl/Cmd**-**V**.

RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152
Pestaña Editar (Editor de audio) en la página 165

Mover audio mediante empuje

Las herramientas Empujar hacia la izquierda/derecha se pueden usar para mover audio poco a poco dentro de un archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Empujar**, haga clic en **Empujar hacia la izquierda** o **Empujar hacia la derecha**.

RESULTADO

El audio se desplaza un píxel. La equivalencia exacta depende del nivel de zoom aplicado. Por ejemplo, si la barra de estado muestra **x1:256**, la selección se desplaza 256 muestras. La sección desplazada sobrescribe el audio que haya en esa posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152
Pestaña Editar (Editor de audio) en la página 165

Copiar audio

Puede copiar secciones de audio dentro del mismo archivo de un archivo de audio a otro.

Gestión de audio estéreo/mono

Cuando arrastra o copia archivos estéreo o mono a otras ubicaciones, la ubicación objetivo determina cómo se insertan los archivos.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación, cuando se arrastra de un archivo a otro:

Sección arrastrada	Onda de destino	Acción
Estéreo	Estéreo	El audio arrastrado se inserta siempre en ambos canales.
Estéreo	Mono	Solo se inserta el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de la posición de destino vertical. Esto se indica mediante la forma del cursor. La selección solo se puede insertar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación al copiar y pegar entre archivos:

Sección copiada	Onda en que pegar	Acción
Estéreo	Estéreo	Si el cursor de onda abarca ambos canales del archivo de destino, el material se inserta en ambos canales.
Mono	Mono	Si el cursor de onda está en un solo canal, el audio se pega únicamente en ese canal. El material del canal izquierdo se pega en el canal izquierdo y el material del canal derecho se pega en el canal derecho.
Estéreo	Mono	Solo se pega el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de si el cursor de onda está en un canal o en ambos. El audio se puede pegar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

Conflictos de frecuencia de muestreo

Si copia o mueve audio de una ventana a otra y los archivos tienen distintas frecuencias de muestreo, el sonido copiado/movido se reproducirá con el tono (velocidad) incorrecto. El programa se lo advierte al usuario.

Aunque se pueden mezclar frecuencias de muestreo como efecto premeditado, en la mayoría de los casos no es así. Hay dos formas de evitarlo:

- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de origen a la frecuencia del archivo de destino antes de editar.
- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de destino a la frecuencia del archivo de origen antes de añadir el audio.

Copiar audio mediante copiar y pegar

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. Use uno de estos métodos de copia:
   - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Copiar**.
   - Pulse **Ctrl/Cmd**-**C**.
3. Indique cómo quiere insertar la selección:
   - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
   - Si quiere sustituir una sección de audio, selecciónela.
4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
   - En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Pegar**.
   - Pulse **Ctrl/Cmd**-**V**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Pestaña Editar (Editor de audio) en la página 165

Copiar audio arrastrándolo

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. Haga clic en el centro de la selección y arrastre a una posición fuera de ella en el mismo archivo o en otra ventana de onda.

RESULTADO

La selección se inserta en el punto indicado. El audio que empezaba en ese punto se mueve hacia la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152

Edición Mid y Side

Puede editar, procesar, y monitorizar material de audio en el dominio izquierdo/derecho y mid/side. La edición mid/side se puede aplicar en el visor de la forma de onda y en el modo de edición espectral. Esto le permite hacer edición espectral solo en el canal mid o side, por ejemplo.

Puede cambiar entre los modos izquierda/derecha y mid/side con el botón **LR/MS** en la parte inferior izquierda de la vista general y de la vista principal. La pista superior muestra la señal mid y la pista inferior la señal side. La vista general y la vista global tienen controles LR/MS independientes. Esto le permite mostrar los canales izquierdo/derecho en la vista general y los canales mid/side en la vista principal, por ejemplo.

Cuando renderiza el audio, los canales se codifican de vuelta automáticamente al modo izquierda/derecha.

El visor de forma de onda y la forma del cursor indican si el modo L/R o M/S está activado.

Puede aplicar procesos offline como la **Ganancia** y el **Nivel** independientemente en el canal mid y en el canal side. Con la herramienta de reproducción, puede reproducir el canal mid o side independientemente.

Mezclar – Renderizado de archivos de audio

Puede renderizar regiones de archivos de audio o archivos de audio enteros a un único formato de archivo de audio o a múltiples formatos de archivo de audio al mismo tiempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Renderizar en la Sección Master en la página 516
Renderizar archivos de audio en la página 203
Renderizar archivos de audio en tiempo real en la página 204

Renderizar archivos de audio

Puede renderizar archivos a un único formato de archivo de audio o a múltiples formatos de archivo de audio al mismo tiempo.

PRERREQUISITO

Configure sus archivos de audio. Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, cree presets de formato de archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
2. En la sección **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
3. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
4. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga uno de lo siguiente:
   - Si quiere renderizar a un único formato de audio, seleccione **Editar formato único**.
   - Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, seleccione **Editar formato múltiple**.
5. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
   - Para añadir múltiples formatos de archivo en el diálogo **Formato de archivo de audio múltiple**, haga clic en **Más** y seleccione los presets de formato de archivo a los que quiera renderizar.
6. Haga clic en **Aceptar**.
7. Opcional: haga ajustes adicionales en la pestaña **Renderizar**.
8. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.

RESULTADO

El archivo de audio se renderiza.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Renderizar (Editor de audio) en la página 170
Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182
Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple en la página 186
Crear presets de formato de archivo de audio múltiple en la página 185

Renderizar archivos de audio en tiempo real

Cuando renderiza archivos de audio en tiempo real, puede escuchar el archivo de audio mientras se está renderizando. El renderizado en tiempo real está disponible en formatos de archivo únicos y formatos de archivo múltiples.

PRERREQUISITO

Ha configurado su archivo de audio. Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, tiene que crear presets de formato de archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
2. En la sección **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
3. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
4. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga uno de lo siguiente:
   - Si quiere renderizar a un único formato de audio, seleccione **Editar formato único**.
   - Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, seleccione **Editar formato múltiple**.
5. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
   - Para añadir múltiples formatos de archivo en el diálogo **Formato de archivo de audio múltiple**, haga clic en el icono **+** y seleccione los presets de formato de archivo a los que quiera renderizar.
6. Haga clic en **Aceptar**.
7. Opcional: haga ajustes adicionales en la pestaña **Renderizar**.
8. En la sección **Renderizar**, haga clic derecho en **Iniciar renderizado** y seleccione **Iniciar renderizado (tiempo real)**.
9. En el diálogo **Renderizado en tiempo real**, haga clic en **Iniciar**.

RESULTADO

El archivo de audio se renderiza.

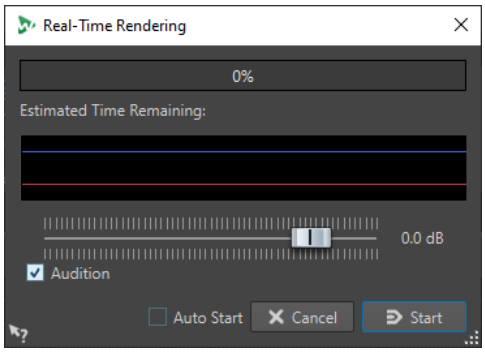
VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Renderizar (Editor de audio) en la página 170
Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple en la página 186
Crear presets de formato de archivo de audio múltiple en la página 185
Diálogo Renderizado en tiempo real en la página 204

Diálogo Renderizado en tiempo real

Este diálogo le permite escuchar el archivo de audio mientras se está renderizando en tiempo real.

- Para abrir el diálogo **Renderizado en tiempo real**, en el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**, haga clic derecho en **Iniciar renderizado** y clic en **Iniciar renderizado (tiempo real)**.



Ganancia

Le permite especificar la ganancia de la señal de audio monitorizada.

Escuchar

Si esta opción está activada, la señal de audio renderizada se envía a la salida del dispositivo de audio.

Inicio automático

Si esta opción está activada, el proceso de renderizado empieza automáticamente al abrirse el diálogo **Renderizado en tiempo real**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Renderizar archivos de audio en tiempo real en la página 204

Cambiar las propiedades de audio

Puede cambiar la frecuencia de muestreo y la profundidad de bits de los archivos de audio.

Al contrario de lo que ocurre al usar **Guardar como**, al cambiar estos valores el archivo de audio no se procesa de ningún modo. Sin embargo, sí se cumple lo siguiente:

- Si cambia la frecuencia de muestreo, el archivo se reproduce con un nuevo tono.
- Si cambia la profundidad de bits, la próxima vez que guarde el archivo, se convertirá a la nueva precisión.

NOTA

Esta operación no se puede deshacer. Si guarda un archivo con una profundidad de bits menor, el archivo se convierte permanentemente.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra un archivo de audio.
2. Seleccione la pestaña **Archivo**.
3. Haga clic en **Info**.
4. En la sección **Propiedades de audio**, seleccione una nueva **Frecuencia de muestreo** y/o **Profundidad de bits**.
5. Haga clic en **Aplicar cambios**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Info en la página 65

Metadatos

Los metadatos son atributos que describen el contenido del audio, por ejemplo, el título de la pista, el autor o la fecha de grabación de la pista. Los datos dependen del formato del archivo de audio seleccionado.

Al abrir un archivo de audio, un montaje de audio o un proceso por lotes, se cargan los metadatos encontrados en el archivo. Puede crear distintos presets de metadatos para archivos de audio, montajes de audio o procesos por lotes. Al crear un archivo a partir de una plantilla, el archivo puede heredar los metadatos del preset, si hay.

Se muestra una vista previa de los metadatos en la ventana **Metadatos**. Para ver los metadatos completos de un archivo y poder editarlos, abra el diálogo **Metadatos**.

No todos los formatos de archivo pueden guardar metadatos. Según el formato del archivo de salida, se guardan en el archivo de audio todos o solo algunos de los metadatos. Los siguientes formatos de archivo pueden contener metadatos:

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

Para MP3 están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- ID3v1 e ID3v2, incluyendo soporte para imágenes y el estándar ReplayGain

  Puede añadir el metadato TCMP (parte de una compilación) a los metadatos ID3v2.

NOTA

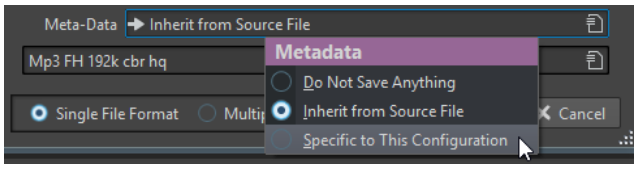
- MP4 no es compatible con ID3v2. Sin embargo, en WaveLab Pro se usa el mismo editor.
- Los códigos de metadatos que van seguidos de «(i)» indican que son campos compatibles con iTunes. Las letras e imágenes también son compatibles con iTunes.

Para WAV están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- RIFF

  Puede añadir los metadatos ITRK (número de pista), TRCK (número de pista) e IFRM (número total de pistas) a los metadatos RIFF. Por motivos de compatibilidad, se recomienda añadir el número de pista a los campos ITRK y TRCK
- Marcadores BWF
- BWF versión 2 (admite datos de sonoridad según EBU R-128)
- BWF compatible con las normas USID y UMID (Unique Source Identifier y Unique Material Identifier)
- iXML (admite datos de sonoridad según EBU R-128)
- aXML (norma BWF para adjuntar datos XML)
- CART (norma AES, para aplicaciones de radioteledifusión)
- MD5 (pestaña **Extra**)
- ID3, compatible con imágenes

Al guardar o grabar un archivo de audio en el diálogo **Formato de archivo de audio**, puede indicar si quiere usar metadatos, heredar metadatos de un archivo de origen o editar los metadatos del archivo.



Los metadatos se pueden introducir en forma manual o generarse automáticamente.

Las siguientes opciones se pueden generar automáticamente:

- Indicador único de origen (USID)
  Puede activar **USID** en la pestaña **Básico** de la pestaña **BWF**.
- UMID (**BWF**, pestaña **Identificador universal de material (UMID)**)
- Valores de sonoridad y picos reales* (**BWF**, pestaña **Sonoridad**)
- Insertar datos BWF (pestaña **iXML**)
- Marcadores de tiempo (pestaña **CART**)
- Suma de verificación MD5* (pestaña **Extra**)
- Información ReplayGain* (pestaña **ID3**, **ID3v2**)

(*) Estas opciones conllevan un análisis del archivo mientras se escribe, por lo que el proceso de escritura (grabación) puede tardar más de lo normal.

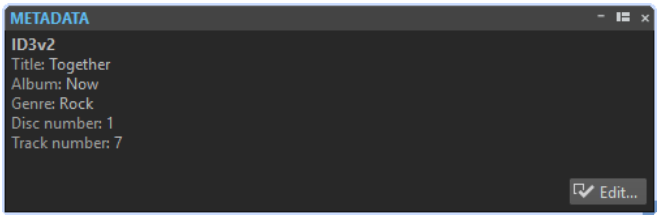
WaveLab Pro incluye varios presets de metadatos. Se usan como ejemplos y se pueden personalizar según las necesidades del usuario. Puede cargar presets de metadatos desde el menú emergente **Presets de metadatos** en el diálogo **Formato de archivo de audio**, o desde el diálogo **Metadatos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Metadatos en la página 207
Diálogo Metadatos en la página 208
Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182
Presets de metadatos en la página 209

Ventana Metadatos

En la ventana **Metadatos**, ahora puede ver y editar los metadatos del archivo en el **Editor de audio**, en la ventana **Montaje de audio** o en la ventana **Procesador por lotes**.

- Para abrir la ventana **Metadatos**, abra el **Editor de audio**, la ventana **Montaje de audio** o la ventana **Procesador por lotes**, y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Metadatos**.



Cuando selecciona un archivo de audio en la ventana **Explorador de archivos**, los metadatos correspondientes se muestran en la ventana **Metadatos** y la sección de metadatos de la pestaña

Info. Cuando hace clic en otro sitio, la ventana **Metadatos** muestra los metadatos del archivo de audio, del montaje de audio o del proceso por lotes seleccionado.

Vista previa

La ventana de vista previa muestra los metadatos del archivo de audio, del montaje de audio o del proceso por lotes seleccionado.

Editar

Abre el diálogo **Metadatos**, donde puede ver y editar los metadatos completos del archivo seleccionado.

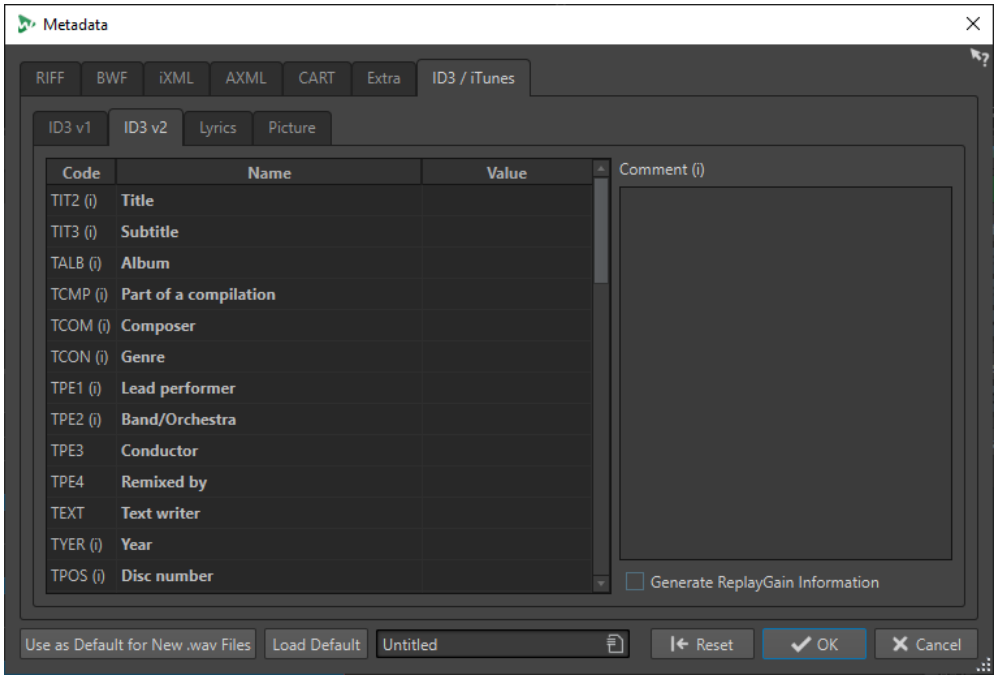
VÍNCULOS RELACIONADOS
Metadatos en la página 206
Diálogo Metadatos en la página 208
Editar metadatos en la página 209
Ventana Explorador de archivos en la página 88

Diálogo Metadatos

Este diálogo le permite definir los metadatos a incrustar en el archivo de audio.

- Para abrir el diálogo de **Metadatos**, abra la ventana **Metadatos** y haga clic en **Editar**.

Dependiendo del tipo de archivo, los metadatos se gestionan de una forma u otra.



Diálogo de Metadatos de archivos WAV

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos del **Editor de audio**, puede editar los metadatos guardados en el archivo de audio. Estos metadatos se guardarán en el disco posteriormente.

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos de la ventana **Montaje de audio** o de la ventana **Procesador por lotes**, puede editar los metadatos para los archivos de audio WAV, MP3, MP4 y M4A que se crean al renderizar el montaje de audio o procesar mediante el procesador por lotes. Si renderiza a formatos WAV, MP3, MP4 o M4A, los metadatos se asociarán a estos archivos.

NOTA

Los códigos de metadatos que van seguidos de «(i)» indican que son campos compatibles con iTunes. Las letras e imágenes también son compatibles con iTunes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Metadatos en la página 206
Ventana Metadatos en la página 207
Editar metadatos en la página 209

Editar metadatos

Puede editar metadatos de archivos de audio, montajes de audio y procesos por lotes.

PRERREQUISITO

Ha abierto un archivo de audio, montaje de audio o proceso por lotes.

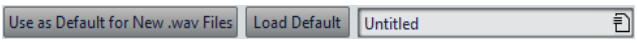
PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Metadatos**, haga clic en **Editar**.
2. En el diálogo Metadatos, haga sus ajustes.
3. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Metadatos en la página 206
Ventana Metadatos en la página 207
Diálogo Metadatos en la página 208

Presets de metadatos

En el diálogo **Metadatos** puede guardar presets de metadatos y aplicarlos a otros archivos. Los presets de metadatos se pueden aplicar a archivos WAV, MP3, MP4 y M4A.



La opción **Usar como por defecto para nuevos archivos .wav** permite definir un conjunto de metadatos por defecto.

Cuando crea un nuevo archivo y no añade ningún metadato, los metadatos por defecto se aplican al archivo al guardarlo o renderizarlo. Por ejemplo, puede guardar o grabar archivos WAV con metadatos BWF y agregar automáticamente un identificador universal de material.

Para editar el preset de metadatos por defecto, seleccione **Cargar valores por defecto** y edite el preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Metadatos en la página 208

CART y marcadores

WaveLab Pro lee los marcadores CART que pueda haber y los fusiona con los marcadores existentes en el archivo.

El estándar CART puede contener hasta 8 marcadores. WaveLab Pro los guarda si sus nombres son conformes con el estándar CART.

Si está activada la opción **Generar marcadores de tiempo** en la pestaña **CART** del diálogo **Metadatos**, se generan marcadores si al menos un campo de texto CART tiene contenido. De no ser así, los datos CART no se utilizan.

Para poder fusionar los marcadores CART con los marcadores de un archivo al renderizar, la opción **Copiar marcadores** se tiene que activar usando la función **Renderizar** en la **Sección Master**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Metadatos en la página 206
Diálogo Metadatos en la página 208
Ventana Sección Master en la página 490

Metadatos y variables

Las variables hacen más eficiente la gestión de los metadatos. Puede usar las opciones de variables disponibles para agilizar la inclusión de metadatos a un archivo, sin tener que introducir la misma información repetidamente.

También puede añadir rápidamente información disponible (por ejemplo, fechas o nombres de archivo).

La finalidad es establecer una sola vez los metadatos y variables para poder reutilizarlos al crear distintas versiones de archivos en el proyecto.

Ejemplo de uso de metadatos y variables

Supongamos que tiene un montaje de audio que contiene pistas de CD y quiere renderizar todas las pistas de CD en archivos de audio individuales que incluyan los metadatos. Ya ha añadido texto de CD (CD-Text) a cada pista.

El texto de CD de cada pista de CD está disponibles automáticamente en el diálogo **Metadatos de CD** y se puede usar como variables.

Ahora quiere añadir información que no está disponible como texto de CD (por ejemplo, el año de la pista y un comentario) para tener estos datos disponibles en los archivos de audio renderizados.

1. En la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Editar metadatos de CD** y rellene los campos **@CdTrackYear@** y **@CdTrackInfo1@**. Use la barra de desplazamiento en la parte derecha del diálogo para seleccionar las otras pistas, y añada la información a todas ellas. Cierre el diálogo.
2. Edite los metadatos del diálogo **Metadatos**. Configure los campos ID3v2 usando las variables. Haga clic en el icono de flecha para abrir el menú emergente de segmentos de texto y variables de un campo. También puede rellenar otros grupos de metadatos, tales como **BWF**, **RIFF** o **CART**, o añadir una imagen de carátula. O puede aplicar un preset de metadatos definido previamente para añadir metadatos.
3. Una vez la información ha sido completada, abra la pestaña **Renderizar** de la ventana del **Montaje de audio**. En la sección **Origen**, abra el menú emergente y seleccione **Todas las regiones**. Abra el menú emergente **Marcador** y seleccione **Pistas CD**.
4. Haga clic en el campo **Formato**, y haga clic en **Formato de archivo único**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú emergente **Metadatos** y seleccione **Heredar del archivo origen**. Haga clic en **Aceptar** para cerrar el diálogo.

5. En la pestaña **Renderizar**, en la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar** para renderizar los archivos.

Resultado: al abrir los archivos de audio renderizados y examinar los metadatos, puede ver que las variables se han sustituido por los metadatos establecidos para cada pista.

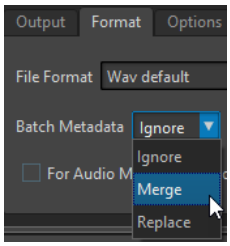
VÍNCULOS RELACIONADOS
Metadatos en la página 206
Variables y trozos de texto en la página 789
Ventana CD en la página 448

Metadatos en la ventana Proceso por lotes

Puede procesar metadatos por lotes. Para ello, debe configurar el diálogo **Metadatos** para los procesos por lotes, y aplicar los metadatos a los archivos del proceso por lotes.

En la ventana de **Procesador por lotes**, en la pestaña **Formato**, están disponibles las siguientes opciones en el menú emergente **Metadatos de procesado por lotes**:

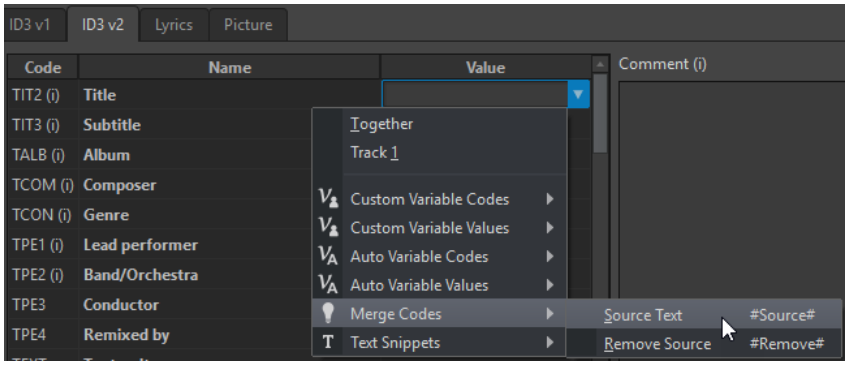
- Si no quiere que los metadatos de procesado por lotes sustituyan a los de los archivos del lote, seleccione **Ignorar**.
- Si quiere fusionar los metadatos del lote con los metadatos de los archivos de origen (solo archivos WAV), seleccione **Fusionar**.
- Si quiere sustituir los metadatos de los archivos de origen por los metadatos del lote, seleccione **Reemplazar**.



Ejemplos de fusión de metadatos

Un caso sencillo sería el de tener 1000 archivos con un error en el campo de copyright de sus metadatos. Con esta opción de lote puede conservar los metadatos de los archivos y editar únicamente el campo de copyright.

Pero la opción de fusión también se puede usar para metadatos de procesado por lotes complejos. Puede procesar un archivo de audio y especificar qué metadatos usar del archivo de audio de origen y cuáles de los metadatos de procesado por lotes. Para ello, use las opciones **Fusionar códigos** del diálogo **Metadatos** para los procesos por lotes.



Si introduce **#Source#** en un campo de valor, en el proceso por lotes se usará el valor de los metadatos del archivo de audio de origen. Si introduce **#Remove#** en un campo de valor, en el proceso por lotes se eliminará el valor correspondiente de metadatos del archivo de audio de origen. Para configurar el proceso de fusión, debe establecer estos códigos en el campo de valor que quiera fusionar.

Un ejemplo de cómo fusionar metadatos usando las opciones **#Source#** y **#Remove#**:

- El proceso por lotes incluye un archivo de audio que ya contiene metadatos.
- Se definen los metadatos de procesado por lotes.

Al iniciar el proceso, los metadatos se funcionan del modo siguiente:

- Si el campo de valor «A» de los metadatos del archivo de audio contiene el texto «Jazz», y el campo de valor «A» está vacío en los metadatos del procesado por lotes, el archivo resultante tendrá el texto «Jazz» en el campo de valor «A».
- Si el campo de valor «B» de los metadatos del procesado por lotes contiene el texto «Modern», y el campo de valor «B» en los metadatos del archivo de audio está vacío, el archivo resultante tendrá el texto «Modern» en el campo de valor «B».
- Si el campo de valor «C» contiene texto tanto en los metadatos del archivo de origen como en los de procesado por lotes, habrá que seguir editando el diálogo **Metadatos** de los procesos por lotes para indicar qué metadatos usar.

Ejemplos de uso de los códigos **#Source#** y **#Remove#**:

- No se utiliza ningún código, el archivo de audio de origen tiene el texto «Piano», y los metadatos de procesado por lotes el texto «Trumpet». Resultado: «Piano» se mantiene, porque los metadatos del archivo de audio de origen tienen precedencia sobre los de procesado por lotes.
- El archivo de audio origen tiene el texto «Piano», y los metadatos de procesado por lotes el texto «Electric #Source#». Resultado: El archivo resultante tendrá el texto «Electric Piano».
- El archivo de audio origen tiene el texto «Piano», y los metadatos de procesado por lotes el texto «#Remove#». Resultado: «Piano» se eliminará del campo de valor.
- El archivo de audio origen tiene el texto «Piano», y los metadatos de procesado por lotes el texto «#Remove#Trumpet». Resultado: se elimina «Piano» y se añade «Trumpet».

VÍNCULOS RELACIONADOS
Metadatos en la página 206
Diálogo Metadatos en la página 208
Ventana Procesador por lotes en la página 700

Snapshots

Puede guardar instantáneas de su archivo de audio para capturar la posición de scroll actual, el factor de zoom, la posición del cursor, y la selección de audio.

Puede recuperar una instantánea (snapshot) cuando quiera y actualizar snapshots.

Seleccionar un snapshot guardado restaura todos los ajustes de su vista. También se pueden recuperar únicamente propiedades de vista específicas, mediante la activación de las opciones correspondientes de una instantánea.

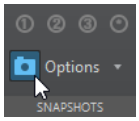
VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Ver (Editor de audio) en la página 162

Capturar la vista actual

Al capturar la vista actual se guarda la configuración existente de factor de zoom, posición del cursor, posición de desplazamiento, y rango de tiempo.

PROCEDIMIENTO

1. Configure la vista de la ventana de onda.
2. Seleccione la pestaña **Ver**.
3. En la sección **Snapshots**, haga clic en **Tomar snapshot**.



4. Haga clic en uno de los botones de preset para guardar el snapshot.

RESULTADO

El snapshot se guarda y se puede recuperar haciendo clic en el botón de preset correspondiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152
Pestaña Ver (Editor de audio) en la página 162
Recuperar un snapshot en la página 213
Actualizar snapshots en la página 213

Recuperar un snapshot

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
2. En la sección **Snapshots**, abra el menú emergente **Opciones**.
3. Active los ajustes de vista que quiera recuperar.
4. Haga clic en un botón de **Preset**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

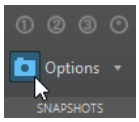
Pestaña Ver (Editor de audio) en la página 162

Actualizar snapshots

Puede actualizar una instantánea capturada previamente con la vista actual.

PROCEDIMIENTO

1. Configure la vista de la ventana de onda.
2. Seleccione la pestaña **Ver**.
3. En la sección **Snapshots**, haga clic en **Tomar snapshot**.



4. Haga clic en el botón de preset que quiera actualizar.

RESULTADO

La nueva instantánea reemplaza a la seleccionada.

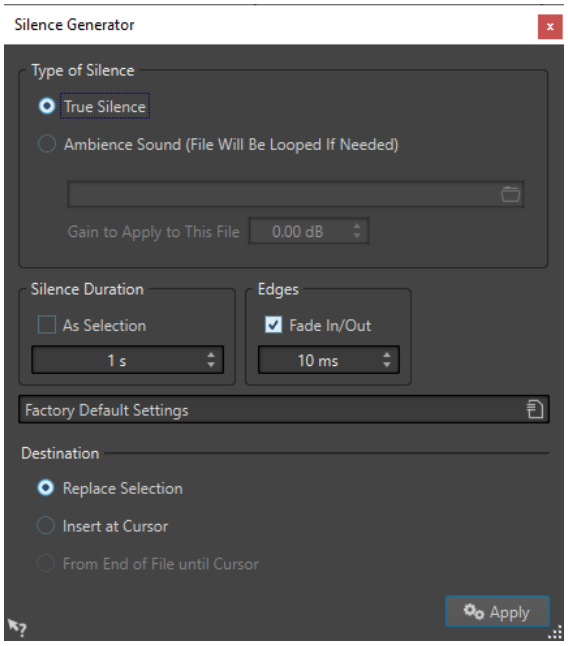
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152
Pestaña Ver (Editor de audio) en la página 162

Diálogo Generador de silencio

Este diálogo le permite insertar silencio o sonido ambiente en un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Generador de silencio**, seleccione la pestaña **Insertar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Generador de silencio**.



Tipo de silencio

- **Silencio verdadero** le permite insertar silencio digital.
- **Archivo de sonido ambiente (bucleado si no es lo suficientemente largo)** le permite seleccionar un archivo de audio que contiene sonido ambiente.

  Ganancia a aplicar a este archivo baja o sube la ganancia del sonido ambiente.

Duración del silencio

Como selección usa la duración de la selección de audio activa como duración de la sección de silencio. Indique la duración de la sección en silencio en el campo de valores a continuación.

Límites

Fundido de entrada/Fundido de salida realiza un fundido cruzado al inicio y al final de la sección de silencio para transiciones más suaves. Indique el tiempo de fundido en el campo de valores siguiente.

Destino

- **Reemplazar selección** reemplaza la selección de audio actual con la sección de silencio.
- **Insertar en cursor** inserta la sección de silencio en la posición del cursor.
- **Desde el final del archivo hasta el cursor** amplía el archivo de audio con silencio hasta la posición del cursor. Activar esta opción también define la duración del silencio y pasa por alto la configuración **Duración del silencio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Silencio verdadero vs. Sonido ambiente en la página 215
Insertar silencio en la página 215

Silencio verdadero vs. Sonido ambiente

Las grabaciones pueden sonar poco naturales si se inserta silencio verdadero. Esto es particularmente cierto en el caso de grabaciones de voz y en exteriores, en que suele existir un cierto ruido de fondo. Para producir resultados más naturales, puede insertar un archivo con sonido ambiente.

El archivo que especifique debe tener las mismas propiedades (estéreo/mono, frecuencia de muestreo, etc.) que el archivo en el que quiera insertar el silencio. El archivo puede ser de cualquier duración. Si la región en silencio es más larga que el archivo, se crea un bucle.

Reemplazar una selección con silencio

Puede reemplazar una sección de un archivo de audio con silencio verdadero o sonido ambiente.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
4. En el diálogo **Generador de silencio**, seleccione el tipo de silencio:
   - **Silencio verdadero**
   - **Sonido ambiente**

     Para esta opción debe seleccionar un archivo que contenga el sonido ambiente.
5. Establezca la duración del silencio a **Como selección**, y el destino como **Reemplazar selección**.
6. Haga clic en **Aplicar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Insertar (Editor de audio) en la página 169
Diálogo Generador de silencio en la página 214

Insertar silencio

Puede insertar una duración especificada de silencio verdadero o de sonido ambiente en cualquier posición del archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, ponga el cursor donde desea que empiece el silencio insertado.
2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
4. En el diálogo **Generador de silencio**, seleccione el tipo de silencio:
   - **Silencio verdadero**
   - **Sonido ambiente**
     Para esta opción debe seleccionar un archivo que contenga el sonido ambiente.
5. Desactive **Como selección**, e indique la duración.
6. Establezca el destino como **Insertar en cursor**.
7. Haga clic en **Aplicar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Insertar (Editor de audio) en la página 169
Diálogo Generador de silencio en la página 214

Silenciar una selección

La función **Silenciar selección** reemplaza la selección con silencio verdadero.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, haga una selección.
2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
3. En la sección **Señal**, haga clic en **Silenciar selección**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Insertar (Editor de audio) en la página 169

Reemplazar audio por tono

Puede reemplazar una parte de un archivo de audio por un tono que tape la palabra soez o malsonante, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

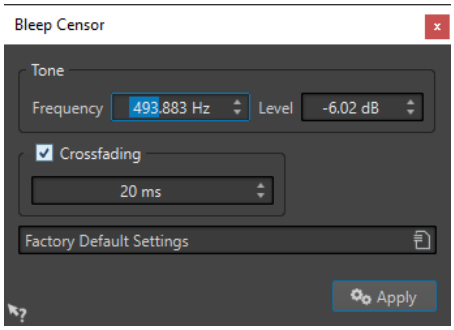
1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
3. En la sección **Señal**, haga clic en **Pitido de censura**.
4. En el diálogo **Pitido de censura**, especifique la frecuencia y el nivel del tono del pitido de censura.
5. Opcional: Active **Fundido cruzado** y especifique el tiempo de fundido cruzado.
   Esto crea un fundido cruzado al inicio y al final de la región del pitido de censura.
6. Haga clic en **Aplicar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Insertar (Editor de audio) en la página 169
Diálogo Pitido de censura en la página 217

Diálogo Pitido de censura

El diálogo **Pitido de censura** le permite definir el tono del pitido de censura.

- Para abrir el diálogo **Pitido de censura**, seleccione la pestaña **Insertar** del **Editor de audio** y haga clic en **Pitido de censura** en la sección **Señal**.



Frecuencia

Le permite especificar la frecuencia del tono del pitido de censura.

Nivel

Le permite especificar el nivel del tono del pitido de censura.

Fundido cruzado

Si esta opción está activada, WaveLab Pro crea un fundido cruzado al inicio y al final de la región del pitido de censura para tener una transición más suave. Puede especificar el tiempo del fundido cruzado.

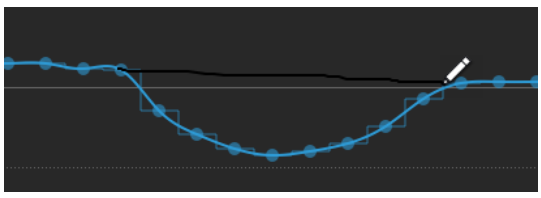
Presets

Este menú emergente le permite guardar y restaurar presets de pitido de censura.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Insertar (Editor de audio) en la página 169
Reemplazar audio por tono en la página 216

Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz

La herramienta de **Lápiz** le permite redibujar la forma de onda en la ventana de onda. Este se puede utilizar para reparar rápidamente errores en la forma de onda. La herramienta de **Lápiz** se puede utilizar si la resolución de zoom está ajustada a 1:8 (un píxel en la pantalla equivale a 8 muestras) o superior.



- Para redibujar la forma de onda, seleccione la herramienta **Lápiz** en la pestaña **Editar** del **Editor de audio**, haga clic en la forma de onda y dibuje la nueva forma de onda.

- Para redibujar la forma de onda de ambos canales simultáneamente, pulse **Mayús** durante el dibujo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Editar (Editor de audio) en la página 165

Análisis de audio

WaveLab Pro proporciona todo tipo de herramientas útiles para analizar audio y detectar errores.

Puede comparar dos archivos de audio con el **Comparador de archivos de audio** y ver audio en una vista de **Espectrograma** o de **Sonoridad**.

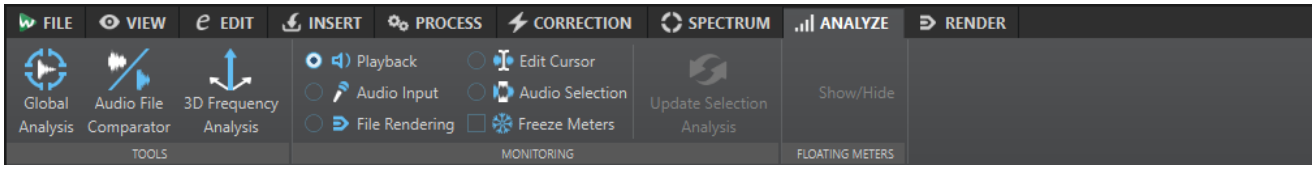
Por ejemplo, puede usar los medidores de audio o el **Análisis de frecuencia 3D**. También dispone de una serie de herramientas con las que podrá examinar cualquier muestra de audio para detectar errores o anomalías.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Analizar (Editor de audio) en la página 219
Análisis de frecuencia 3D en la página 233
Análisis global en la página 220
Comparador de archivos de audio en la página 232

Pestaña Analizar (Editor de audio)

La pestaña **Analizar** le ofrece herramientas para analizar su audio y detectar cualquier error.

- En el **Editor de audio**, haga clic en **Analizar**.



Herramientas

Análisis global

Abre el diálogo **Análisis global** en el que puede analizar picos, sonoridad, tono, DC offset, y errores en el archivo de audio.

Comparador de archivos de audio

Abre el diálogo **Comparador de archivos de audio** en el que puede comparar dos archivos de audio.

Análisis de frecuencia 3D

Abre el diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, en el que puede definir el rango de frecuencias a analizar y modificar el aspecto del gráfico de análisis de frecuencia 3D.

Monitorización

Reproducción

Es el modo de medición estándar, en el cual los medidores reflejan el audio que se reproduce. La medición tiene lugar después de la **Sección Master**, lo cual significa que se tienen en cuenta los efectos, el dithering y los faders master. Puede monitorizar la reproducción en los archivos de audio, los montajes de audio, las listas de pistas de CD, etc.

Audio Input

En este modo, los medidores reflejan la entrada de audio. Normalmente, es el modo que se debe utilizar para grabar. Los ajustes de la **Sección Master** no se tienen en cuenta. Esta opción solo está disponible si el diálogo **Grabación** está abierto.

Renderizado de archivo

En este modo puede monitorizar lo que se escribe en el disco durante la renderización del archivo o la grabación. Se calculan los valores de pico promedio y pico mínimo/máximo. Tras la renderización, los medidores se congelan hasta que refresque o cambie el modo de monitorización.

Cursor de edición

En este modo, los medidores son estáticos y muestran los niveles y otros valores del audio en la posición del cursor de edición, en el modo de parada. Esto le permite analizar una posición específica de un archivo de audio en tiempo real. Los ajustes de la **Sección Master** no se tienen en cuenta.

Selección de audio

En este modo, los medidores muestran los valores promedio calculados para un rango seleccionado. Los ajustes de la **Sección Master** no se tienen en cuenta.

Cuando cambia la selección, debe actualizar los visores de medición haciendo clic en **Actualizar análisis de selección**.

Congelar medidores

Este modo congela los valores de todos los medidores abiertos. Los medidores permanecen congelados hasta que se selecciona otro modo de monitorización o desactiva **Congelar medidores**.

Medidores flotantes

Mostrar/Ocultar

Muestra/Oculta los medidores flotantes.

Análisis global

En WaveLab Pro puede realizar análisis de audio avanzados para identificar áreas con propiedades específicas. Esto facilita la detección de áreas con problemas como, por ejemplo, fallos o muestras con recorte. También es posible comprobar información general como, por ejemplo, la altura de un sonido.

Si analiza una sección de un archivo de audio, WaveLab Pro examina la sección o el archivo de audio y extrae información que se muestra en el diálogo. WaveLab Pro también marca secciones del archivo con características específicas: por ejemplo, secciones de volumen muy alto o casi en silencio. También puede hacer búsquedas entre estos puntos, establecer marcadores y verlos más de cerca aplicando zoom. En la mayoría de pestañas hay parámetros para determinar exactamente cómo se realiza el análisis. Cada pestaña se centra en un área de análisis particular.

El análisis global se hace en el diálogo **Análisis Global**. Este diálogo se compone de las siguientes pestañas, que ofrecen distintos tipos de análisis:

- La pestaña de **Picos** le permite encontrar muestras con valores muy altos.
- La pestaña **Sonoridad** le permite encontrar secciones de alta intensidad.
- La pestaña **Tono** le permite encontrar el tono exacto de un sonido o una sección.
- La pestaña **Extra** proporciona información sobre componentes de CC (DC offset) y la profundidad de bits significativa.

- La pestaña **Errores** le permite encontrar fallos y secciones en las que el audio ha sufrido recortes (clipped).

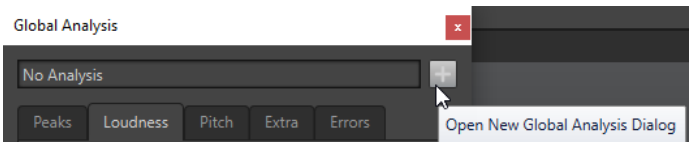
La mayoría de los tipos de análisis proporcionan un número de posiciones en el archivo que indican picos, anomalías, etc. A estos puntos se les llama «puntos calientes».

Preparar el análisis global

El diálogo **Análisis Global** ofrece diversas opciones de análisis.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione un rango del archivo de audio que quiera analizar.
   Si quiere analizar todo el archivo, pulse **Ctrl/Cmd** - **A**. Si está activada la opción **Procesar el archivo entero si no hay selección** en las **Preferencias de archivos de audio**, se analiza automáticamente el archivo entero siempre que no se haya hecho ninguna selección.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**.
3. En la sección **Herramientas**, haga clic en **Análisis global**.
4. Opcional: haga clic en **Abrir un nuevo diálogo de análisis global** en la parte superior del diálogo **Análisis global** para abrir otro diálogo de **Análisis global**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Análisis global en la página 220

Elegir el tipo de análisis

Se pueden realizar varios tipos de análisis. Dado que cada uno de ellos tarda un tiempo, asegúrese de incluir en el análisis únicamente los tipos necesarios.

Seleccione los tipos de análisis en el diálogo **Análisis global** activándolos en sus pestañas correspondientes.

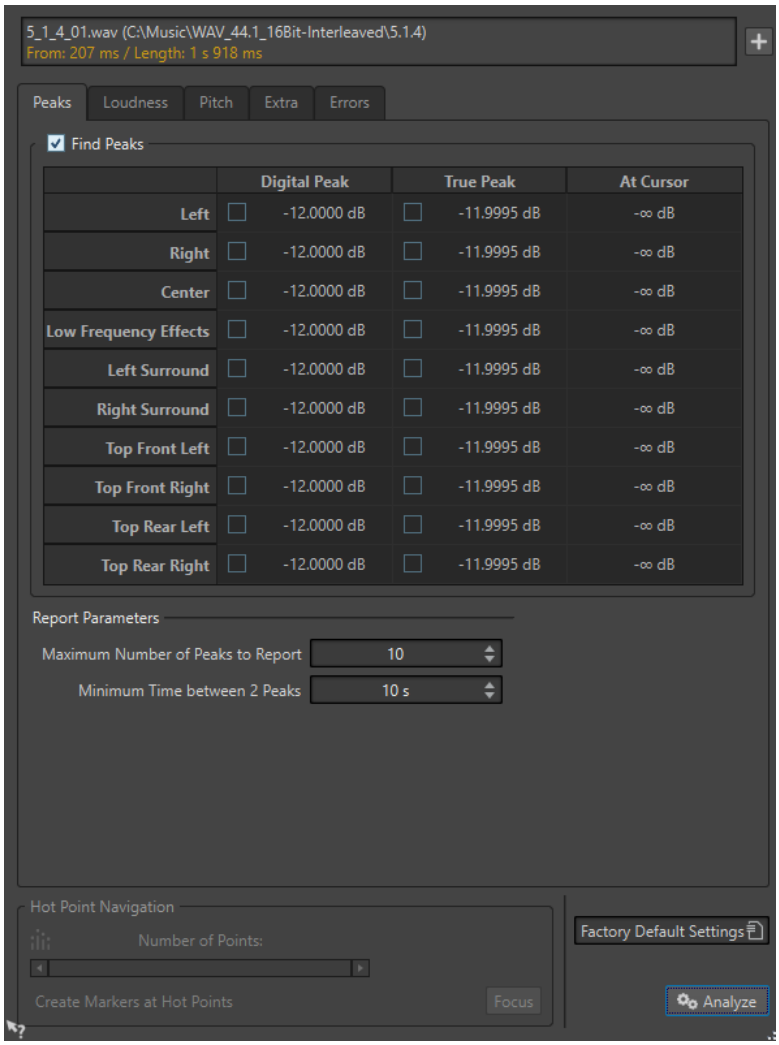
- Para incluir el análisis de picos, seleccione la pestaña **Picos** y active **Encontrar picos**.
- Para incluir el análisis de sonoridad, seleccione la pestaña **Sonoridad** y active **Analizar sonoridad**.
- Para incluir el análisis de tono, seleccione la pestaña **Tono** y active **Encontrar tono promedio**.
- Para incluir el análisis DC offset, seleccione la pestaña **Extra** y active **Encontrar DC offset**.
- Para incluir el análisis de errores, seleccione la pestaña **Errores** y active **Encontrar posibles fallos (glitches)** y/o **Encontrar muestras truncadas (clip)**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Análisis global en la página 220

Pestaña Picos (Análisis global)

En esta pestaña puede hacer ajustes que le ayudarán a buscar valores de picos digitales y picos reales en el audio, es decir, muestras únicas con valores muy altos.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Picos**.



Encontrar picos

Permite analizar picos.

Pico digital/Pico real

Muestra el pico más alto en la sección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de picos detectados en la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo. Puede usar los puntos calientes para mover el cursor entre los picos.

En el cursor

Muestra el nivel en la posición que ocupa el cursor en el archivo de audio durante el análisis.

Número máximo de picos a notificar

Restringe el número de puntos calientes que notificar. Por ejemplo, estableciéndolo en **1** solo notifica el pico más alto.

Tiempo mínimo entre 2 picos

Controla la distancia entre picos, para que no aparezcan demasiado juntos entre ellos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los picos notificados.

Resultado del análisis

Los campos **Encontrar picos** muestran el más alto en la sección analizada y el nivel de la muestra en la posición del cursor en la onda al realizar el análisis.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Análisis global en la página 220

Pestaña Sonoridad (Análisis global)

En esta pestaña puede hacer ajustes que le ayudarán a encontrar secciones que el oído humano percibe como más altas o más bajas en volumen. Para encontrar secciones cuya variación en volumen resulta significativa al oído, se debe examinar una sección de audio más larga.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Sonoridad**.

Las opciones siguientes están disponibles en la pestaña **Sonoridad RMS** y en la pestaña **EBU R-128**:

Número máximo de puntos de sonoridad a notificar

Restringe el número de puntos calientes que notificar. Solo se notifican los puntos más altos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1**, solo se notifica la sección de mayor sonoridad o una de las secciones que tenga el mismo valor más alto.

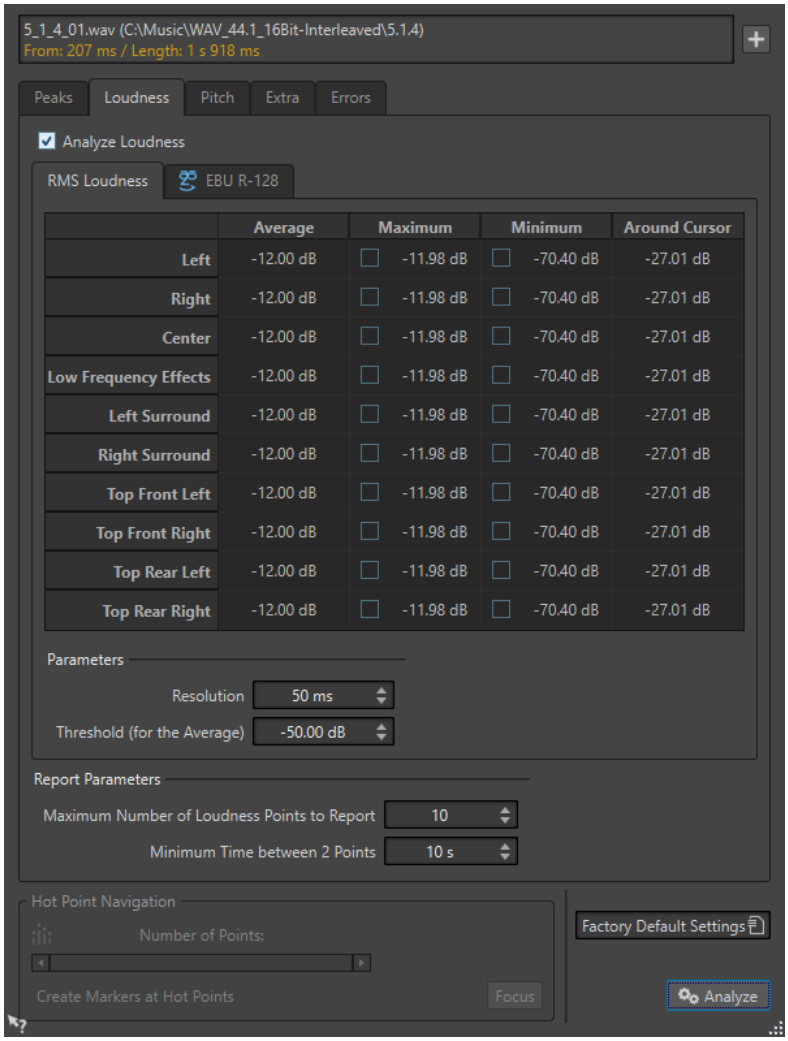
Tiempo mínimo entre dos puntos

Controla la distancia entre puntos para que no aparezcan demasiado juntos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los puntos notificados.

Analizar sonoridad

Activa el análisis de la sonoridad RMS.

Pestaña de sonoridad RMS



Analizar sonoridad

Activa el análisis de la sonoridad RMS.

Promedio

Muestra la sonoridad global de la selección analizada.

Máximo

Muestra el nivel de la sección más sonora de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de mayor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

Mínimo

Muestra el nivel de la sección más silenciosa de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de menor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo. Esto proporciona información adecuada sobre la relación señal/ruido (SNR) del material de audio.

Alrededor del cursor

Muestra la sonoridad en la posición que ocupa el cursor en el archivo de audio durante el análisis.

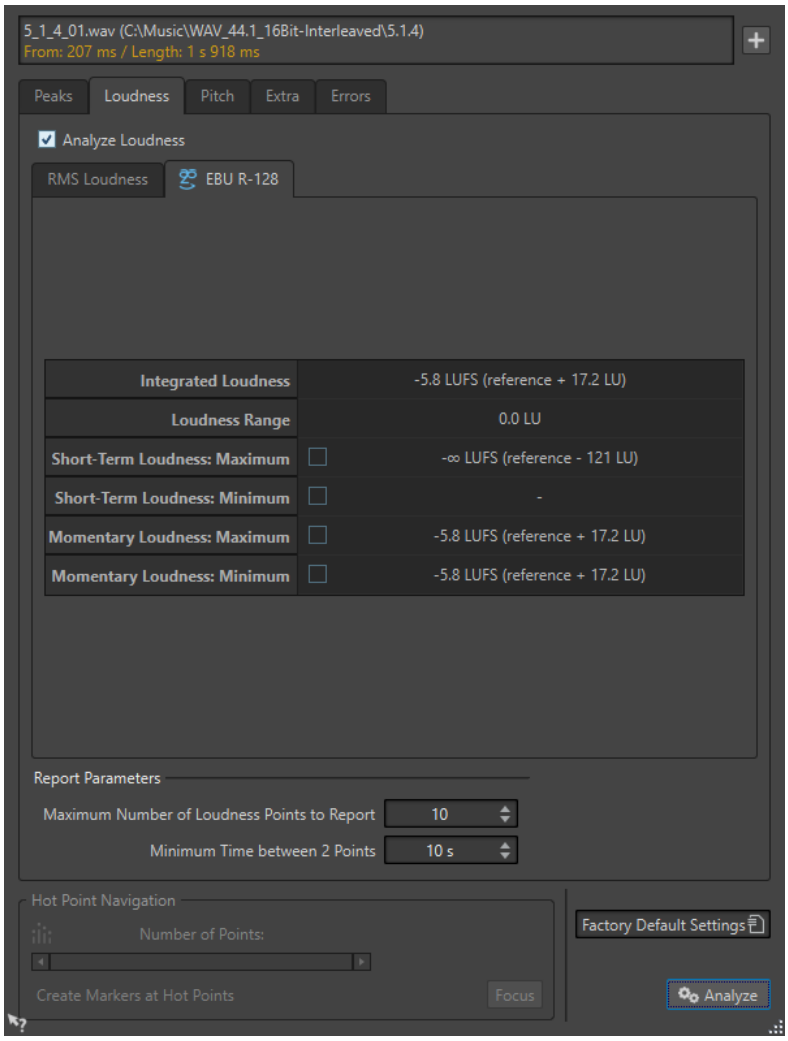
Resolución

La duración de audio que medir y promediar. Si se reduce este valor, se detectarán fragmentos cortos de audio alto/bajo. Si se aumenta el valor, los sonidos tendrán que ser altos/bajos durante más tiempo para que den como resultado un punto caliente.

Umbral (para el promedio)

Asegura el cálculo correcto del valor promedio para grabaciones con pausas. El valor establecido aquí determina un umbral por debajo del cual cualquier audio detectado se considerará silencio, y por consiguiente se excluirá de los cálculos del valor promedio.

Pestaña EBU R-128



Sonoridad integrada

Muestra la sonoridad integrada de la sección analizada, también conocida como «Sonoridad de programa», de acuerdo con el valor de referencia del análisis de sonoridad. Esto indica la sonoridad promedio del audio.

Rango de sonoridad

Muestra el rango de sonoridad de acuerdo al valor de referencia del análisis de sonoridad. Se basa en una distribución estadística de la sonoridad dentro de un programa, que por tanto excluye los extremos.

Sonoridad a corto plazo: Máxima

Muestra el nivel de la sección de 3 segundos más sonora de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de mayor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

Sonoridad a corto plazo: Mínima

Muestra el nivel de la sección de 3 segundos más silenciosa de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de menor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo. Esto proporciona información adecuada sobre la relación señal/ruido (SNR) del material de audio.

Sonoridad momentánea: Máxima

Muestra el nivel de la sección más corta (400 ms) más sonora de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de mayor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

Sonoridad momentánea: Mínima

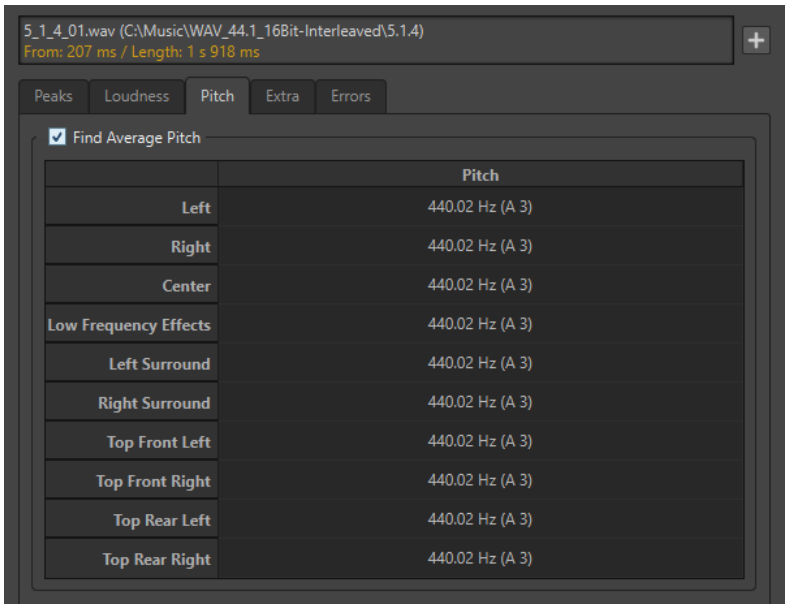
Muestra el nivel de la sección más corta (400 ms) más silenciosa de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de menor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Estándar de sonoridad EBU R-128 en la página 58
Análisis global en la página 220

Pestaña Tono (Análisis global)

En esta pestaña puede hacer ajustes que le ayuden a encontrar el tono promedio de una sección de audio.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Tono**.



Los ajustes de esta pestaña le permiten recopilar información para la corrección de tono, por ejemplo, para afinar un sonido con otro. El visor muestra el tono de cada canal, en hercios (Hz) y en semitonos y cents (centésimas de semitono). Dado que el valor mostrado es un valor global para toda la sección analizada, los controles de punto caliente de la sección inferior del diálogo no se usan en esta pestaña.

Directrices de uso de la pestaña **Tono**:

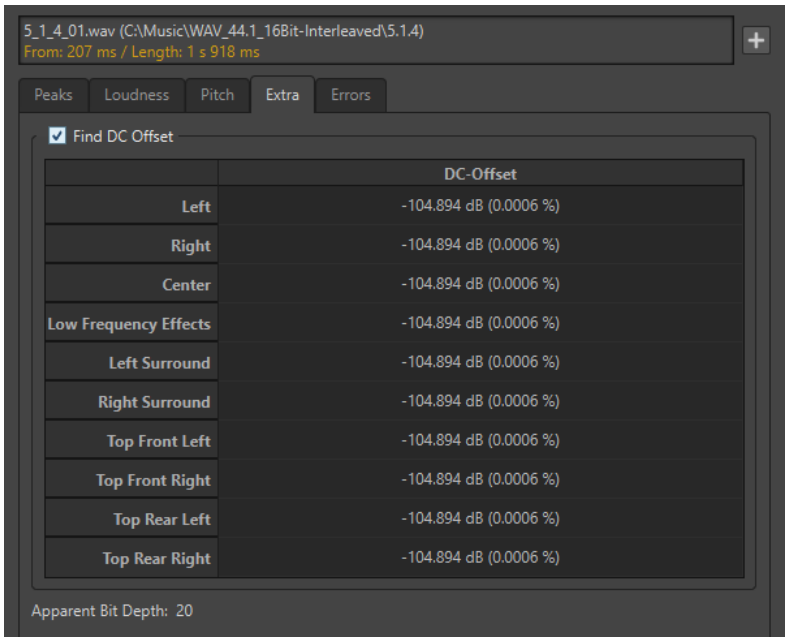
- El resultado es un promedio de toda la selección.
- El método funciona con material monofónico pero no con acordes ni armonías.
- El algoritmo presupone que la sección analizada tiene un tono razonablemente estable.
- El material debe estar relativamente aislado de otros sonidos.
- Es preferible analizar la parte más constante de un sonido, en lugar del ataque. Por lo general el tono carece de estabilidad durante el ataque.
- Algunos sonidos sintéticos pueden tener un sonido fundamental débil (primer armónico) que puede confundir al algoritmo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Análisis global en la página 220

Pestaña Extra (Análisis global)

Esta pestaña muestra el valor de DC offset promedio de la sección analizada y la **Profundidad de bits aparente**.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Extra**.



La **Profundidad de bits aparente** intenta detectar la precisión real del audio. Esto es útil, por ejemplo, para comprobar si un archivo de 24 bits utiliza realmente 24 bits o si se grabó con una precisión de 16 bits y luego se amplió a 24 bits.

NOTA

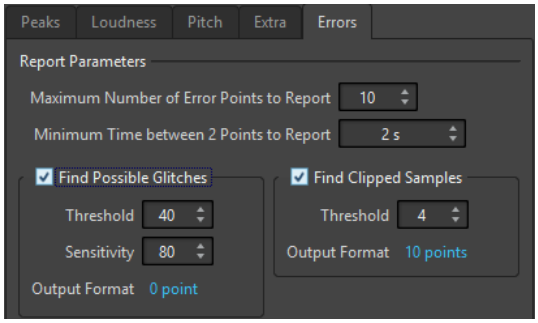
Para obtener resultados de profundidad de bits más precisos, use el **Medidor de bits**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Medidor de bits en la página 577
Análisis global en la página 220

Pestaña Errores (Análisis global)

Esta pestaña le permite encontrar fallos y secciones con recorte del audio.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Errores**.



Número máximo de puntos de error a notificar

Le permite restringir el número de puntos calientes notificados.

Tiempo mínimo entre 2 puntos a notificar

Controla la distancia entre puntos para que no aparezcan demasiado juntos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los puntos notificados.

Encontrar posibles fallos (glitches)

Permite analizar fallos.

- **Umbral** establece el valor en el que un cambio de nivel se considera un fallo. Cuanto más alto sea el valor, menos sensible es la detección.
- **Sensibilidad** es un valor de duración que representa durante cuánto tiempo la forma de onda debe exceder el umbral para que se notifique como fallo. Cuanto más alto sea el valor, menos sensible es la detección.
- **Formato de salida** muestra el número de casos de clipping detectados por el análisis. Al hacer clic en este valor se muestra el número de clips en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

NOTA

Asegúrese de que los puntos detectados por el algoritmo son fallos reales. Haga zoom y reproduzca para comprobar si los puntos detectados realmente indican un problema.

Encontrar muestras con clip

Permite analizar casos de clipping.

- **Umbral** busca un número de muestras consecutivas con valor máximo para determinar si se ha producido clipping. El ajuste **Umbral** determina el número exacto de muestras consecutivas que deben tener lugar para que el programa notifique clipping.
- **Formato de salida** muestra el número de casos de clipping detectados por el análisis. Al hacer clic en este valor se muestra el número de clips en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Análisis global en la página 220

Detección de errores

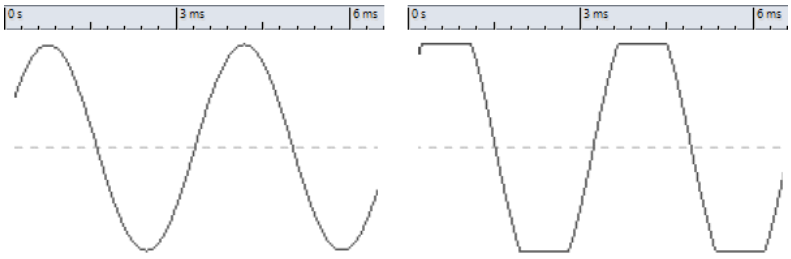
Se pueden detectar errores como fallos (glitches) y secciones con clip de audio. Si quiere un método de detección más avanzado, use la ventana **Corrección de errores**.

Glitches

- Son alteraciones de audio. Estas anomalías pueden ocurrir después de transferencias digitales problemáticas, después de una edición descuidada, etc. Se manifiestan como «clics» o «pops» en el audio.

Clipping

- Un sistema digital tiene un número limitado de niveles que es capaz de representar adecuadamente. Cuando los niveles de sonido grabados son demasiado altos o si el sistema no puede gestionar niveles obtenidos mediante procesamiento digital, se produce un efecto de recorte o «clipping» audible como una distorsión pronunciada.



Una forma de onda senoidal antes y después de producirse el recorte.

Resultado del análisis

Notifica el número de casos de glitches y de clipping que se han detectado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Corrección de errores en la página 237

Realizar un análisis global

PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global**, y seleccione la pestaña que quiera incluir en el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. Configure los parámetros del diálogo **Análisis Global**.

   En la mayoría de pestañas hay parámetros para determinar cómo se debe realizar el análisis.
2. Si las pestañas **Picos** o **Sonoridad** están seleccionadas, mueva el cursor a la posición que quiera analizar.

   Las pestañas **Picos** y **Sonoridad** notifican valores de la posición del cursor.
3. Haga clic en **Analizar**.

Resultados del análisis global

Según el tipo de análisis se pueden obtener uno o varios valores para el audio analizado.

En los análisis del tipo **Tono** y **Extra**, solo se devuelve un valor. Los demás los tipos de análisis proporcionan un número de posiciones en el archivo que indican picos, anomalías, etc. A estos puntos se les llama puntos calientes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comprobar los resultados del análisis global en la página 230

Comprobar los resultados del análisis global

Los resultados del análisis global se marcan como puntos calientes. Puede examinar estos puntos para ver los resultados del análisis.

PRERREQUISITO
En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Análisis Global**, haga clic en la pestaña que represente los valores que quiera comprobar.
2. Examine los valores máximos/mínimos mostrados en la sección analizada.
3. Decida cuáles de estos valores quiere comprobar.
4. Haga clic en el valor.
5. Compruebe el valor mostrado en el parámetro **Número de puntos**, en la parte inferior del diálogo.
   El valor indica el número de posiciones detectadas durante el análisis.
6. Use la barra de desplazamiento de debajo del valor **Número de puntos** para navegar entre las posiciones detectadas.
   El cursor de edición muestra la posición en la ventana de onda.
7. Para ver otra propiedad, haga clic en la pestaña correspondiente y luego en el botón de valor.

   NOTA

   El resultado del análisis se guarda hasta que se cierra el diálogo o se vuelve a hacer clic en **Analizar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Realizar un análisis global en la página 229
Crear marcadores en puntos calientes en la página 230

Crear marcadores en puntos calientes

La creación de marcadores en puntos calientes simplifica el examen de los resultados del análisis global.

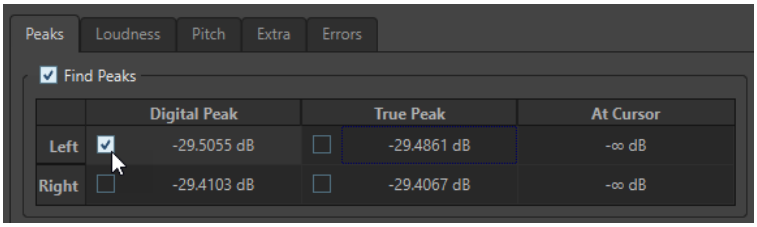
PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Análisis Global**, seleccione el tipo de análisis para el que crear marcadores en puntos calientes.

   La operación de agregar marcadores se realiza canal por canal.



2. Haga clic en **Crear marcadores en puntos calientes**, en la parte inferior del diálogo **Análisis global**.

   Se agregan marcadores temporales en todos los puntos calientes del canal correspondiente.

RESULTADO

La asignación de nombres de marcador sigue la convención: «Número de punto caliente (Canal)». Por ejemplo, un marcador en el tercer punto caliente del canal izquierdo se llamará «3 (L)».

VÍNCULOS RELACIONADOS

Realizar un análisis global en la página 229
Comprobar los resultados del análisis global en la página 230
Poner el foco en puntos calientes en la página 231

Poner el foco en puntos calientes

Después de un análisis global, puede poner el foco en un punto caliente específico.

PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

PROCEDIMIENTO

1. Use la barra de desplazamiento bajo **Número de puntos** para mover el indicador de posición a su posición actual.
2. Haga clic en **Foco**.

   La ventana de onda hace zoom para acercar el punto seleccionado. El diálogo **Análisis global** queda reducido a su parte inferior.
3. Para regresar a la vista completa del diálogo **Análisis global**, vuelva a hacer clic en el botón **Foco**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Realizar un análisis global en la página 229
Crear marcadores en puntos calientes en la página 230
Comprobar los resultados del análisis global en la página 230

Comparador de archivos de audio

Puede comparar archivos de audio para ver si hay diferencias entre ellos.

Use el **Comparador de archivos de audio** para lo siguiente:

- Ver y oír el efecto que provoca un ecualizador
- Comprobar el ruido añadido por un procesador
- Comprobar los efectos de la compresión de datos
- Comparar dos versiones de una grabación aparentemente similar para ver si es realmente la misma

Puede crear un archivo de audio delta que contenga únicamente las diferencias entre los dos archivos comparados. Para ver y oír más fácilmente diferencias mínimas, puede amplificarlas.

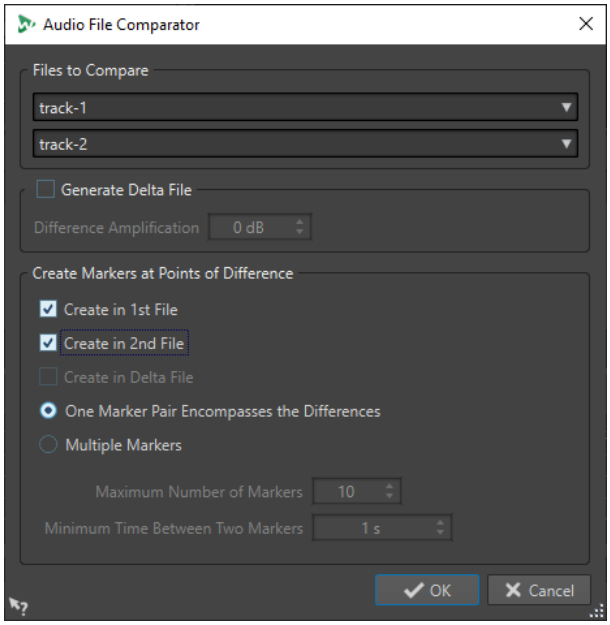
Es posible añadir automáticamente marcadores en el archivo de audio en los puntos donde se hayan detectado diferencias.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Comparar archivos de audio en la página 233
Diálogo Comparador de archivos de audio en la página 232

Diálogo Comparador de archivos de audio

En este diálogo se puede configurar la comparación de dos archivos de audio.

- Para abrir el diálogo **Comparador de archivos de audio**, seleccione la pestaña **Analizar** en el **Editor de audio** y haga clic en **Comparador de archivos de audio**.



Archivos a comparar

Le permite seleccionar los dos archivos de audio que quiere comparar.

Generar archivo Delta

Si esta opción está activada, se crea un archivo delta que contiene únicamente las diferencias entre los dos archivos comparados.

Amplificación de diferencias

Amplifica las diferencias en el archivo delta para que se vean y oigan más fácilmente.

Crear marcadores en puntos de diferencia

Inserta marcadores en puntos donde se detecten diferencias. Puede insertar marcadores de diferencias en el primero, en el segundo, o en el archivo delta.

Una pareja de marcadores engloba las diferencias

Si esta opción está activada, se inserta una pareja de marcadores que engloba el rango que contiene diferencias.

Múltiples marcadores

Si esta opción está activada, se insertan múltiples marcadores de acuerdo con los ajustes **Número máximo de marcadores** y **Tiempo mínimo entre dos marcadores**.

- **Número máximo de marcadores** establece el número máximo de marcadores que insertar.
- **Tiempo mínimo entre dos marcadores** determina la densidad de marcadores que insertar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Comparador de archivos de audio en la página 232

Comparar archivos de audio

El comparador de archivos muestra las diferencias entre dos archivos.

PROCEDIMIENTO

1. Abra los archivos de audio que quiera comparar.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**.
3. En la sección **Herramientas**, haga clic en **Comparador de archivos de audio**.
4. Si tiene más de dos archivos de audio abiertos, seleccione los dos que quiera comparar.
5. Opcional: active **Generar archivo Delta**.

   Esta acción crea un nuevo archivo de audio que contiene únicamente las diferencias entre los dos archivos comparados.
6. Opcional: realice ajustes de marcadores en la sección **Crear marcadores en puntos de diferencias**.

   Esto crea marcadores en puntos donde se encuentran diferencias, para facilitar su localización. Los marcadores son lugares en el canal correspondiente.
7. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Analizar (Editor de audio) en la página 170
Diálogo Comparador de archivos de audio en la página 232

Análisis de frecuencia 3D

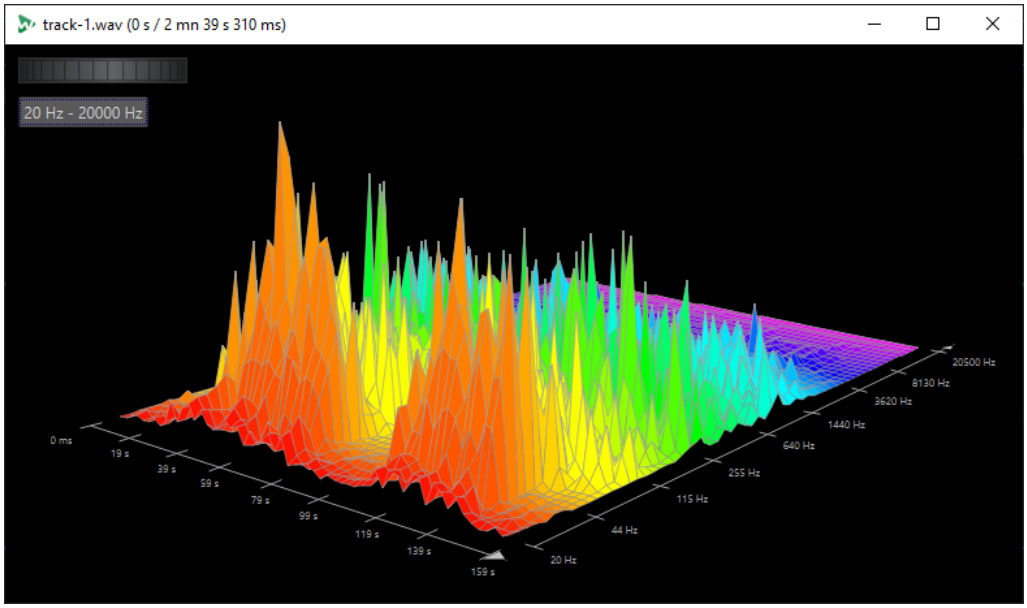
Mediante el análisis de frecuencia en 3D se puede ver un archivo de audio por frecuencias.

Use el análisis de frecuencia en 3D para lo siguiente:

- Ver la distribución del espectro de frecuencias de una mezcla
- Identificar qué frecuencias se pueden reducir o realzar como base para la ecualización
- Ver partes del espectro de frecuencias que contienen algún sonido ambiente que quiere filtrar

Una imagen de onda (dominio de tiempo) ofrece información sobre el inicio y el fin de un sonido en un archivo, pero no sobre el contenido tímbrico de dicho archivo, algo que sí ofrece un gráfico de frecuencia (dominio de frecuencia). El gráfico utilizado en WaveLab Pro se denomina curva FFT (transformada rápida de Fourier). Si selecciona una grabación estéreo, se analiza una mezcla de los dos canales.

La rueda permite ver el espectro de frecuencias desde distintos ángulos. Por ejemplo, puede abrir varias ventanas de **Análisis de frecuencia 3D**, cada una de ellas con una perspectiva diferente. De este modo se obtiene una vista más clara de un gráfico abarrotado.



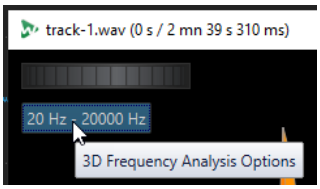
VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D en la página 234
Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D en la página 235

Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D

La duración del audio seleccionado afecta a la precisión de los análisis. Los resultados son más detallados con selecciones cortas. Puede ser conveniente realizar un análisis por separado del ataque en que ocurren las variaciones más drásticas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione la sección del archivo que quiere analizar.
   Si no selecciona una sección, se analizará todo el archivo de audio.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**.
3. En la sección **Herramientas**, haga clic en **Análisis de frecuencia 3D**.
   El audio se analiza.
4. Para editar los parámetros del análisis, haga clic en **Opciones de análisis de frecuencias 3D**.



5. Ajuste los parámetros y haga clic en **Aceptar**.

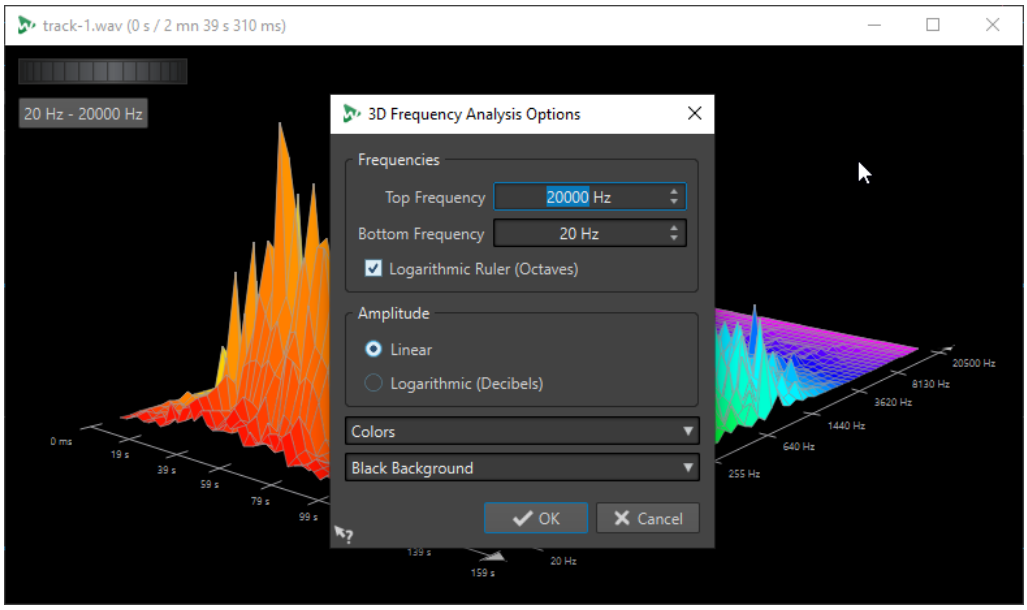
   El audio vuelve a analizarse.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Editar (Editor de audio) en la página 165
Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D en la página 235

Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D

En el diálogo opciones del diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, puede definir qué rango de frecuencias se analiza y modificar el aspecto del gráfico del análisis de frecuencia 3D.

- En el diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, haga clic en el botón **Opciones de análisis de frecuencias 3D**.



Frecuencia superior/Frecuencia inferior

Especifica la frecuencia más alta/baja del rango.

Regla logarítmica (octavas)

Divide la medida de frecuencia en octavas espaciadas por igual.

Amplitud

Seleccione si quiere que los picos sean proporcionales a su amplitud (**Lineal**) o a su energía (**Logarítmica (decibelios)**).

Colores

Define la distribución de color del gráfico.

Fondo

Define el color de fondo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Análisis de frecuencia 3D en la página 233

Corrección de errores

Puede hacer búsquedas de clics y artefactos digitales indeseables en un archivo de audio. Los métodos de detección y corrección le permiten detectar, marcar y nombrar, saltar a, reproducir y eliminar errores de audio individualmente.

La pestaña **Corrección**, del **Editor de audio**, le da acceso a las herramientas de detección y corrección de errores.

WaveLab Pro le proporciona múltiples opciones para la detección de errores automática y le animamos a que pruebe diferentes ajustes. Asimismo, como los errores pueden tener múltiples orígenes y efectos, WaveLab Pro ofrece varios métodos de corrección y le permite seleccionar el que mejor se ajuste a sus necesidades: **Resíntesis corta**, **Línea de lápiz suave** y **Restauración** están disponibles.

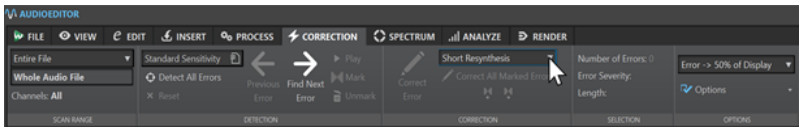
NOTA

La funcionalidad de detección y corrección de errores en WaveLab Pro está pensada para detectar y corregir errores separados por cierta distancia en archivos de audio. En archivos de audio que contengan demasiados clics, tales como vinilos antiguos, le recomendamos usar un plug-in DeClicker. Por ejemplo, el módulo **DeClicker** en el plug-in **RestoreRig**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Corrección en el Editor de audio en la página 237
Detectar errores en archivos de audio en la página 241
Corregir errores en archivos de audio en la página 240

Pestaña Corrección en el Editor de audio

- En el **Editor de audio**, haga clic en **Corrección**.



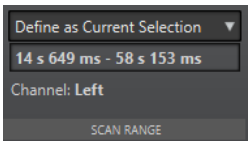
Rango de exploración

En esta sección puede especificar el rango de audio en el que buscar errores.

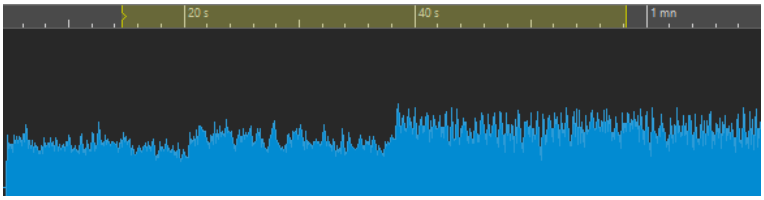
Rango de exploración

- **Archivo entero** busca errores en todo el archivo de audio.
- **Definir como selección actual** busca errores en la selección de audio. Una vez definido, es posible cambiar la selección de audio sin alterar esta área de búsqueda.

  Puede hacer una selección de audio en canales individuales. El canal seleccionado se muestra en la sección **Rango de exploración**.



Se muestra el indicador de área de búsqueda en la regla.



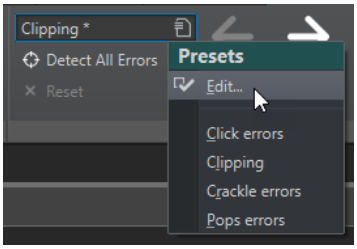
Detección

En esta sección puede indicar cómo detectar errores.

Presets

Le permite abrir presets de detección de errores y abrir el diálogo **Configuración de detección de errores**, en el que puede definir presets de detección de errores.

Para abrir la **Configuración de detección de errores**, haga clic en **Editar**.



Detectar todos los errores

Busca en el rango especificado, desde el inicio hasta el final, y crea pares de marcadores de error para cada error detectado sin realizar ninguna corrección.

Reinicializar

Limpia los rangos de error detectados que WaveLab Pro ha memorizado previamente después de hacer clic en **Detectar todos los errores** y elimina todos los marcadores de error.

Error anterior

Regresa al último error detectado.

Buscar error siguiente

Selecciona el siguiente error. Si se usó **Detectar todos los errores** para detectar errores y crear marcadores de error, puede ir pasando entre los errores usando **Buscar error siguiente**.

Si no se usó **Detectar todos los errores**, el hecho de hacer clic en **Buscar error siguiente** detecta y selecciona el siguiente error sin crear marcadores de error.

Reproducir

Empieza la reproducción de la selección de audio actual, teniendo en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll.

Marcar

Crea marcadores de error al inicio y al final de la selección de audio sin realizar ninguna corrección. Si se seleccionan dos canales, se crea una pareja de marcadores

para cada canal. Si se selecciona un solo canal, se crea una pareja de marcadores de error solo para el canal seleccionado.

Desmarcar

Borra los marcadores de error que rodean a la selección de audio.

Corrección

En esta sección, puede especificar el método que se va a usar para la corrección de errores.

Corregir error

Restaura la selección de audio con el método de corrección predeterminado. Puede seleccionar un método de corrección diferente desde el menú emergente.

Método de corrección de errores

Le permite seleccionar el método de corrección de errores.

- **Línea de lápiz suave** es especialmente adecuado para pequeños clics. Este método corresponde a trazar una línea precisa con un lápiz suave. Reemplaza la muestra corrupta con la línea de lápiz.
- **Resíntesis corta** es el más indicado para errores pequeños. WaveLab Pro analiza los alrededores inmediatos del error para encontrar el método más apropiado de corrección.
- **Restauración** es el más indicado para errores grandes. WaveLab Pro analiza más porción del archivo de audio para encontrar el método más apropiado de corrección.

  Restauración reemplaza las muestras corruptas usando la restauración de espectro. En la corrección de errores, la restauración de espectro se aplica al rango entero de frecuencias con ajustes predefinidos. Para acceder a más opciones de restauración para corregir errores, use el **Editor de espectro**.

Corregir todos los errores marcados

Corrige todos los errores marcados dentro del rango especificado.

Corrección anterior/Corrección siguiente

Salta al par de marcadores de error previo/siguiente.

Selección

Esta sección muestra información acerca de los errores:

Número de errores

Muestra el número de errores que se detectaron en el rango de escaneado.

Severidad del error

Especifica la probabilidad del error seleccionado. En errores de clipping, el valor de la severidad del error se refiere al número de muestras sucesivas del mismo valor. Por ejemplo, una severidad de error de 4 quiere decir que por lo menos 4 muestras sucesivas tienen el mismo valor. Para los demás tipos de error, un valor más alto indica que es más probable que las partes de audio detectadas contengan un error.

En el diálogo **Configuración de detección de errores**, puede especificar los valores de severidad del error que WaveLab Pro tiene en cuenta al detectar errores.

Duración

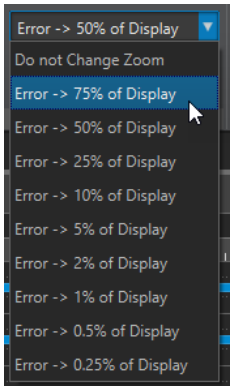
Muestra la duración del rango de error seleccionado.

Opciones

Esta sección proporciona una gama de preferencias de reproducción, visualización y marcado de errores detectados.

Nivel de zoom

Este menú emergente le permite especificar el nivel de zoom horizontal al mostrar un error.



Opciones

Este menú emergente contiene las siguientes opciones:

- **Reproducción automática** reproduce automáticamente el área de error después de que haya sido detectada o corregida.
- Si **Zoom vertical automático** está activado, WaveLab Pro hace zoom acercándose verticalmente en el error automáticamente al navegar entre errores a través de los botones **Error anterior** y **Buscar error siguiente**.
- **Poner marcadores alrededor de los errores corregidos** crea marcadores de corrección alrededor de la sección de audio cada vez que se corrige un error. Esta área puede ser mayor que la de error marcado cuando el corrector realiza fundidos cruzados.
- **Eliminar marcadores después de la corrección** elimina la pareja de marcadores de error cada vez que se corrige un error.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Corrección de errores en la página 237
Corregir errores en archivos de audio en la página 240
Detectar errores en archivos de audio en la página 241
Diálogo Configuración de detección de errores en la página 243
Espectrograma en la página 154

Corregir errores en archivos de audio

Puede corregir errores de los archivos de audio en el **Editor de audio**.

PRERREQUISITO

Usted o las herramientas de detección de errores de WaveLab Pro han identificado errores en un archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Corrección**.

2. En la sección **Corrección**, seleccione un método de corrección de errores en el menú **Método de corrección de errores**.
3. En la sección **Corrección**, siga uno de estos procedimientos:
   - Para corregir un error, haga clic dentro de una pareja de marcadores de error o seleccione un rango de audio, y haga clic en **Corregir error**.
   - Para corregir todos los errores que están marcados con marcadores de error, haga clic en **Corregir todos los errores marcados**.

RESULTADO

Se corrigen los errores con el método de corrección seleccionado. Se crean marcadores de corrección de errores al inicio y al final del rango de audio corregido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Corrección de errores en la página 237
Detectar errores en archivos de audio en la página 241
Pestaña Corrección en el Editor de audio en la página 237
Ventana Marcadores en la página 540
Espectrograma en la página 154

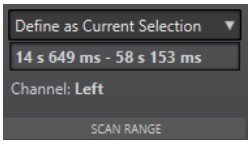
Detectar errores en archivos de audio

WaveLab Pro le permite detectar errores automáticamente en archivos de audio. Luego puede aplicar diferentes métodos de corrección de errores.

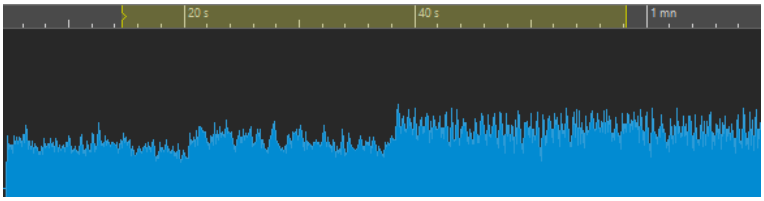
PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Corrección**.
2. En la sección **Rango de exploración**, siga uno de estos procedimientos:
   - Para buscar errores en todo el archivo, seleccione **Archivo entero**.
   - Para escanear una selección de audio en busca de errores, haga una selección de audio en el archivo de audio y seleccione **Definir como selección actual**.

     Puede hacer la selección de audio en todos los canales o en canales individuales. El canal seleccionado se muestra en la sección **Rango de exploración**.

     Una vez definido, es posible cambiar la selección de audio sin alterar esta área de búsqueda. Se muestra el indicador de área de búsqueda en la regla.

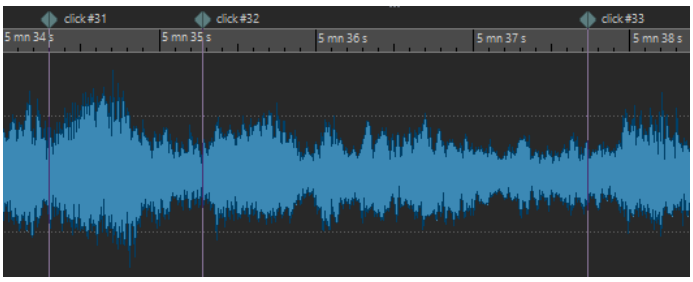
     

NOTA

La funcionalidad de detección y corrección de errores en WaveLab Pro está pensada para detectar y corregir errores separados por cierta distancia. Si se encuentran demasiados errores, reduzca la selección de audio.

3. En la sección **Detección**, siga uno de estos procedimientos:
   - Para buscar el siguiente error, haga clic en **Buscar error siguiente**. WaveLab Pro analiza el archivo de audio y selecciona el primer rango de error detectado.
   - Para detectar todos los errores, haga clic en **Detectar todos los errores**. WaveLab Pro analiza el archivo de audio y marca los errores con marcadores de error.

     Se crean los marcadores arriba de los canales para los que ha definido el rango de escaneado.

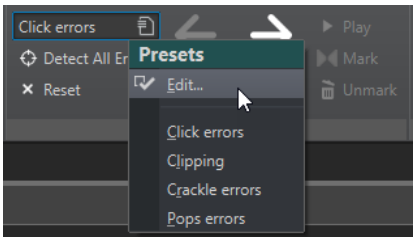


Marcadores de error

NOTA

Puede extender marcadores de error a otro canal a través de la columna **Canales**, en la ventana **Marcadores**.

4. Puede configurar la detección de errores como necesite. En la sección **Detección**, siga uno de estos procedimientos:
   - Haga clic en **Presets** y seleccione **Editar** para abrir el diálogo **Configuración de detección de errores**. En este diálogo, realice sus ajustes y haga clic en **Buscar**.



   - Si ya ha guardado presets de detección de errores, haga clic en **Presets** y seleccione el preset desde el menú emergente.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Use la función de corrección de errores de WaveLab Pro para corregir los errores detectados.

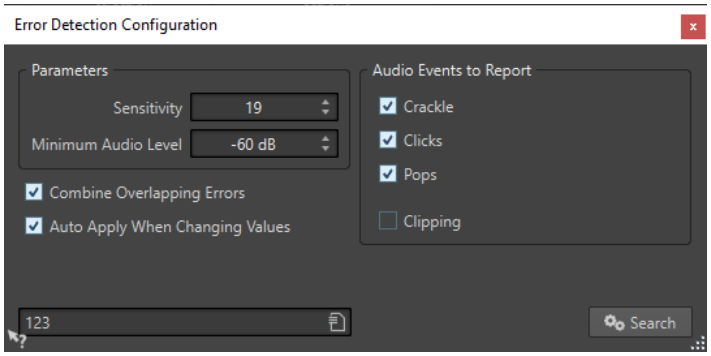
VÍNCULOS RELACIONADOS

Corrección de errores en la página 237
Diálogo Configuración de detección de errores en la página 243
Corregir errores en archivos de audio en la página 240

Diálogo Configuración de detección de errores

- En la pestaña **Corrección** del **Editor de audio**, haga clic en **Presets**, en la sección **Detección**.

  Si ya ha guardado presets de detección de errores, haga clic en **Editar** para abrir el diálogo **Configuración de detección de errores**.



Sensibilidad

Le permite especificar la sensibilidad de la detección de errores. A mayor valor, más errores potenciales se detectan. Sin embargo, esto reduce la probabilidad de que los errores notificados sean errores reales.

NOTA

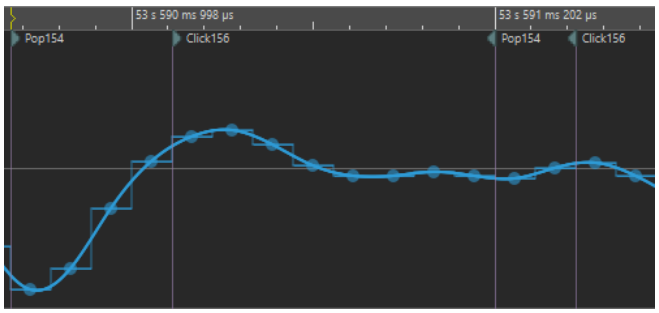
Hay un límite al número de errores que se pueden notificar. Si obtiene un mensaje de aviso de que se han encontrado demasiado errores, intente con un valor de **Sensibilidad** más bajo.

Nivel de audio mínimo

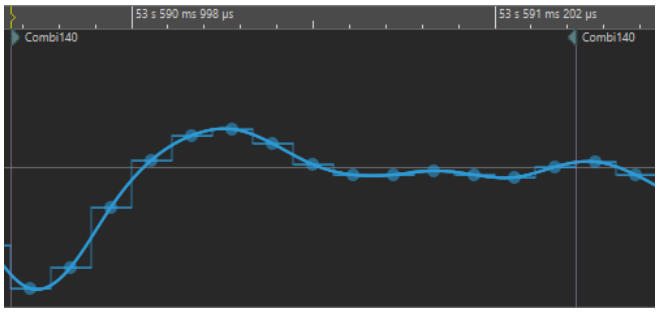
Le permite especificar el nivel de audio mínimo que un error debe tener para poderse notificar.

Combinar errores solapados

Los errores se pueden solapar con otros errores y las regiones de errores grandes pueden contener pequeñas regiones de errores pequeños. Si **Combinar errores solapados** está activado, los errores solapados y las regiones de errores dentro de otra región de error se combinan en una sola región de error.



Error de clic solapa con error de pop



Ambos errores se combinan en un solo error

Aplicar automáticamente al cambiar valores

Si esta opción está activada y cambia ajustes en el diálogo **Configuración de detección de errores**, los marcadores de error se actualizan automáticamente. Esto le permite ver rápidamente el efecto que sus ajustes tienen en la detección de errores.

Tipos de error a notificar

Le permite seleccionar los tipos de error que quiere detectar. WaveLab Pro puede detectar los siguientes tipo de error:

- **Crujido**, es decir, un ruido impulsivo muy corto.
- **Clics**, es decir, un ruido impulsivo de tamaño medio.
- **Pops**, es decir, un ruido impulsivo largo.
- **Clipping**, es decir, varias muestras sucesivas que tienen el mismo nivel.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Corrección de errores en la página 237
Corregir errores en archivos de audio en la página 240
Diálogo Configuración de detección de errores en la página 243

Procesamiento offline

Los procesados offline son muy útiles para muchos tipos de ediciones y efectos creativos, por ejemplo, si el ordenador es demasiado lento para el procesado en tiempo real, o si la edición requiere de más de un paso.

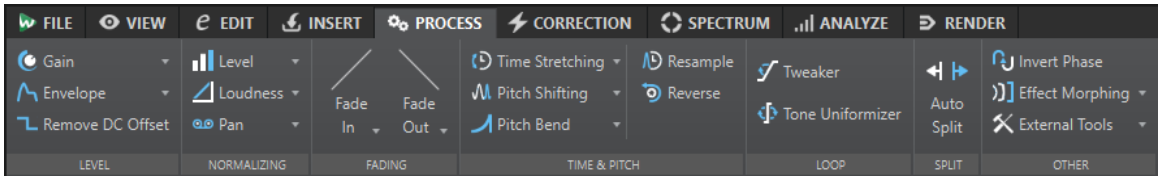
Tras el procesamiento, el archivo de audio se modifica con carácter permanente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Proceso en la página 245
Aplicar procesamiento en la página 247

Pestaña Proceso

La pestaña **Proceso** proporciona acceso a las herramientas de procesado offline.

- En el **Editor de audio**, haga clic en **Proceso**.



Nivel

Ganancia

Abre el diálogo **Ganancia** en el que puede aplicar una ganancia para cambiar el nivel de un archivo de audio.

Envolvente

Abre el diálogo **Envolvente** en el que puede crear una envolvente de nivel que se puede aplicar a un rango seleccionado o a un archivo de audio entero.

Esto resulta útil si desea igualar partes ruidosas y silenciosas, o crear un fundido de entrada o salida sofisticado, por ejemplo.

Eliminar DC Offset

El DC offset en un archivo afecta a la sonoridad. **Eliminar DC Offset** establece el DC offset a cero.

Normalizar

Nivel

Abre el diálogo **Normalizador de nivel** en el que puede cambiar el nivel de pico de un archivo de audio.

Sonoridad

Abre el diálogo **Normalizador de sonoridad** en el que puede especificar la sonoridad de un archivo.

Pan

Abre el diálogo **Normalizador de panorama** que le permite asegurarse de que ambos canales de un archivo estéreo tengan el mismo nivel o sonoridad, y le ayuda a obtener el mejor balance estéreo posible.

Fundir

Fundido de entrada/salida

Le permite aplicar un fundido de entrada o de salida. Haga clic derecho en el botón para abrir el menú emergente de **Curva**.

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

- **Lineal** cambia el nivel linealmente.
- **Seno (*)** cambia el nivel según una curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Raíz cuadrada (*)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Sinusoidal** cambia el nivel según una curva sinusoidal.
- **Logarítmica** cambia el nivel según una curva logarítmica.
- **Exponencial** cambia el nivel según una curva exponencial.
- **Exponencial+** cambia el nivel según una curva exponencial más pronunciada.

Tiempo y tono

Corrección de tiempo

Abre el diálogo de **Corrección de tiempo** en el que puede cambiar la duración de una selección de audio.

Corrección de tono

Abre el diálogo de **Corrección de tono** en el que puede cambiar el tono de su audio.

Remuestrear

Abre el diálogo de **Frecuencia de muestreo** en el que puede cambiar la frecuencia de muestreo de su audio.

Pitch bend

Abre el diálogo de **Pitch bend** en el que puede cambiar gradualmente el tono de su audio usando una curva de envolvente.

Invertir

Crea un efecto de cinta hacia atrás.

Bucle

Ajustador

Abre el diálogo **Herramienta de bucles** en el que puede ajustar los puntos de inicio y final de bucles, y hacer un fundido cruzado en los bordes del bucle.

Uniformizador de tono

Abre el diálogo **Uniformizador de tono de bucle** en el que puede crear bucles a partir de sonidos que no son óptimos para ser bucleados.

Dividir

División automática

Abre el diálogo **División automática**, donde puede especificar cómo dividir los clips.

Otro

Invertir fase

Gira la señal de arriba abajo.

Efecto transformación

Abre el diálogo de **Efecto transformación**, en el que puede mezclar gradualmente dos rangos de audio que tengan aplicados diferentes efectos o procesamiento.

Herramientas externas

Le permite ejecutar y configurar herramientas externas.

Aplicar procesamiento

El procesamiento puede aplicarse a una selección o a un archivo entero. Para algunas operaciones, es preciso procesar todo el archivo.

NOTA

Si está activada la opción **Procesar archivo entero si no hay selección** en la pestaña **Edición** de las **Preferencias de archivos de audio**, se procesa automáticamente todo el archivo siempre y cuando no se haya seleccionado nada.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
3. Seleccione el tipo de procesado que desea aplicar.
4. Si se abre un diálogo, haga los ajustes y haga clic en **Aplicar** para renderizar el efecto al archivo.

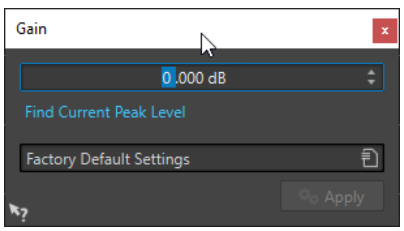
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152

Diálogo Ganancia

En este diálogo, puede aplicar una ganancia para cambiar el nivel de un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Ganancia**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Ganancia** en la sección **Nivel**.



Haga clic en **Encontrar nivel de pico actual** para obtener un informe sobre el nivel de pico de la selección de audio, o el archivo completo si no hay selección. Esto resulta útil si quiere calcular cuánto desea aumentar la ganancia global de un archivo sin clipping (superior a 0 dB), por ejemplo.

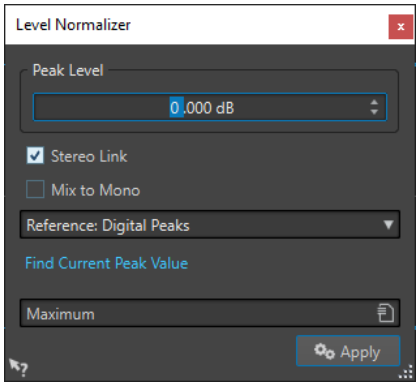
Este procesador también permite añadir clipping. El clipping se produce cuando se eleva la ganancia hasta un punto en el que se añade distorsión. Aunque normalmente no se busque este efecto, un clipping suave puede añadir un punch leve, por ejemplo, para acentuar el ataque de un sonido de percusión.

Diálogo Normalizador de nivel

En este diálogo, puede cambiar el nivel de pico de un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Normalizador de nivel**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Nivel** en la sección **Normalización**.

Este diálogo también está disponible como plug-in multipaso en la ventana del **Procesador por lotes**.



Nivel de pico

Introduzca el nivel de pico (en dB) que desea para la selección de audio.

Enlazar estéreo

Aplica la ganancia a ambos canales.

Referencia

En este menú emergente, seleccione si WaveLab Pro usa valores de muestra (picos digitales) o valores analógicos reconstituidos (picos reales).

Mezclar a mono

Mezcla el canal izquierdo y el derecho. El archivo mono resultante tiene el nivel de pico especificado. De este modo, se garantiza una mezcla sin clipping.

Encontrar el valor de pico actual

Crea un informe sobre el nivel de pico de la selección de audio actual, o del archivo de audio completo si no se ha seleccionado nada.

Normalizador de sonoridad

Puede utilizar el **Normalizador de sonoridad** para obtener una sonoridad específica.

Aumentar la sonoridad a un valor específico puede provocar clipping. Para solucionarlo, un limitador de pico (plug-in **Peak Master**) puede formar parte del proceso. El **Normalizador de**

sonoridad aumenta la sonoridad y limita los picos de la señal al mismo tiempo si es preciso, para obtener la sonoridad deseada.

Este proceso transcurre en varias etapas, primero un análisis y luego la renderización final.

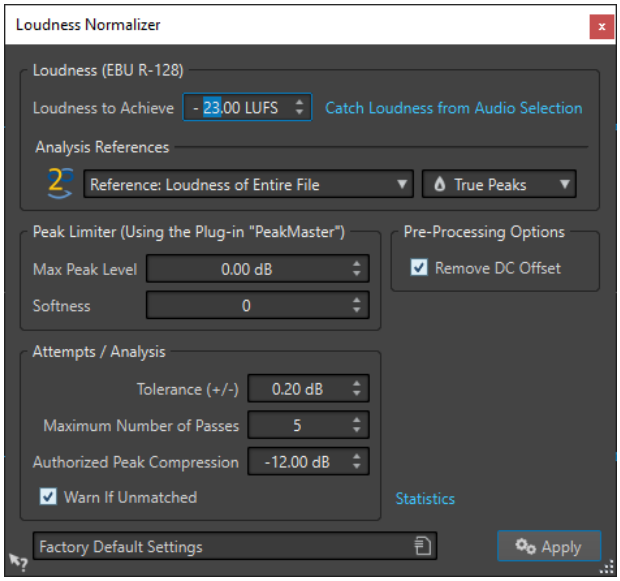
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Normalizador de sonoridad en la página 249

Diálogo Normalizador de sonoridad

En este diálogo, puede especificar la sonoridad de un archivo.

- Para abrir el diálogo **Normalizador de nivel**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Sonoridad** en la sección **Normalización**.

Este diálogo también está disponible como plug-in multipaso en la ventana del **Procesador por lotes**.



Sonoridad (EBU R-128)

Sonoridad a obtener

Si no se puede obtener la sonoridad con un simple cambio de ganancia positiva, debe utilizarse un limitador para evitar el clipping.

Especifique aquí la sonoridad que desea conseguir. La recomendación EBU R-128 para el broadcast es de -23 LUFS.

La especificación de valores elevados podría requerir una ganancia fuera de la capacidad normal del limitador, lo cual podría generar distorsión.

Se recomienda utilizar **Estadísticas** después de especificar una sonoridad. De este modo, sabe cuánto hay que elevar la ganancia y si es preciso aplicar límites al pico. Si hay que aplicar una limitación elevada, la calidad del audio podría verse afectada. En tales casos, se muestra un aviso después de aplicar el proceso, que permite deshacerlo.

Tomar sonoridad desde la selección de audio

Establece la **Sonoridad a obtener** con la sonoridad promedio que se encuentra en el archivo de audio o en la selección de audio.

Referencia

Este menú emergente le permite seleccionar una referencia: la sonoridad de todo el archivo (recomendación EBU R-128), la sección de audio de 3 segundos de promedio más alto (**Máximo del rango de sonoridad**), o la sección de audio de 3 segundos más alta (**Sonoridad a corto plazo máxima**).

Picos

En este menú emergente, seleccione si WaveLab Pro deberá limitar los valores de muestras (**Picos digitales**) o las muestras analógicas reconstituidas (**Picos reales**).

Limitador de pico

Nivel de pico máximo

Especifica el nivel de pico máximo del audio resultante. Cuanto menor sea este valor, más baja será la sonoridad.

Suavidad

Afecta a cómo funciona el normalizador de picos. Un valor alto maximizará la sonoridad percibida pero en algunos casos puede dar como resultado un pequeña aspereza en el sonido.

Ajuste este parámetro para optimizar el balance entre la calidad de sonido y el efecto deseado.

Opciones de preprocesado

Eliminar DC Offset

El DC offset del archivo afecta al cálculo de la sonoridad. **Eliminar DC Offset** establece el DC offset a cero. Le recomendamos que mantenga esta opción activada.

Intentos / Análisis

Tolerancia (+/-)

Si la **Sonoridad a obtener** requiere una limitación de picos, esto también reduce la sonoridad en cierto grado. No se puede calcular por adelantado ni aplicarse automáticamente al cambio de ganancia. En vez de ello, se realizarán varios pases simulados para encontrar la mejor ganancia posible. Esta opción le permite definir la precisión del resultado que desea obtener.

Número máximo de pasos

WaveLab Pro realiza los pases de análisis necesarios para alcanzar la precisión deseada. Utilice esta opción para especificar el número máximo de pases que se realizarán.

Compresión autorizada de picos

Puesto que demasiada compresión degrada la calidad del audio, puede especificar un límite para la compresión aplicada. El valor puede estar entre -1 y -20 dB. Considere la posibilidad de bajar el valor de la **Sonoridad a obtener**, ya que genera mejores resultados.

Avisar si no coincide

Si esta opción está activada, se le avisará si el proceso de normalización no cumple la precisión o la sonoridad deseadas.

Esta opción no está disponible durante el proceso por lotes.

Estadísticas

Abre una ventana que muestra información sobre el archivo que se procesará. Muestra cualquier DC offset, la sonoridad actual, el nivel de pico actual y la ganancia que se requiere para alcanzar la sonoridad deseada. Además, se le informa si la limitación es necesaria.

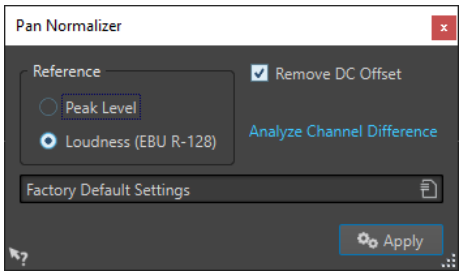
VÍNCULOS RELACIONADOS
Normalizador de sonoridad en la página 248
Estándar de sonoridad EBU R-128 en la página 58

Diálogo Normalizador de panorama

Este diálogo permite asegurarse de que ambos canales de un archivo estéreo tengan el mismo nivel o sonoridad, y le ayuda a obtener el mejor balance estéreo posible.

- Para abrir el diálogo **Normalizador de panorama**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Panorama** en la sección **Normalización**.

Este diálogo también está disponible como plug-in multipaso en la ventana del **Procesador por lotes**.



Este proceso primero analiza el audio y luego renderiza cualquier cambio de nivel necesario. Para aplicar este proceso debe tener una selección de estéreo en un archivo estéreo.

Nivel de pico

Eleva el canal con el nivel de pico más bajo para que coincida con el nivel de pico del otro canal.

Sonoridad (EBU R-128)

Analiza la sonoridad de ambos canales y ajusta su ganancia para que ambos tengan la misma sonoridad. No se puede introducir clipping con el uso del **Normalizador de panorama**.

Eliminar DC Offset

El DC offset del archivo afecta al cálculo de la sonoridad. **Eliminar DC Offset** establece el DC offset a cero. Le recomendamos que mantenga esta opción activada.

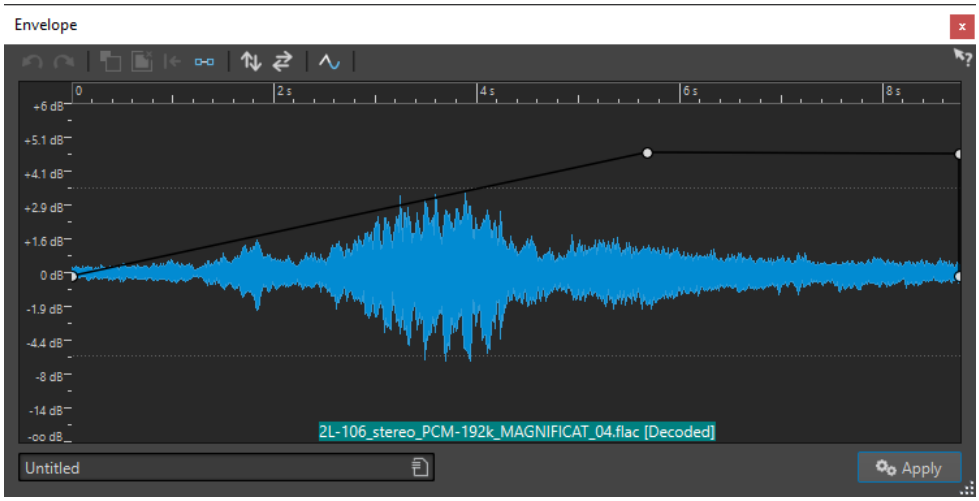
Analizar la diferencia entre los canales

Muestra la relación de sonoridad actual entre los canales izquierdo y derecho. El resultado cambia según la opción de **Referencia** seleccionada.

Diálogo Envolvente

En este diálogo, puede crear una envolvente de nivel que se puede aplicar a un rango seleccionado o a todo el archivo de audio. Esto resulta útil si desea igualar partes ruidosas y silenciosas, o crear un fundido de entrada o de salida sofisticado, por ejemplo.

- Para abrir el diálogo **Envolvente**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Envolvente** en la sección **Nivel**.



El diálogo muestra una forma de onda con una curva de envolvente (inicialmente una línea recta). Una regla vertical muestra el nivel en dB, y la regla horizontal indica la línea de tiempo.

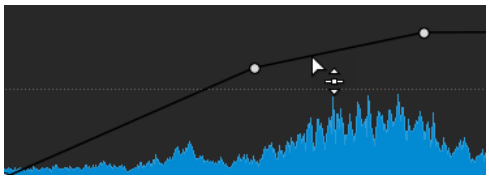
Están disponibles las siguientes opciones:

- **Deshace la última operación**
- **Rehace la última operación**
- **Quitar de la selección los puntos de envolvente**
- **Borrar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar toda la envolvente**
- **Girar la envolvente alrededor de su eje horizontal**
- **Invertir la secuencia de tiempo de la envolvente**
- **Conmutar suavizado de envolvente**

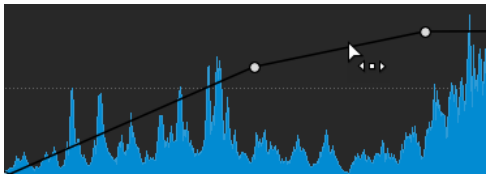
Operaciones básicas de envolvente

Al añadir puntos a la curva de envolvente, puede crear una curva de envolvente que cambie el volumen del material en el tiempo. Cuando coloca el ratón en el visor o mueve un punto, se muestran la posición actual y el cambio de nivel en el campo encima del visor.

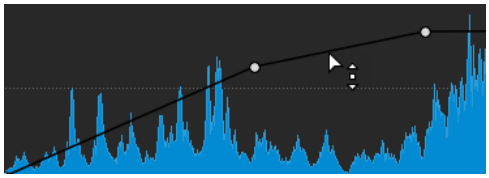
- Para añadir un punto, haga doble clic en la curva de envolvente.
- Haga clic en un punto para seleccionarlo.
- Para seleccionar varios puntos, haga clic y arrastre el rectángulo de selección o haga clic en ellos mientras pulsa **Ctrl/Cmd**.
- Para mover un punto, haga clic en él y arrástrelo. Si se selecciona más de un punto, se moverán todos.
- Para mover toda la curva arriba o abajo, haga clic en la curva de envolvente y arrastre hacia arriba o hacia abajo.



- Para mover los segmentos de la curva verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd** haga clic en el segmento de curva y arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para mover dos puntos horizontalmente, pulse **Mayús**, haga clic en el segmento de curva entre dos puntos y arrastre a la izquierda o la derecha.



- Para mover dos puntos verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en el segmento de curva entre dos puntos, y arrastre hacia arriba o hacia abajo.



Fundidos en archivos de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel.

Puede crear fundidos seleccionando un tipo de fundido individual para cada fundido de entrada o salida.

Crear un fundido de entrada y de salida

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En función de si desea crear un fundido de entrada o de salida, seleccione una de las siguientes opciones de la sección **Fundido**:
   - Para aplicar el tipo de fundido por defecto, haga clic en el icono **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**.
   - Para seleccionar otro tipo de fundido, haga clic en **Fundido de entrada** o **Fundido de salida** debajo del icono de fundido. En el menú emergente, seleccione el tipo de fundido que quiera crear.

Aplicar fundidos sencillos

La función **Fundido sencillo** le permite aplicar rápidamente un fundido de entrada o salida por defecto a un archivo de audio a través de un atajo.

La forma de un fundido se controla con los ajustes **Fundido de entrada** y **Fundido de salida** en la sección **Fundido** de la pestaña **Proceso**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio** haga una de las siguientes selecciones:
   - Desde el inicio del archivo de audio hasta donde quiera que termine el fundido de entrada.
   - Desde la posición en la que quiera que el fundido de salida empiece hasta el final del archivo de audio.
2. Haga clic en **Ctrl/Cmd** - **D**.

Fundidos cruzados

Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno se atenúa progresivamente para que entre el otro. Puede crear automáticamente un fundido cruzado cuando pega una sección de audio en otra.

Crear fundidos cruzados

El material para el cual desea crear el fundido cruzado puede estar en dos secciones distintas del mismo archivo de audio o en dos archivos de audio diferentes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione la sección a la que quiere hacer un fundido de entrada.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Portapapeles**, haga clic en **Copiar**.
4. Seleccione la sección a la que quiera aplicar el fundido de salida.

   La duración de esta selección determina la duración del fundido cruzado real, y se muestra en la barra de estado. La sección puede estar dentro del archivo de audio seleccionado o en otra ventana de onda. Sin embargo, la selección no debe ser mayor que la selección que acaba de copiar.
5. En función de si desea crear un fundido de entrada o de salida, seleccione una de las siguientes opciones de la sección **Portapapeles**:
   - Para aplicar el tipo de fundido cruzado por defecto, haga clic en el icono **Pegar y fundir cruzado**.
   - Para seleccionar otro tipo de fundido cruzado, haga clic en **Pegar y fundir cruzado** debajo del icono de fundido cruzado. En el menú emergente, seleccione el tipo de fundido cruzado que quiera crear.

RESULTADO

Se creará el fundido cruzado. Cualquier material que originalmente apareciera tras la selección en el archivo en el que pega se moverá para que ahora aparezca tras el material pegado.

Cualquier exceso de material en la selección copiada aparece tras el fundido en el nivel completo.

NOTA

Si ambos archivos ya tienen secciones de nivel completo en el área de fundido cruzado (por ejemplo, si ha normalizado ambos archivos), pueden producirse clipping y distorsión. Si esto ocurre, reduzca la amplitud de ambos archivos de 3 dB a 6 dB y vuelva a intentarlo.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Reproduzca el archivo y ajuste el fundido cruzado si es preciso.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Opciones de pegar y fundido cruzado en la página 255

Opciones de pegar y fundido cruzado

Estas opciones permiten seleccionar un tipo de fundido cruzado para pegarlo.

- Seleccione la pestaña **Editar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Pegar y fundir cruzado** en la sección **Portapapeles**.

Lineal (igual ganancia)

Cambios de nivel lineales.

Seno (igual potencia)

El nivel cambia según una curva sinusoidal, y la potencia de la mezcla permanece constante.

Raíz cuadrada (igual potencia)

El nivel cambia según una curva de raíz cuadrada, y la potencia de la mezcla permanece constante.

Inversión de fase

Al invertir la fase se gira la señal de arriba abajo. El uso más común de esta función es para arreglar una grabación estéreo si uno de los canales se ha grabado con el otro fuera de fase.

Invertir la fase de audio

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo quiere invertir la fase de un determinado rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango de selección en la ventana de la onda.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Otro**, haga clic en **Invertir fase**.

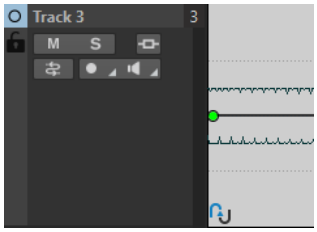
Invertir la fase de una pista del montaje de audio

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
2. En la sección **Proceso**, haga clic en **Invertir fase**.

RESULTADO

Una fase invertida se indica mediante un icono en la ventana del montaje.



Invertir audio

Puede invertir un archivo de audio o parte de él como si estuviera reproduciendo una cinta hacia atrás.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo quiere invertir un rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango de selección en la ventana de la onda.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Invertir**.

DC Offset

El DC offset se produce cuando hay un componente DC (corriente continua) demasiado grande en la señal. En la mayoría de los casos, tiene lugar por desavenencias entre los distintos tipos de equipos de grabación.

Un DC es problemático por los motivos siguientes:

- Afecta a la posición de cruce por cero.
- Algunas opciones de procesado no ofrecen resultados óptimos cuando se llevan a cabo en archivos con DC offset.

Eliminar el DC offset

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio para el cual desea comprobar y corregir el DC offset.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Nivel**, haga clic en **Eliminar DC Offset**.

   Se abre un diálogo indicando la cantidad de DC offset del archivo de audio. También puede crear un rango de selección en la ventana de onda y seleccionar esta opción para mostrar únicamente el DC offset del rango de selección.

   NOTA

   Esta función debe aplicarse a archivos enteros, porque el problema suele estar presente en toda la grabación.

4. Haga clic en **Aceptar** para eliminar el DC offset.

Corrección de tiempo

La corrección del tiempo es una operación que permite cambiar la duración de una grabación sin que ello afecte a la altura.

Con la corrección del tiempo puede hacer más largo o más corto el material de audio. Esta función se usa sobre todo para hacer coincidir la duración de una sección de audio con otro material. Seleccione el material que desea corregir y utilice las opciones del diálogo **Corrección del tiempo** para indicar un factor de corrección. Puede especificar la duración o el tempo, según lo que requiera la situación.

NOTA

WaveLab Pro usa la tecnología ZPlane para una corrección de tiempo de alta calidad.

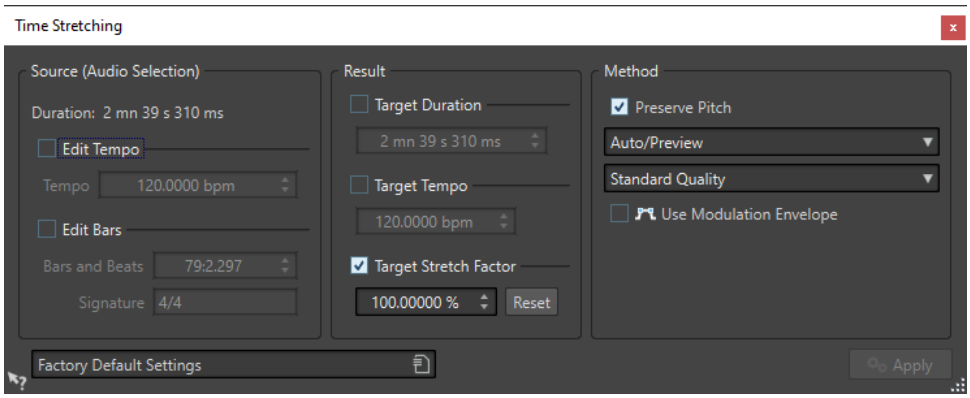
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Corrección del tiempo en la página 257
Limitaciones de la corrección del tiempo en la página 259

Diálogo Corrección del tiempo

En este diálogo, puede cambiar la duración de una selección de audio, normalmente sin cambiar su altura. Puede estirar una selección para ajustarla a una duración específica (en minutos, segundos y milisegundos), un tempo (en bpm) o un factor de corrección (como porcentaje).

- Para abrir el diálogo **Corrección de tiempo**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio** y haga clic en **Corrección de tiempo** en la sección **Tiempo & Tono**.

Este diálogo también está disponible como plug-in monopaso en la ventana del **Procesador por lotes**.



Origen (selección de audio)

Duración

Si la opción **Editar tempo** está activada, puede cambiar el tempo del origen de audio. El número de compases y tiempos y el factor de corrección se actualizan automáticamente.

Si la opción **Editar compases** está activada, puede ajustar el número de compases y tiempos, así como el indicador de compás para la fuente de audio. El tempo origen y el factor de corrección se actualizan automáticamente.

Resultado

Duración objetivo

Si esta opción está activada, puede cambiar la duración del origen de audio.

Tempo objetivo

Si esta opción está activada, el origen del audio cambia su tempo. Para que funcione, debe especificar el tempo original o el número de compases y tiempos.

Factor de corrección objetivo

Indica cuánto cambia la duración del audio. Este parámetro se actualiza automáticamente al editar los otros parámetros, pero también puede activar esta opción para editarlo manualmente.

Reinicializar

Restablece el factor de corrección a 100%, es decir, sin corrección.

Método

Preservar tono

Si esta opción está activada, el tono (la altura) del material de audio no se modifica cuando se aplica la corrección de tiempo. Si esta opción no está activada, el tono cambia de forma proporcional a la relación de corrección de tiempo.

Menú emergente Método

Están disponibles las siguientes opciones:

- Seleccione **Alta calidad (polivalente)** si su audio no es monofónico ni voz.
- **Preescucha rápida** se procesa rápidamente y es el más adecuado para preescuchar un ajuste rápidamente.
- **Material monofónico** es el más indicado para líneas melódicas individuales sin acompañamiento.
- **Voz** es el más indicado para material de voz.

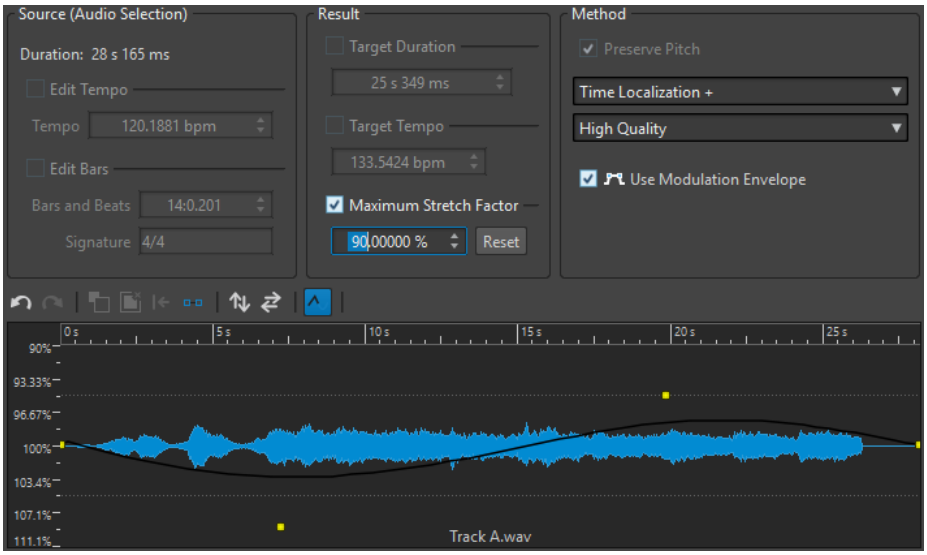
Menú emergente Precisión

Le permite favorecer la precisión de duración o la precisión de tono al hacer corrección de tono.

- **Favorecer la precisión de la duración** mantiene la duración del audio original.
- **Favorecer la precisión del tono** puede resultar en una duración de audio ligeramente diferente después de la corrección de tono.

Usar envolvente de modulación

Si esta opción está activada, el factor de corrección se modula en el tiempo. En la sección **Resultado**, puede ajustar el **Factor máximo de corrección** de la envolvente de modulación.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Corrección de tiempo en la página 257

Limitaciones de la corrección del tiempo

La corrección del tiempo es una operación compleja de procesamiento de señal digital (DSP) que, hasta cierto punto, siempre afecta a la calidad del sonido.

- Para la voz, los factores de corrección dentro de un rango del ±30% ofrecen buenos resultados.
- Para la composición musical, trate de limitar el rango a ±10%.
- Para material sensible, como un solo de piano, intente limitar el rango a ±3%.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Corrección de tiempo en la página 257

Corrección de tono

La corrección de tono permite detectar y cambiar el tono (la altura) de un sonido, y permite decidir si afectará o no a la longitud. Esto es útil para corregir una nota vocal desafinada en una grabación en directo, o afinar el tono de una muestra de bombo para que se adapte a una canción específica, por ejemplo.

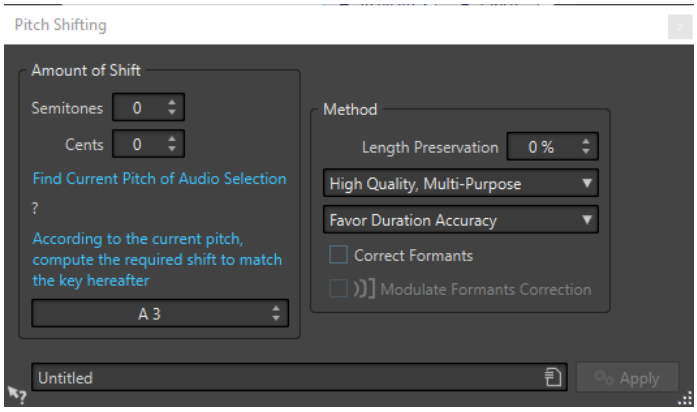
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Corrección de tono en la página 259

Diálogo Corrección de tono

En este diálogo, puede cambiar el tono de un sonido. Puede cambiar el tono de los archivos de audio y de los clips de montaje de audio.

- Para abrir el diálogo **Corrección de tono** para archivos de audio, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Corrección de tono** en la sección **Tiempo & Tono**.
- Para abrir el diálogo **Corrección de tono** para clips de montaje de audio, haga clic derecho en la parte inferior de un clip y seleccione **Corrección de tono**.

Este diálogo también está disponible como plug-in monopaso en la ventana **Procesador por lotes**.



Diálogo **Corrección de tono** para archivos de audio

Transposición

Semitonos

Le permite especificar la cantidad de cambio de tono en semitonos.

Cents

Le permite especificar la cantidad de cambio de tono en centésimas de tono.

Encontrar tono actual de selección de audio

Analiza el tono del audio seleccionado y lo muestra debajo de este botón. Esta opción solo está disponible para archivos de audio.

Adaptar tono a la siguiente tonalidad

Haga clic para ajustar los parámetros de **Transposición** automáticamente, en función del tono detectado y del tono especificado en el campo de valor debajo de este botón. Esta opción solo está disponible para archivos de audio.

Campo de tono

Indica el tono resultante.

Método

Conservación de la duración

Especifica cómo afecta la operación a la duración de la selección:

- Un valor de 100 % significa que la duración del audio no se modifica.
- Un valor de 0 % significa que el programa se comporta como una grabadora de cinta, cuando se modifica la velocidad de su cinta. Por ejemplo, si eleva el tono en una octava, el audio durará la mitad.

Para grandes valores de transposición, a menor valor de este ajuste, mayor calidad del efecto.

Menú emergente Método

Están disponibles las siguientes opciones:

- Seleccione **Alta calidad (polivalente)** si su audio no es monofónico ni voz.
- **Material monofónico** es el más indicado para líneas melódicas individuales sin acompañamiento. Esta opción conserva formantes al hacer corrección de tono.

- **Voz** es el más indicado para material de voz. Esta opción conserva formantes al hacer corrección de tono.

Menú emergente Precisión

Le permite favorecer la precisión de duración o la precisión de tono al hacer corrección de tono.

- Si está seleccionado **Favorecer la precisión de la duración** y la **Conservación de la duración** está ajustada a 100 %, el audio resultante después de la corrección de tono tiene la misma duración que el audio origen.
- Si está seleccionado **Favorecer la precisión del tono**, el audio resultante después de la corrección de tono puede tener una duración ligeramente diferente que el audio origen.

Corregir formantes

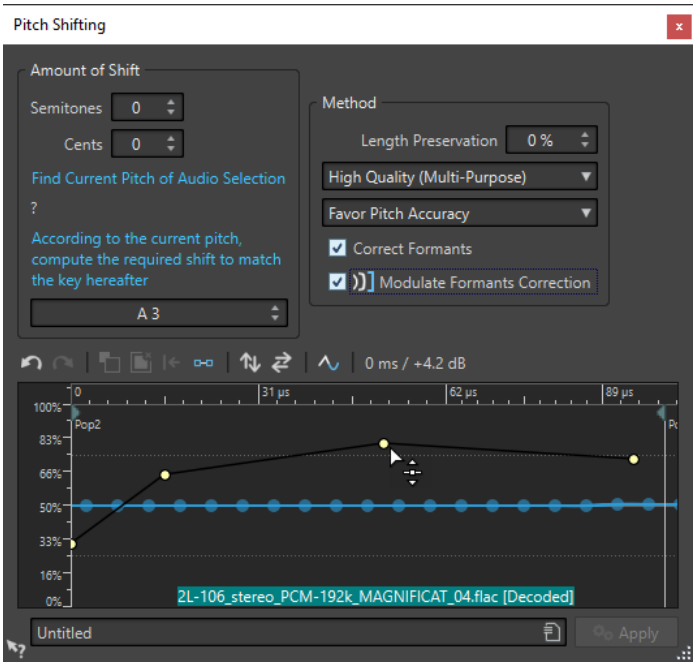
Si esta opción está activada, al cambiar el tono del material vocal obtendrá un resultado más realista. Cuando procese material que no sea vocal, deje esta opción desactivada, porque usa un algoritmo de procesado ligeramente más lento.

NOTA

Este algoritmo puede causar un incremento notable en el nivel de la señal.

Modular corrección de formantes

Si esta opción está activada, puede modular la corrección de formantes a lo largo del tiempo a través de una envolvente. Esta opción solo está disponible para archivos de audio. Si activa **Modular corrección de formantes**, la sección de envolvente se vuelve disponible en la parte inferior del diálogo **Corrección de tono**.



NOTA

Si no se utiliza la envolvente y la corrección del formante está activada, se realiza una corrección del 100%.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Corrección de tono en la página 259
Añadir plug-ins a un proceso por lotes en la página 714

Pitch bend

El Pitch bend permite cambiar la altura de un sonido en el tiempo.

Esta función se puede utilizar para crear el efecto clásico de parada de cinta, o para combinar el tempo/tono de una pista en otra, por ejemplo.

En el diálogo **Pitch bend**, puede dibujar la curva de envolvente que quiera que siga el tono. El desplazamiento de tono se muestra en la regla vertical de la envolvente y se puede ajustar el rango de los efectos de envolvente. Los valores de tono positivos producen sonidos con un tono mayor y una duración menor, mientras que los negativos producen sonidos con un tono menor y una duración mayor.

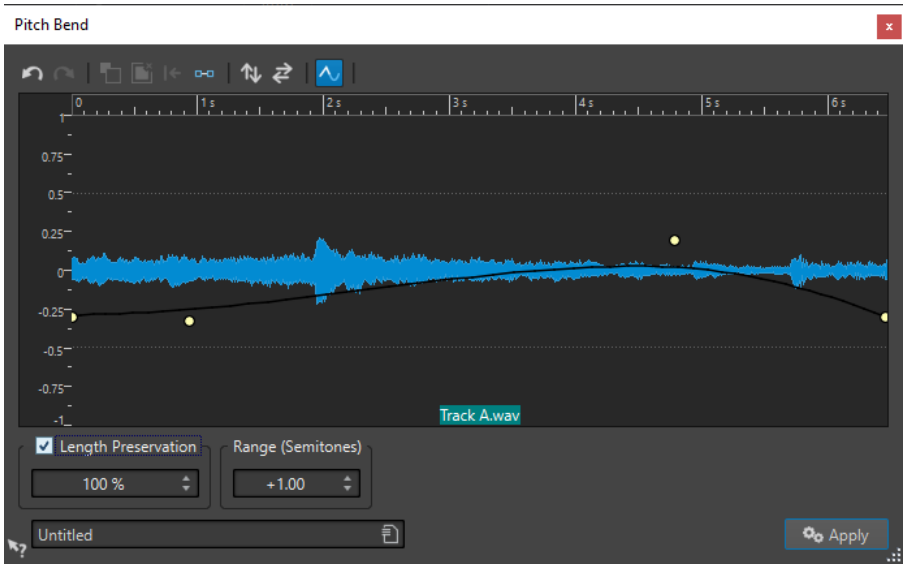
El hecho de cambiar el tono usando pitch bend afecta a la duración del audio. Sin embargo, puede usar la opción **Conservación de la duración** para controlar la corrección de tiempo del audio resultante.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Pitch Bend en la página 262

Diálogo Pitch Bend

En este diálogo, puede cambiar gradualmente el tono de un sonido utilizando una curva de envolvente.

- Para abrir el diálogo **Pitch Bend**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Pitch Bend** en la sección **Tiempo & Tono**.



Envolvente de pitch bend

Le permite editar la curva de envolvente para cambiar el tono de un sonido. Para añadir un punto de envolvente, haga doble clic en la curva de envolvente. Luego puede arrastrar los puntos de envolvente para personalizar el envolvente de pitch bend.

Están disponibles las siguientes opciones para editar envolventes, encima del visor de envolvente de pitch bend:

- **Deshacer la última operación**
- **Rehacer la última operación deshecha**
- **Quitar de la selección los puntos de envolvente**
- **Borrar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar toda la envolvente**
- **Girar la envolvente alrededor de su eje horizontal**
- **Invertir la secuencia de tiempo de la envolvente**
- **Conmutar el suavizado del envolvente**

Conservación de la duración

Si esta opción está activada, puede especificar cómo se verá afectada la duración de la selección por la operación de pitch bend:

- Un valor de 100 significa que la duración del audio no se modifica.
- Un valor de 0 significa que el programa se comporta como una grabadora de cinta, cuando se modifica la velocidad de su cinta. Por ejemplo, si eleva el tono en una octava, el audio durará la mitad.

Para grandes valores de transposición, a menor valor de este ajuste, mayor calidad del efecto.

Rango (semitonos)

Especifica el rango máximo en semitonos para el cambio de tono. Cuando cambia este valor, se indica en la regla vertical.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pitch bend en la página 262

Remuestrear

Es posible cambiar la frecuencia de muestreo de una grabación. Esto es útil si el archivo que quiere utilizar en un sistema de audio determinado fue grabado con una frecuencia de muestreo que este sistema no soporta.

NOTA

- La conversión de la frecuencia de muestreo desde una frecuencia baja hacia arriba no mejora la calidad del sonido. Las altas frecuencias perdidas no se pueden restaurar mediante una conversión.
- Si remuestrea a una frecuencia inferior, se pierde el material de alta frecuencia. Por tanto, al convertir hacia abajo y luego volver a subir, la calidad del sonido se ve afectada.

NOTA

Usar el plug-in **Resampler** en el modo de calidad **Alta** cambia la frecuencia de muestreo con la misma calidad que usando la opción **Remuestrear** del **Editor de audio**. Sin embargo, solo ocurre si la frecuencia de muestreo del diálogo **Frecuencia de muestreo** existe en los valores del menú emergente **Resampler Frecuencia de muestreo**. Si elige una frecuencia de muestreo personalizada, se utiliza otro algoritmo, lo cual da como resultado una calidad inferior de la que puede obtener **Resampler**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Convertir una frecuencia de muestreo en la página 264

Convertir una frecuencia de muestreo

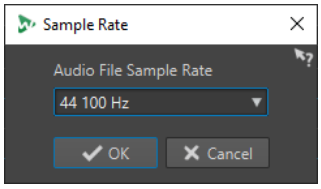
El remuestreado le permite convertir la frecuencia de muestreo de un archivo de audio en otra frecuencia de muestreo.

NOTA

La conversión de la frecuencia de muestreo siempre se aplica a todo el archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
2. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Remuestrear**.
3. En el cuadro de diálogo **Frecuencia de muestreo**, seleccione una frecuencia de muestreo en el menú emergente.



4. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Remuestrear en la página 263

Efecto transformación

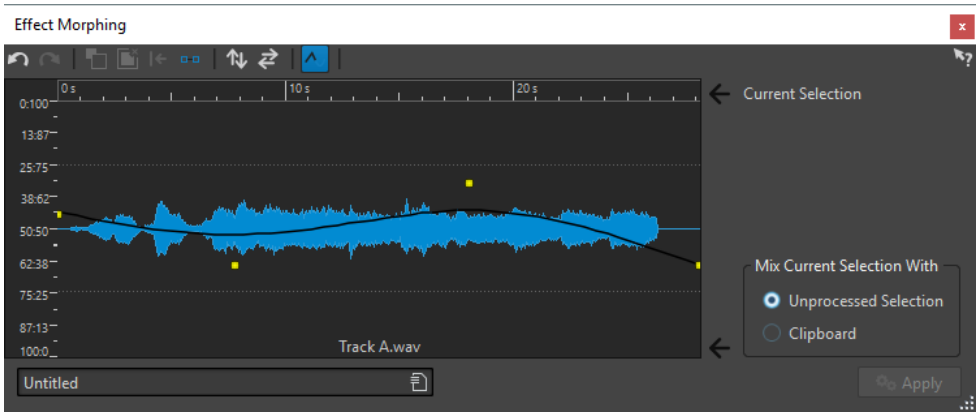
El efecto transformación permite transformar suavemente un efecto en otro, o un segmento de audio sin procesar en uno procesado.

El efecto transformación siempre implica dos rangos de audio. Por ejemplo, dos versiones del mismo rango de audio, de los cuales uno está procesado y el otro no.

Diálogo Efecto transformación

En este diálogo, puede mezclar gradualmente dos rangos de audio que tengan aplicados diferentes efectos o procesados.

- Para abrir el diálogo **Efecto transformación**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Efecto transformación** en la sección **Otro**.



El diálogo se compone de un visor de forma de onda que muestra la selección actual y una curva de envolvente (de manera predeterminada, una línea recta) en el medio. Al añadir puntos al envolvente, puede crear una curva que utilizará para el proceso de transformación.

La parte superior del diálogo cuenta con las opciones siguientes:

- **Deshace la última operación**
- **Rehace la última operación**
- **Quitar de la selección los puntos de envolvente**
- **Borrar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar toda la envolvente**
- **Girar la envolvente alrededor de su eje horizontal**
- **Invertir la secuencia de tiempo de la envolvente**
- **Conmutar suavizado de envolvente**

La parte inferior derecha del diálogo cuenta con las opciones siguientes:

Mezclar selección actual con

Selección sin procesar mezcla la selección de audio con la versión sin procesar del mismo audio.

Portapapeles mezcla la selección de audio con el audio del portapapeles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Operaciones básicas de envolvente en la página 252

Configurar el efecto transformación

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra los dos archivos de audio a los que quiera aplicar el efecto transformación.

   El efecto transformación siempre implica dos rangos de audio.

2. En la ventana de la onda, cree un rango de selección en el tiempo en el cual tendrá lugar el efecto transformación.

3. Procese este rango utilizando cualquier efecto de la **Sección Master** o procesado offline.

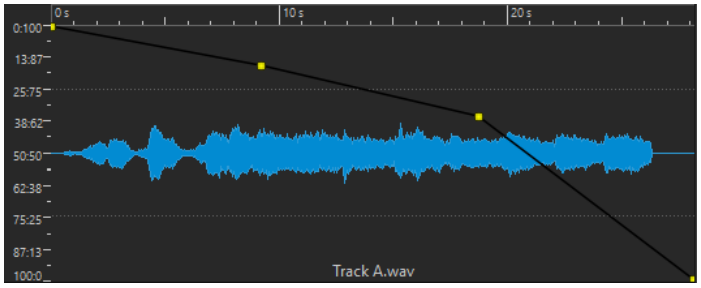
   No puede utilizar procesamiento ni efectos que modifiquen la duración de la selección; por ejemplo, la corrección del tiempo.

4. Seleccione la pestaña **Proceso**.

5. En la sección **Otro**, haga clic en **Efecto transformación**.
6. Asegúrese de que la opción **Selección sin procesar** esté activada.

   La selección procesada actual se mezcla con una versión sin procesar de la misma selección.
7. Ajuste los puntos de envolvente en el tiempo entre 0% y 100%.

   Esto determina el nivel y la dirección de la transformación. Por ejemplo, si empieza en 100% y termina en 0% se aplica un fundido de salida al efecto.



8. Haga clic en **Aplicar**.

Efecto transformación de diferentes segmentos de audio procesados

El efecto transformación puede tener lugar entre dos segmentos de audio procesados de forma distinta.

PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, haga un rango de selección y procese la selección.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione el resultado y pulse **Ctrl/Cmd** - **C**.
2. Deshaga el procesamiento.
3. Vuelva a procesar la selección, esta vez con un efecto distinto.
4. Seleccione la pestaña **Proceso**.
5. En la sección **Otro**, haga clic en **Efecto transformación**.
6. En el diálogo **Efecto transformación**, active **Portapapeles**.
7. Haga clic en **Aplicar**.

RESULTADO

La curva permite transformar entre dos métodos de procesamiento diferentes.

NOTA

El portapapeles también puede ser una copia de otro archivo de onda, pero el tamaño del portapapeles y el tamaño de la selección deben coincidir.

Montaje de audio

El montaje de audio es un entorno de edición multicanal y multipista, no destructivo, que le permite organizar, editar, reproducir y grabar clips de audio.

No destructivo significa que cuando usted borra o modifica una parte de un archivo de audio, este no se elimina ni sufre un cambio permanente. En cambio, un conjunto de punteros marca todas las ediciones, lo que facilita revertirlas si fuera necesario.

Las funciones de edición no destructivas incluyen efectos basados en clips y pistas, automatización de panorama y volumen, y amplias funciones de fundidos y fundidos cruzados. El soporte multicanal hace posible crear mezclas surround que se pueden grabar en discos compatibles con DVD-Audio.

El montaje de audio es una gran herramienta para trabajo multimedia, producción de spots de radio, masterizar, crear CD de audio o DVD-Audio, etc.

Terminología básica

Los montajes de audio pueden contener un número ilimitado de pistas estéreo, pistas mono y pistas de imagen, 3 pistas de referencia y una pista de video. Puede usarlas para estructurar su trabajo gráfica o lógicamente. En función de la configuración de canales del montaje de audio, puede enrutar cada pista a una salida estéreo o enrutarla a diferentes canales surround o canales de audio no surround.

En una pista de audio, se puede colocar cualquier número de clips. Los clips son contenedores para el audio, e incluyen varias funciones y ajustes tales como curvas de volumen y panorama, fundidos, etc.

Un clip contiene una referencia a un archivo de audio de origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, lo que significa que los clips pueden reproducir secciones de los archivos de audio de origen. Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él.

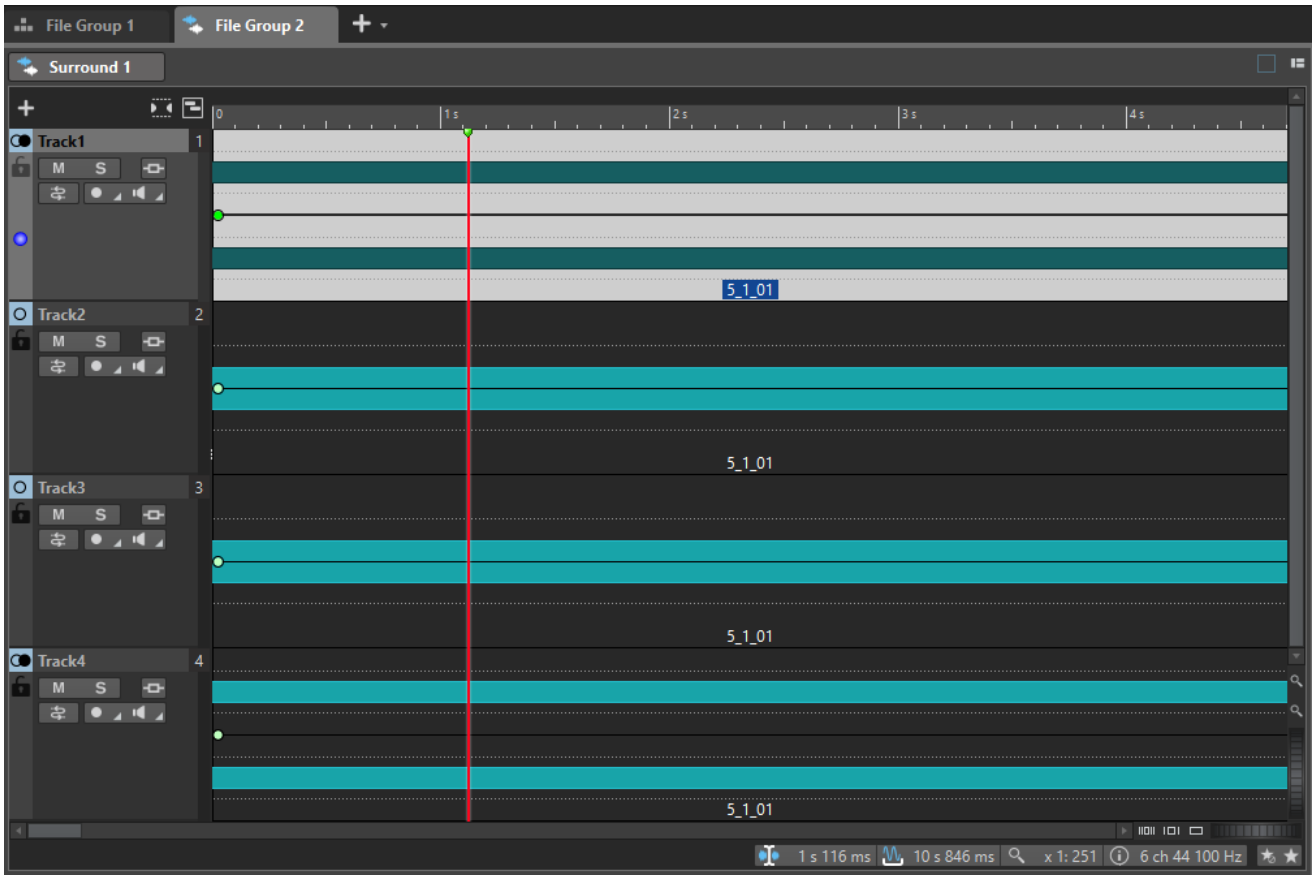
Además de pistas de audio, se pueden crear pistas de imagen de DVD-Audio en el montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de montaje en la página 267
Crear montajes de audio en la página 301
Ensamblar el montaje de audio en la página 312
Edición de clips en la página 341

Ventana de montaje

La ventana de montaje es donde usted ensambla su montaje de audio. Aquí puede ver, reproducir y editar montajes de audio.

La ventana de montaje muestra una representación gráfica de las pistas y los clips.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestañas del montaje de audio en la página 278
Área de control de pista en la página 268

Área de control de pista

El área de control de pista ofrece varios ajustes y opciones de pista, por ejemplo, reorganizar, enmudecer, poner en solo y enrutar pistas. Cada tipo de pista tiene controles dedicados.

Puede desplazarse por las pistas y redimensionarlas.

El área de control de pista para pistas mono y estéreo

Las siguientes opciones están disponibles en la parte superior del área de control de pista:

Añadir pista

Le permite añadir una pista al audio de montaje.

Enmudecido/Solo agrupados

Si esta opción está activada, todas las pistas de un grupo de pistas se silencian/ponen en solo cuando silencia/pone en solo cualquiera de sus pistas. Esta opción está disponible si el montaje de audio contiene al menos un grupo de pistas.

Navegador de títulos

El menú emergente **Navegador de títulos** le permite navegar rápidamente entre títulos que se extienden por múltiples pistas o carriles de su montaje de audio. Cada título está determinado por una pareja de marcadores de pista de CD y los clips que se encuentran dentro del rango de la pareja de marcadores de CD en todas las pistas o carriles.

Navegador

Abre un panel que muestra una vista general de todo el audio de montaje y le permite navegar rápidamente por él.

Para cambiar el tamaño del panel del **Navegador**, haga clic derecho en el panel y seleccione **Navegador pequeño**, **Navegador mediano** o **Navegador grande**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de pista para pistas estéreo y mono en la página 269
Área de control de pista de pistas de video en la página 275
Área de control de pista para pistas de imagen en la página 277
Área de control de pista para pistas de referencia en la página 273
Ventana de montaje en la página 267
Navegador de títulos en la página 326

Área de control de pista para pistas estéreo y mono

El área de control de pista para pistas estéreo y mono le permite, por ejemplo, enmudecer y poner en solo pistas, añadir efectos de pista, especificar opciones de enrutado, monitorizar la señal de entrada y activar la grabación de pistas.

Opciones

El área de control de pista para pistas mono y estéreo

Opciones del área de control de pista

Nombre de la pista

Le permite cambiar el nombre de la pista. Haga doble clic en el nombre de la pista para abrir el diálogo **Nombre de la pista**, donde puede asignar un nombre a la pista.

Bloquear

Desactiva toda la edición en la pista.

Silenciar

Silencia la pista.

Solo

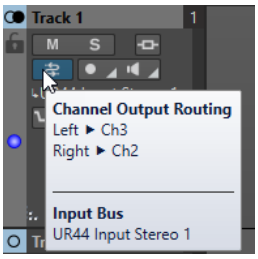
Pone la pista en solo.

Efectos

Abre el menú emergente **Efectos**, en el que puede seleccionar efectos para la pista. Un icono resaltado indica que una pista tiene efectos de pista.

Bus de entrada/Enrutado de canales de salida

Le permite seleccionar el diálogo **Bus de entrada**, **Enrutado de canales de salida** y **Enrutado de pista**. Al poner el cursor sobre el botón, una descripción emergente muestra las opciones de enrutado seleccionadas.



Grabar

Para poder grabar, tiene que activar la grabación de las pistas correspondientes. Si hace clic en la flecha, están disponibles las siguientes opciones:

Propiedades de archivo para la grabación abre un diálogo que le permite especificar el nombre, la ubicación y la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar.

Si **Detener cuando la posición de grabación llega al último marcador** está activado, la grabación se detiene cuando la posición de grabación llega al último marcador visible del montaje. Los marcadores ocultos no se tienen en cuenta. Puede crear y mover el último marcador durante la grabación. Esta opción es global para todos los montajes de audio.

Si **Detener cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador** está activado, la grabación se detiene cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador visible del montaje. Los marcadores ocultos no se tienen en cuenta. Esta opción es global para todos los montajes de audio.

Monitor

Le permite monitorizar la señal de entrada.

Monitorización directa

Le permite monitorizar la señal de entrada con menor latencia. Si la **Monitorización directa** está activada, la señal de entrada se monitoriza directamente sin pasar por el montaje de audio y sus efectos.

- Para activar la monitorización directa, haga clic derecho en **Monitor** y active **Monitorización directa**.

Ducker act./desact.

Le permite activar o desactivar el ducking. A continuación, puede seleccionar la pista moduladora de voz y hacer ajustes.

Origen

Abre el menú **Pistas moduladoras** que le permite seleccionar la pista que quiere usar para el ducking.

Ajustes del ducker

Abre el plug-in **Ducker** que le permite editar los ajustes de ducking para ajustar de forma precisa el efecto de ducking.

Cambiar altura de pista de todas las pistas

El área inferior izquierda del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa

El área central inferior del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa y de la pista inferior

El área inferior derecha del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Medidor de pico de pista

El medidor de pico de pista muestra el nivel de volumen de las pistas de audio. Se encuentra en el lado derecho del área de control de pista.

Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista**, haga clic derecho en el área de control de pista.

Añadir pista

Añade una pista debajo de la pista activa.

Duplicar pista

Crea una copia de la pista activa. El duplicado se añade debajo de la pista activa.

Dividir canales

Le permite dividir canales.

Dividir en pistas mono izquierda/derecha convierte la pista estéreo en dos pistas mono que representan los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo. Esto no altera el material de audio.

Dividir en pistas mono Mid/Side convierte la pista estéreo en dos pistas mono que representan los canales mid y side. Esto asume que cada canal de una pista estéreo es una grabación mid/side. Esto no altera el material de audio.

Copiar clips a la pista

Le permite copiar todos los clips o solo los clips seleccionados de una pista con o sin sus ajustes de plug-in y envolvente a otra pista.

Eliminar pista

Elimina la pista activa.

Añadir carril

Añade un carril a la pista activa.

Escalonar clips en dos carriles

Le permite escalonar clips en dos carriles alternos. Si el carril contiene pares de marcadores de pista de CD, cada pista de CD se alinea en dos carriles alternos. Si el carril no contiene pistas de CD, todos los clips se alinean en dos carriles alternos. Esta opción solo está disponible si la pista tiene uno o dos carriles.

Convertir carriles en pistas

Convierte cada carril en una pista. Si la pista contiene plug-ins de pista, tiene las siguientes opciones:

- **Añadir efectos a primera pista**
- **Añadir efectos a cada pista**
- **Añadir efectos a grupo de pistas**

Convertir pistas seleccionadas en carriles en esta pista

Elimina todas las pistas seleccionadas e inserta sus clips en nuevos carriles de la pista activa.

Añadir pistas seleccionadas a grupo

Le permite añadir las pistas seleccionadas a un grupo de pistas existente o a un nuevo grupo de pistas.

Editar grupos de pistas

Abre el diálogo **Grupos de pistas**, que le permite crear grupos de pistas, añadir pistas a grupos de pistas, y renombrar pistas y grupos de pistas. También puede hacer ajustes de color para la forma de onda de las pistas en un grupo de pistas.

Desagrupar pistas seleccionadas

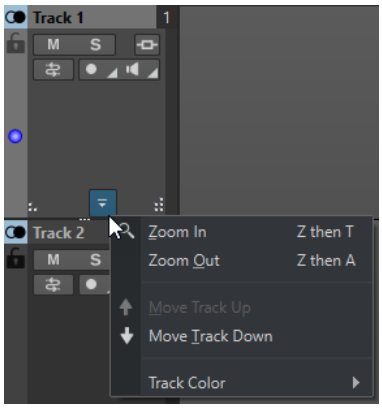
Elimina las pistas seleccionadas de su grupo de pistas.

Mostrar controles de ducking

Activa los controles de ducking en el área de control de pista.

Menú Ajustes de pista

- Para abrir el menú **Ajustes de pista**, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista.



Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

Mover pista arriba/Mover pista abajo

Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

Color de pista

Abre un submenú en el que se puede seleccionar un color para la pista activa.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Propiedades de archivo para la grabación en la página 483
Otras formas de añadir efectos en la página 429
Ducking de pistas en la página 404

Ajustes del ducker para ducking de pista en la página 405
Monitorización de entradas en la página 484
Monitorización directa en la página 485
Medidor de pico de pista en la página 278
Área de control de pista en la página 268
Diálogo Enrutado de pista en la página 339

Área de control de pista para pistas de referencia

El área de control de pista para pistas de referencia le permite, por ejemplo, escuchar la pista de referencia, especificar opciones de enrutado y monitorizar la señal de entrada.

Opciones

Nombre de la pista

Le permite cambiar el nombre de la pista. Haga doble clic en el nombre de la pista para abrir el diálogo **Nombre de la pista**, donde puede asignar un nombre a la pista.

Bloquear

Desactiva toda la edición en la pista.

Bus de entrada/Enrutado de canales de salida

Le permite seleccionar el diálogo **Bus de entrada**, **Enrutado de canales de salida** y **Enrutado de pista**. Al poner el cursor sobre el botón, una descripción emergente muestra las opciones de enrutado seleccionadas.

Escuchar solo

Le permite activar la pista de referencia enmudeciendo todas la demás pistas.

Monitor

Le permite monitorizar la señal de entrada.

Monitorización directa

Le permite monitorizar la señal de entrada con menor latencia. Si la **Monitorización directa** está activada, la señal de entrada se monitoriza directamente sin pasar por el montaje de audio y sus efectos.

- Para activar la monitorización directa, haga clic derecho en **Monitor** y active **Monitorización directa**.

Efectos

Abre el menú emergente **Efectos**, en el que puede seleccionar efectos para la pista. Un icono resaltado indica que una pista tiene efectos de pista.

Cambiar altura de pista de todas las pistas

El área inferior izquierda del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa

El área central inferior del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa y de la pista inferior

El área inferior derecha del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista**, haga clic derecho en el área de control de pista.

Añadir pista

Le permite añadir una pista por debajo de la pista activa.

Duplicar pista

Crea una copia de la pista activa. El duplicado se añade debajo de la pista activa.

Copiar clips a pista

Le permite copiar todos los clips o solo los clips seleccionados de una pista con o sin sus ajustes de plug-in y envolvente a otra pista.

Eliminar pista

Elimina la pista activa.

Añadir carril

Añade un carril a la pista activa.

Escalonar clips en dos carriles

Le permite escalonar clips en dos carriles alternos. Si el carril contiene pares de marcadores de pista de CD, cada pista de CD se alinea en dos carriles alternos. Si el carril no contiene pistas de CD, todos los clips se alinean en dos carriles alternos. Esta opción solo está disponible si la pista tiene uno o dos carriles.

Convertir carriles en pistas

Convierte cada carril en una pista. Si la pista contiene plug-ins de pista, tiene las siguientes opciones:

- **Añadir efectos a primera pista**
- **Añadir efectos a cada pista**
- **Añadir efectos a grupo de pistas**

Convertir pistas seleccionadas en carriles en esta pista

Elimina todas las pistas seleccionadas e inserta sus clips en nuevos carriles de la pista activa.

Añadir pistas seleccionadas a grupo

Le permite añadir las pistas seleccionadas a un grupo de pistas existente o a un nuevo grupo de pistas.

Editar grupos de pistas

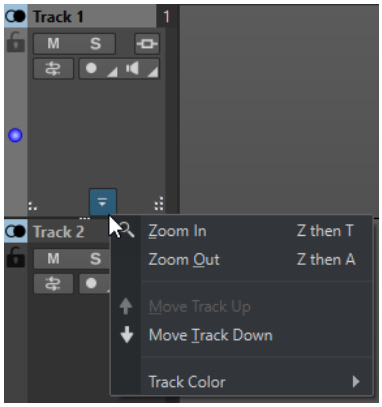
Abre el diálogo **Grupos de pistas**, que le permite crear grupos de pistas, añadir pistas a grupos de pistas, y renombrar pistas y grupos de pistas. También puede hacer ajustes de color para la forma de onda de las pistas en un grupo de pistas.

Desagrupar pistas seleccionadas

Elimina las pistas seleccionadas de su grupo de pistas.

Menú Ajustes de pista

- Para abrir el menú **Ajustes de pista**, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista.



Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

Mover pista arriba/Mover pista abajo

Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

Color de pista

Abre un submenú en el que se puede seleccionar un color para la pista activa.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enrutar pistas de referencia a buses de salida adicionales en la página 447
Monitorización de entradas en la página 484
Monitorización directa en la página 485
Área de control de pista en la página 268
Diálogo Enrutado de pista en la página 339

Área de control de pista de pistas de video

El área de control de pista de pistas de video le permite, por ejemplo, activar/desactivar las miniaturas y mostrar/ocultar los números de fotogramas del video. Debajo del video de pista, la pista de audio correspondiente tiene las mismas opciones que las pistas mono y estéreo.

Opciones

Nombre de la pista

Le permite cambiar el nombre de la pista. Haga doble clic en el nombre de la pista para abrir el diálogo **Nombre de la pista**, donde puede asignar un nombre a la pista.

Bloquear

Desactiva toda la edición en la pista.

Mostrar miniaturas

Le permite activar/desactivar las miniaturas de la pista de video.

Mostrar números de fotograma

Le permite mostrar cada miniatura con el número correspondiente del fotograma del video.

Cambiar altura de pista de todas las pistas

El área inferior izquierda del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa

El área central inferior del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa y de la pista inferior

El área inferior derecha del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista**, haga clic derecho en el área de control de pista.

Añadir pista

Le permite añadir una pista por debajo de la pista activa.

Eliminar pista

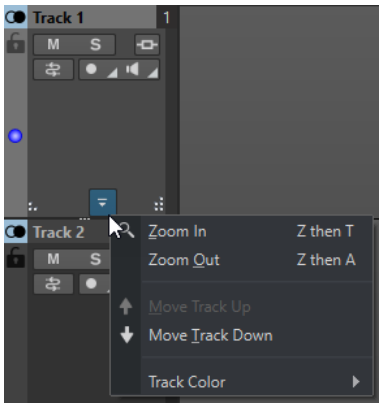
Elimina la pista activa.

Editar grupos de pistas

Abre un diálogo en el que puede añadir, eliminar y organizar grupos de pistas.

Menú Ajustes de pista

- Para abrir el menú **Ajustes de pista**, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista.



Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

Mover pista arriba/Mover pista abajo

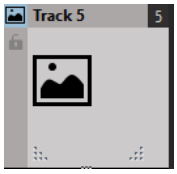
Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista para pistas estéreo y mono en la página 269
Área de control de pista en la página 268

Área de control de pista para pistas de imagen

El área de control de pista para pistas de imagen le permite añadir imágenes a su pista de imagen.

Opciones



Nombre de la pista

Le permite cambiar el nombre de la pista. Haga doble clic en el nombre de la pista para abrir el diálogo **Nombre de la pista**, donde puede asignar un nombre a la pista.

Bloquear

Desactiva toda la edición en la pista.

Cambiar altura de pista de todas las pistas

El área inferior izquierda del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa

El área central inferior del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Cambiar altura de pista de la pista activa y de la pista inferior

El área inferior derecha del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista**, haga clic derecho en el área de control de pista.

Añadir pista

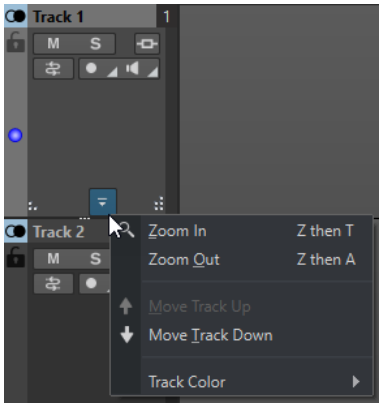
Le permite añadir una pista por debajo de la pista activa.

Eliminar pista

Elimina la pista activa.

Menú Ajustes de pista

- Para abrir el menú **Ajustes de pista**, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista.



Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

Mover pista arriba/Mover pista abajo

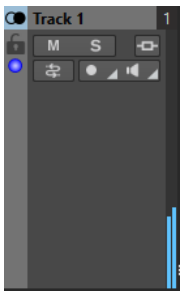
Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista en la página 268

Medidor de pico de pista

El medidor de pico de pista muestra el nivel de volumen del canal izquierdo y del canal derecho de las pistas estéreo. Se encuentra en el lado derecho del área de control de pista, en la ventana del **Montaje de audio**.

El medidor de pico de pista ofrece una vista general de qué pistas están reproduciendo audio y a qué nivel aproximadamente. La barra izquierda muestra el nivel de volumen del canal estéreo izquierdo y la barra derecha muestra el nivel de volumen del canal estéreo derecho.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista para pistas estéreo y mono en la página 269

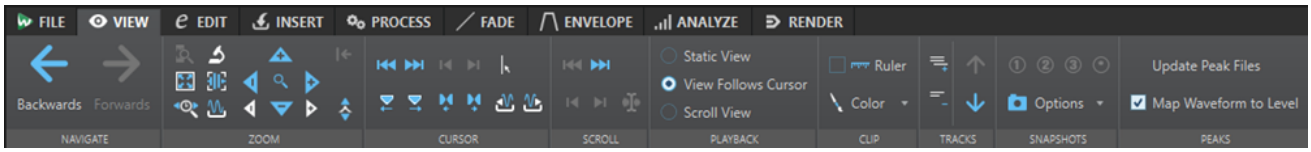
Pestañas del montaje de audio

Las pestañas en la ventana del **Montaje de audio** le dan acceso a las herramientas y opciones que necesita para la edición de montajes de audio. Por ejemplo, puede editar las curvas de

envolventes y fundidos de clips, hacer ajustes de zoom, analizar el audio, y renderizar el montaje de audio.

Pestaña Ver (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Ver**.



Navegar

Atrás/Adelante

Navega hasta la anterior/siguiente posición del cursor, factor de zoom, y rango de selección.

Zoom

Zoom

Activa la herramienta de **Zoom** que le permite hacer zoom sobre un rango de tiempo.

Tiempo

Abre un menú emergente que le permite ajustar el zoom para mostrar el rango de tiempo seleccionado. **Zoom en 1:1** hace zoom para que un píxel de la pantalla represente una muestra.

Para editar el factor de zoom, haga clic en **Editar factor de zoom**. Esto abre el diálogo **Factor de zoom**, donde puede editar los siguientes ajustes:

- **Ajustar rango de tiempo** le permite especificar el rango de tiempo que quiere mostrar.
- **Muestras por píxel** le permite especificar cuántas muestras de audio se sumarizarán en cada punto de pantalla.
- **Píxeles por muestra** le permite especificar cuántos píxeles se utilizan para representar una única muestra de audio.

Zoom selección

Amplía la ventana para que la selección actual ocupe toda la ventana del montaje.

Microscopio

Acerca al máximo.

Ver todo

Aleja al máximo.

Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Zoom acercándose (10x)/Zoom alejándose (10x)

Se acerca/aleja en pasos grandes.

Zoom acercándose/Zoom alejándose

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical

Se acerca/aleja para mostrar las formas de onda con un nivel menor/mayor.

Nivel

Ajusta el zoom para que muestre únicamente las muestras por debajo del valor de dB seleccionado.

Reiniciar zoom a 0 dB

Ajusta el zoom para ver los niveles de audio hasta 0 dB.

Cursor

Mover el cursor al inicio de archivo/Mover el cursor al final de archivo

Mueve el cursor al inicio/final del archivo.

Marcador anterior/Marcador siguiente

Mueve el cursor hasta el marcador anterior/siguiente.

Inicio de selección/Final de selección

Mueve el cursor hasta el inicio/final del rango de tiempo seleccionado.

Borde de región anterior/Borde de región siguiente

Mueve el cursor hasta el borde de región anterior/siguiente.

Posición del cursor de edición

Abre el diálogo **Posición del cursor** en el que puede editar la posición del cursor.

Borde de clip anterior/Borde de clip siguiente

Mueve el cursor hasta el borde de clip anterior/siguiente.

Desplazar

Inicio/Final

Muestra el inicio/final del archivo sin mover el cursor.

Inicio de selección/Final de selección

Muestra el inicio/final de la selección de audio sin mover el cursor.

Cursor

Muestra la posición del cursor.

Reproducción

Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

Vista sigue al cursor

Desplaza la vista automáticamente para mantener el cursor de reproducción visible.

Vista despl.

Desplaza la vista automáticamente para mantener el cursor de reproducción centrado.

Clip

Regla

Si esta opción está activada, los marcadores del archivo origen del audio se muestran en el clip, junto con una regla.

Color

Le permite aplicar un color al clip activo.

Pistas

Mostrar más pistas/Mostrar menos pistas

Le permite cambiar el número de pistas que se muestran en la ventana del montaje.

Foco en pista anterior/Foco en pista siguiente

Pone el foco en la pista anterior/siguiente.

Snapshots

Le permite tomar, cargar, y editar instantáneas (snapshots).

Tomar snapshot

Activa/Desactiva la función de snapshot. Si esta opción está activada, haga clic en un botón de preset para guardar una instantánea.

Presets

Los botones **1**, **2** y **3** le permiten guardar un snapshot de la posición de scroll, factor de zoom, posición del cursor, selección de audio, y selección de clips. El botón de preset de más a la derecha está disponible para todos los montajes de audio.

Opciones

Le permite seleccionar qué ajustes se restauran cuando aplica un preset de snapshot. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Posición de desplazamiento y zoom**
- **Posición del cursor**
- **Selección de audio**
- **Selección de clips**

Picos

Actualizar archivos de picos

Actualiza los archivos de picos del archivo de audio.

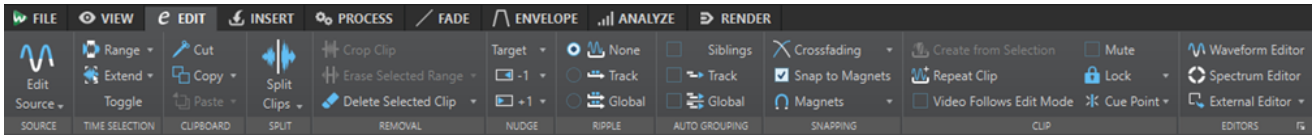
Trazar formas de onda según nivel

Si esta opción está activada, los cambios de la envolvente de nivel se ven reflejados en la forma de onda.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestañas del montaje de audio en la página 278

Pestaña Editar (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Editar**.



Origen

Editar origen

Abre el archivo de audio origen del clip en el **Editor de audio**.

Editar proyecto Cubase

Abre el proyecto de Cubase relacionado con el clip.

Selección de tiempo

Rango

Abre el diálogo **Selección de rango**, en el que puede definir los rangos de selección con gran precisión.

Haga clic derecho en **Rango** para abrir el menú emergente **Preset**. Aquí puede seleccionar presets de fábrica y presets personalizados.

Extender

Abre un menú donde puede seleccionar las opciones siguientes para la creación o extensión de rangos de selección:

- **Extender al inicio del archivo** extiende la selección hasta el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al final del archivo** extiende la selección hasta el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al marcador anterior** extiende el extremo izquierdo de la selección al marcador más cercano hacia la izquierda o hacia el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del marcador anterior.
- **Extender al marcador siguiente** extiende el extremo derecho de la selección al marcador más cercano hacia la derecha o hacia el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del siguiente marcador.
- **Extender al cursor** extiende la selección hasta la posición del cursor de edición.
- **Desde el inicio del archivo hasta el cursor** selecciona el rango entre el inicio del archivo de audio y la posición del cursor de edición.
- **Desde el cursor hasta el final del archivo** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el final del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador anterior** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador previo o el inicio del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador siguiente** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador siguiente o el final del archivo de audio.
- **Desplazar selección hacia la izquierda** mueve la selección toda su duración hacia la izquierda.
- **Desplazar selección hacia la derecha** mueve la selección toda su duración hacia la derecha.
- **Desde la posición de reproducción hasta el final** crea un rango de selección desde la posición de reproducción hasta el final de la selección, o hasta el final del archivo si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.
- **Desde el inicio hasta la posición de reproducción** crea un rango de selección desde la posición de reproducción hasta el inicio de la selección, o hasta el inicio del archivo si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.
- **Doblar duración de selección** dobla la duración del rango de selección actual.

- **Dividir por dos la duración de selección** divide por la mitad la duración del rango de selección actual.

Conmutar

Activa/Desactiva el rango de selección.

Portapapeles

Cortar

Corta el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Copiar

Copia el clip activo o el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Haga clic derecho en **Copiar** para abrir un menú emergente con opciones adicionales:

- **Memorizar posición del cursor** copia la posición del cursor de edición al portapapeles.
- **Memorizar duración de selección** copia la duración del rango de selección activo al portapapeles.

Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

Haga clic derecho en **Pegar** para abrir un menú emergente con opciones adicionales de pegado.

Dividir

Dividir clips seleccionados

Divide los clips seleccionados en la posición del cursor de edición o en la posición del cursor de reproducción.

Dividir clips en todas las pistas

Divide los clips en todas las pistas en la posición del cursor de edición o en la posición del cursor de reproducción.

Borrado

Recortar clip

Elimina las áreas del clip que están fuera del rango seleccionado.

Borrar rango seleccionado

Borra la parte del clip que está dentro del rango de selección en la pista activa, sin rellenar el hueco dejado.

Para borrar el rango de selección en todas las pistas, haga clic derecho en **Borrar rango seleccionado** y seleccione **Borrar rango seleccionado en todas las pistas**.

Suprimir clip seleccionado/Suprimir rango seleccionado

Suprime la parte del clip de dentro del rango de selección en la pista activa y mueve la sección derecha del clip hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Si no hay ningún rango de selección, se suprimen los clips seleccionados.

Para suprimir el rango de selección en todas las pistas, haga clic derecho en **Suprimir rango seleccionado** y seleccione **Suprimir rango seleccionado en todas las pistas**.

Empujar

Destino

Este menú emergente le permite seleccionar qué elementos se ven afectados por la función empujar.

- **Seleccionar auto. elemento** selecciona automáticamente lo que se debería empujar, dependiendo de su última acción. Por ejemplo, si su última acción fue seleccionar o mover un clip, la opción **Posición del clip** se selecciona automáticamente.
- **Posición del clip** mueve los clips seleccionados.
- **Borde izquierdo/derecho del clip** redimensiona el clip activo.
- **Fundido de entrada/salida del clip** mueve los puntos de unión del fundido de entrada/salida del clip activo. En envolventes estéreo se ajustan ambos lados.
- **Fundido cruzado del clip** estrecha o ensancha la zona del fundido cruzado moviendo los puntos de unión de ambos clips en el fundido cruzado. Esto solo funciona si selecciona el segundo clip (el que está a la derecha) de la pareja del fundido cruzado.
- **Cursor de edición** mueve el cursor de edición.
- **Borde izquierdo del rango de tiempo seleccionado/Borde derecho del rango de tiempo seleccionado** mueve el borde izquierdo/derecho de un rango de selección.
- **Marcador seleccionado** mueve el marcador seleccionado del montaje de audio. Para seleccionar un marcador, haga clic en el área encima de la regla.
- **Volumen del clip activo** ajusta el volumen del clip activo paso por paso según el valor de la **Ganancia** en las **Preferencias de montaje de audio**.
- **Volumen de todos los clips seleccionados** ajusta el volumen de todos los clips seleccionados paso por paso según el valor de la **Ganancia** en las **Preferencias de montaje de audio**.
- **Panorama del clip activo** ajusta el panorama del clip activo. **Empujar +** panoramiza a la izquierda y **Empujar –** a la derecha.
- **Panorama de todos los clips seleccionados** ajusta el panorama de todos los clips seleccionados. **Empujar +** panoramiza a la izquierda y **Empujar –** a la derecha.

Empujar -

Empuja el objetivo hacia la izquierda o hacia abajo, la cantidad definida en las **Preferencias de montaje de audio**.

Haga clic derecho en **Empujar hacia la izquierda** para abrir un menú emergente que le permite cambiar la amplitud del empuje.

Empujar +

Empuja el objetivo hacia la derecha o hacia arriba, la cantidad definida en las **Preferencias de montaje de audio**.

Haga clic derecho en **Empujar hacia la derecha** para abrir un menú emergente que le permite cambiar la amplitud del empuje.

Repercusión

Ninguno

Desactiva la función de autodesplazamiento.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista activa que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción también se aplica al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción se tiene en cuenta al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Agrupado automático

Hermanos

Si esta opción está activada y mueve o redimensiona un clip horizontalmente, todos los clips de todas las pistas que están en la misma posición vertical con la misma duración que el clip que está moviendo/redimensionando, también se mueven/redimensionan.

Al hacer doble clic en el área inferior de un clip, también se seleccionan todos los clips hermanos. Si varios clips ya están seleccionados, hacer doble clic en el área inferior de un clip solo selecciona este clip.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, todos los clips adyacentes o solapados en la misma pista también se mueven.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips solapados verticalmente en todas las pistas.

Alineado

Fundido cruzado

Este menú emergente le permite hacer ajustes de movimientos de contacto para los fundidos cruzados.

- Si **Ajustar a forma de onda al hacer fundido cruzado** está activado y crea un fundido cruzado arrastrando un clip hacia otro que esté en su parte izquierda, la posición del clip movido se ajusta automáticamente para obtener una buena correspondencia entre las formas de onda de los clips. Este proceso de correlación ofrece un fundido cruzado que está alineado en fase.
- Si **Crear fundido cruzado y ajustar a la forma de onda al ajustar al clip izquierdo** está activado y mueve un clip para que su inicio se ajuste al final de otro clip a su izquierda, el clip se empuja automáticamente un poco en esa dirección, para crear un fundido cruzado corto basado en una correlación óptima entre las dos formas de onda. Este proceso de correlación ofrece un fundido cruzado que está alineado en fase.
- Si **Crear fundido cruzado al ajustar al clip izquierdo (basado en el fundido de salida)** está activado y mueve un clip para que su inicio se ajuste al final de otro clip a su izquierda, el clip se empuja un poco hacia la izquierda para crear un fundido cruzado.

  La duración del fundido cruzado es la del fundido de entrada del clip a la derecha. Si la duración del fundido de entrada es cero, se utiliza como base la duración del fundido de salida del clip izquierdo en su lugar. Si esta duración también es

cero, se realiza la función **Crear fundido cruzado y ajustar a la forma de onda al ajustar al clip izquierdo** si está activada.

Ajustar a bordes magnéticos

Si esta opción está activada, los elementos movidos (tales como los límites de clips, los límites de selección de tiempo, el cursor y los marcadores) se ajustan a los elementos magnéticos activados en el menú emergente **Bordes magnéticos**.

Bordes magnéticos

Este menú emergente le permite seleccionar qué elementos deberán ser magnéticos.

Clip

Crear a partir de selección

Le permite crear clips a partir del rango de selección. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Crear clip a partir de la selección** divide el clip al inicio y final del rango de selección. Si no hay ningún clip que se solape con la selección, se crea un clip vacío.
- **Copiar rango seleccionado a carril enmudecido** copia el rango seleccionado como un clip a un carril enmudecido. Si el montaje de audio no contiene un carril enmudecido, se crea un carril enmudecido. Esto le permite editar el rango seleccionado con editores externos mientras guarda una copia del rango original seleccionado.

Repetir clip

Abre el diálogo **Repetir clip**, en el que puede especificar cómo se deberán repetir los clips.

Modo video sigue edición

Si esta opción está activada, el video de la ventana **Video** sigue automáticamente cada edición que haga. Esto le permite ver al instante dónde tiene lugar su edición en el video.

Silenciar

Enmudece el clip activo.

Bloquear

Este menú emergente le permite bloquear el clip activo.

- Si **Bloqueo total** está activado, el clip se bloquea para evitar una edición accidental.
- Si **Bloqueo de tiempo** está activado, la posición y el tamaño del clip se bloquean. Existen otras opciones de edición posibles.

Punto de cue

Este menú emergente le permite hacer ajustes del punto de cue.

- **En el cursor** establece el punto de cue a una posición fija a partir del inicio del clip.
- **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto** establece el punto de cue antes del inicio del clip, a una distancia definida por la posición de pausa por defecto.

  Puede especificar la pausa por defecto en las **Preferencias de montajes de audio** en la pestaña **Montaje de audio activo**.
- **Sigue el punto de final del fundido de entrada** establece el punto de cue al punto de final del fundido de entrada.

- **Sigue el punto de inicio del fundido de salida** establece el punto de cue al punto de inicio del fundido de salida.
- Si **Punto cue final personalizado** está activado, puede ajustar el punto de cue final a un posición a partir del final del clip. Esta opción permite modificar individualmente la pausa para cada clip.

  Si esta opción está desactivada, se utiliza la pausa por defecto que está definida en las **Preferencias de montaje de audio**.
- **Desplazamiento final** abre el diálogo **Desplazamiento de punto de cue de final** que le permite establecer el punto de cue final a una posición personalizada a partir del final del clip.

Editores

NOTA

Recomendamos no usar efectos de clip al trabajar con editores externos para evitar duplicar efectos de clip al insertar un nuevo clip.

Editor de forma de onda

Abre la selección de audio en un **Editor de forma de onda** incorporado. Esto le permite editar la selección de audio en un entorno no destructivo.

Editor de espectro

Abre la selección de audio en un **Editor de espectro** incorporado. Esto le permite editar la selección de audio en un entorno no destructivo.

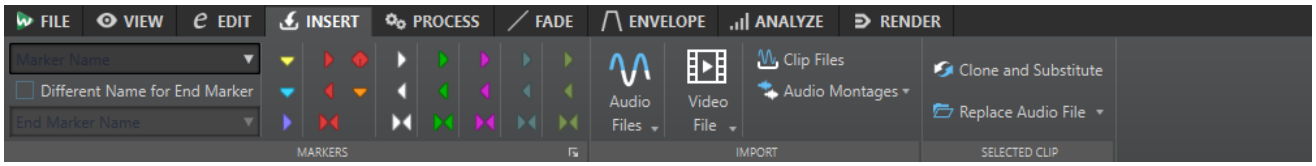
Editor externo

Le permite abrir la selección de audio en un editor externo. Haga clic en **Modificar lista de editores** en la esquina inferior derecha de la sección **Editores** para abrir la pestaña **Aplicaciones externas** en las **Preferencias globales**. Aquí puede especificar las rutas a sus editores externos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar archivos de origen de clips en la página 388
Editores externos en la página 818
Edición integrada en la página 372
Pestañas del montaje de audio en la página 278
Preferencias de montajes de audio en la página 810
Clips y puntos de cue en la página 377

Pestaña Insertar (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Insertar**.



Marcadores

Nombre del marcador

Le permite introducir el nombre del marcador de inicio. Si no se introduce nada, se usará un nombre genérico.

Para editar los nombres predeterminados, abra la ventana **Marcadores**, y seleccione **Funciones** > **Nombres de marcadores por defecto**.

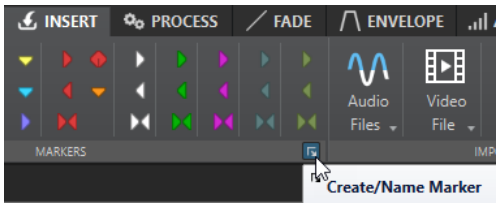
Nombre diferente para el marcador de final

Si esta opción está activada, puede introducir un nombre diferente para el marcador de final en el campo **Nombre del marcador de final**.

Si esta opción está desactivada, el nombre del marcador de inicio también se utilizará para el marcador de final.

Crear/Nombrar marcador

El botón **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores** abre el diálogo **Crear marcador**. Esto le permite crear diferentes tipos de marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición o en el rango de selección.



Importar

Archivos de audio

Le permite seleccionar uno o más archivos de audio para insertarlos en la posición del cursor de edición en la pista activa.

Archivo de video

Le permite seleccionar un archivo de video para insertar en la posición del cursor de edición en la pista de video. Si el montaje de audio no tiene pista de video, se crea una pista de video.

Archivos de clip

Abre el explorador de archivos donde puede seleccionar uno o más clips para insertarlos en la posición del cursor de edición en la pista activa. Si importa varios clips al mismo tiempo, se alinean en orden alfabético, de acuerdo con sus nombres de archivo, y se separan según la pausa por defecto. Puede establecer la pausa por defecto en la pestaña **Montaje de audio activo** en las **Preferencias de montajes de audio**.

Montajes de audio

Le permite seleccionar un montaje de audio para insertarlo en la posición del cursor de edición en la pista activa.

Clip seleccionado

Clonar y sustituir

Crea una copia del archivo de origen de audio y hace que el clip haga referencia a este nuevo archivo. Como resultado, puede modificar el archivo de origen nuevo sin afectar a otros clips del archivo de audio original. El archivo de audio clonado se guarda en la

carpeta implícita que está especificada en el campo **Carpeta para archivos de audio**, en las **Preferencias de montajes de audio**, en la pestaña **Montaje de audio activo**.

Reemplazar archivo de audio

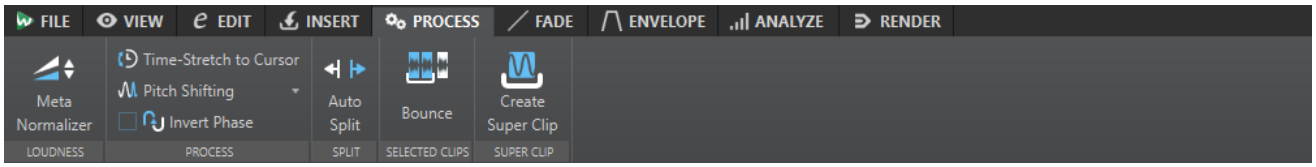
Le permite hacer que el clip haga referencia a otro archivo de audio a la vez que se conservan todos los ajustes del clip. El archivo de audio debe tener una longitud que llegue como mínimo a la posición final del clip. No puede sustituir un archivo estereofónico por uno monoaural ni viceversa. Al hacer clic en el icono de flecha se abre la lista de carpetas usadas recientemente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Montaje de audio activo (Preferencias de montajes de audio) en la página 811
Pestañas del montaje de audio en la página 278

Pestaña Proceso (Montaje de audio)

Esta pestaña da acceso a las herramientas de procesado.

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Proceso**.



Sonoridad

Metanormalizador

Abre el diálogo **Metanormalizador de sonoridad**, en el que puede ajustar la sonoridad de cada clip del montaje de audio para que todos tengan la misma. También puede ajustar la salida entera, obedeciendo a la recomendación de medición de audio EBU R-128 y teniendo en cuenta un análisis de picos reales.

Proceso

Corrección del tiempo hasta el cursor

Abre el diálogo **Corrección del tiempo**, que le permite corregir el tiempo del clip para que termine en la posición del cursor de edición del montaje de audio. Cuando se utiliza esta función, se crea un clon del archivo de audio original, que contiene el rango de audio utilizado en el clip. El proceso se aplica al clon, y el clip hace referencia a este archivo. Ni el archivo de audio original ni los otros clips que hacen referencia al mismo archivo de audio quedan afectados. El archivo de audio clonado se guarda en la carpeta implícita que está especificada en el campo **Carpeta para archivos de audio**, en las **Preferencias de montajes de audio**, en la pestaña **Montaje de audio activo**.

Corrección de tono

Abre el diálogo **Corrección de tono**, donde puede cambiar el tono del clip. Cuando se utiliza esta función, se crea un clon del archivo de audio original, que contiene el rango de audio utilizado en el clip. El proceso se aplica al clon, y el clip hace referencia a este archivo. Ni el archivo de audio original ni los otros clips que hacen referencia al mismo archivo de audio quedan afectados. El archivo de audio clonado se guarda en la carpeta implícita que está especificada en la **Carpeta para archivos de audio**, en las **Preferencias de montajes de audio**, en la pestaña **Montaje de audio activo**.

Invertir fase

Invierte la fase del clip. Una fase invertida se indica mediante un icono en la ventana de la onda.

Dividir

División automática

Abre el diálogo **División automática**, donde puede especificar cómo dividir los clips.

Súper clip

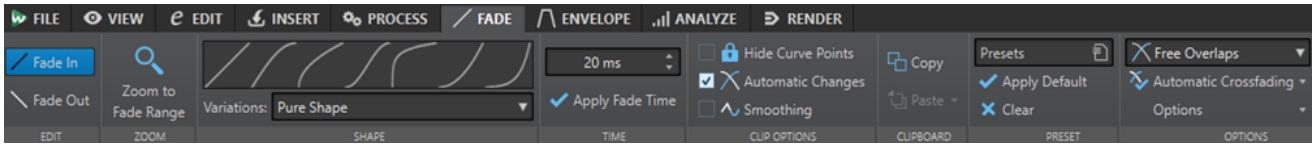
Crear súper clip

Reemplaza los clips seleccionados por un súper clip que hace referencia a un submontaje.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Montaje de audio activo (Preferencias de montajes de audio) en la página 811
Pestañas del montaje de audio en la página 278

Pestaña Fundido (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Fundido**.



Editar

Fundido de entrada/salida

Le permite cambiar entre los ajustes de fundido de entrada y fundido de salida.

Zoom

Zoom en rango de fundido

Ajusta la vista para mostrar la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

Forma

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

- **Lineal** cambia el nivel linealmente.
- **Seno (*)** cambia el nivel según una curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Raíz cuadrada (*)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Sinusoidal** cambia el nivel según una curva sinusoidal.
- **Logarítmica** cambia el nivel según una curva logarítmica.
- **Exponencial** cambia el nivel según una curva exponencial.

- **Exponencial+** cambia el nivel según una curva exponencial más pronunciada.

Variaciones

Al crear un fundido cruzado, la forma del fundido de entrada/salida cambia para optimizar la evolución del volumen durante el fundido cruzado. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Forma pura** está seleccionado, la forma del fundido no cambia y se usa como se definió. Esta es la configuración predeterminada cuando está seleccionado cualquier preset de fundido de entrada/salida.
- Si **Compensación de amplitud** está seleccionado para una curva de fundido de entrada/salida, la ganancia sumada permanece constante a lo largo de la región del fundido. Esta opción se recomienda para fundidos cruzados breves.
- **Compensación media** ofrece un punto intermedio entre la compensación de amplitud y la compensación de energía. Esta opción se recomienda si las otras dos opciones de compensación no ofrecen el resultado esperado.
- Si **Compensación de energía** está seleccionado, la energía del fundido cruzado permanece constante a lo largo de la región del fundido cruzado. Hacer un fundido cruzado entre materiales de audio completamente diferentes puede provocar que a veces los armónicos se cancelen entre sí en el punto de unión, provocando una disminución del volumen. Los fundidos cruzados de energía constante lo compensan. Usar los presets **Seno (*)** o **Raíz cuadrada (*)** para un fundido de entrada/salida produce un fundido de energía constante sin seleccionar esta opción.

NOTA

Seleccionar una opción de compensación para un fundido aislado (no cruzado) cambia la forma de la curva. No obstante, la compensación real solo se aplica cuando el fundido sobre un solo clip se convierte en un fundido cruzado entre dos.

Tiempo

Tiempo de fundido

Le permite especificar un tiempo de fundido de entrada/salida para el clip.

Aplicar tiempo de fundido

Aplica el tiempo especificado de fundido de entrada/salida de clip.

Opciones de clip

Ocultar puntos de curva

Oculta los puntos de la curva de envolvente. De este modo no se podrán modificar con el ratón. Sin embargo, la curva se puede arrastrar en su totalidad hacia arriba o abajo.

Cambios automáticos

Si esta opción está activada, el fundido de entrada/salida se cambia automáticamente cuándo un clip se solapa con otro clip.

Si esta opción está desactivada, el fundido de entrada/salida no se cambia automáticamente, por ejemplo, por el fundido cruzado automático de los clips solapados. Esta opción es útil si se ha definido un fundido que no se desea cambiar, aunque quizás se desea solapar el clip con otro clip.

Esta opción es individual para cada clip, en lugar de la opción global **Sin fundido cruzado automático**.

Suavizado

Redondea los ángulos resultantes de la curva de envolvente. Esto produce unas curvas de envolvente más suaves y naturales.

Portapapeles

Copiar

Copia la forma del fundido de entrada/salida al portapapeles.

Pegar

Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de pegar.

- **Pegar solo la forma** reemplaza la forma del fundido de entrada/salida con la que fue copiada al portapapeles. Se conserva la duración original.
- **Pegar a clips seleccionados** reemplaza la forma del fundido de entrada/salida de todos los clips seleccionados con la que fue copiada al portapapeles.

Preset

Presets

Este menú emergente le permite guardar y restaurar presets de fundidos, y configurar los ajustes por defecto de fundidos y fundidos cruzados automáticos.

Aplicar por defecto

Reemplaza el fundido de entrada/salida actual por el ajuste por defecto que se especifica en el menú emergente **Presets**.

Limpiar

Elimina la curva del fundido de entrada.

Opciones

Solapamientos

Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de hacer fundidos cruzados automáticos.

- Si **Sin fundido cruzado automático** está activado, no se hace ningún fundido cruzado automático cuando se solapan los clips.
- Si **Solapamientos libres** está activado, se crean fundidos cruzados automáticos cuando un clip se solapa con otro clip en la misma pista. La duración del solapamiento determina la duración del fundido cruzado.
- Si **Fundido de entrada determina el solapado** está activado, la duración del fundido de entrada de un clip restringe el solapamiento máximo posible y, por lo tanto, el tiempo del fundido cruzado. Si el clip derecho, es decir, el clip con el fundido de entrada en el solapamiento, se mueve hacia la izquierda, pasado el tiempo de solapamiento establecido, el otro clip se redimensiona progresivamente. Mover el otro clip hacia la derecha, hacia el clip que contiene el fundido de entrada en el solapamiento, produce el mismo resultado.
- Si **Fundido de salida determina el solapado** está activado, la duración del fundido de salida de un clip restringe el solapamiento máximo posible y, por lo tanto, el tiempo del fundido cruzado. Si el clip izquierdo, es decir, el clip con el fundido de salida en el solapamiento, se mueve hacia la derecha, pasado el tiempo de solapamiento establecido, el otro clip se redimensiona progresivamente. Mover el otro clip hacia la izquierda, hacia el clip que contiene el fundido de salida en el solapamiento, produce el mismo resultado.

Fundido cruzado automático

Este menú emergente le permite hacer ajustes sobre el fundido cruzado automático.

- Si **Fundidos cruzados entre clips de carriles diferentes** está activado, los fundidos cruzados se crean automáticamente al mover un clip en un carril para que se solape con otro clip situado en otro carril de la misma pista.
- Si **Permitir fundidos cruzados automáticos con clips de la pista activa** está activado, los fundidos cruzados se crean automáticamente al mover un clip para que se solape con otro clip en la pista activa.
- Si **Permitir fundidos cruzados automáticos múltiples** está activado, los fundidos cruzados se crean automáticamente para todos los clips movidos que se solapan con otros clips en sus pistas o carriles. Si esta opción está desactivada, solo se crea un fundido cruzado para el clip que se arrastra, incluso si se mueven varios clips a la vez.

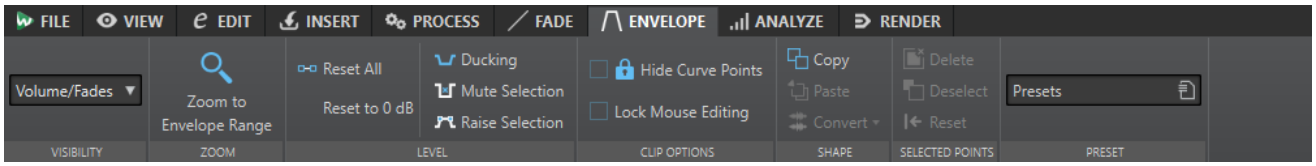
Opciones

- Si **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** está activado, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.
- Si **Bloquear tiempos de fundido al ajustar los límites de los clips** está activado, las duraciones definidas de los fundidos de entrada y salida se bloquean al inicio o final del clip, incluso si se ajustan los límites del clip. Esto significa que, si redimensiona un clip arrastrando su borde, el punto de unión correspondiente al fundido se moverá en consonancia, y se conservará la duración del fundido.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestañas del montaje de audio en la página 278

Pestaña Envolvente (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Envolvente**.



Selector

Tipo de envolvente

Define el tipo del envolvente. Según el tipo seleccionado, las opciones disponibles variarán. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Ocultar todo** oculta todas las envolventes.
- **Volumen/Fundidos** solo muestra las envolventes de volumen/fundido.
- **Como inspector** muestra las envolventes que ha seleccionado en el panel **Automatización/Envolvente** en la ventana **Inspector**.

Zoom

Zoom en rango de envolvente

Ajusta la vista para mostrar el envolvente activo del clip activo.

Nivel

Reiniciar todo

Reinicia la envolvente a su forma neutra.

Reiniciar a 0 dB

Reemplaza los segmentos entre los puntos de fundido de entrada y de salida por un segmento único neutral.

Ducking

Abre el diálogo **Opciones de ducking**. Este diálogo le permite crear efectos de ducking entre clips en dos pistas adyacentes en las que el nivel o el efecto de envío de un clip se modifica cada vez que hay clips en la otra pista.

Silenciar selección

Añade puntos de envolvente de nivel y dibuja una curva para silenciar la selección bajando el nivel del audio hasta cero con tiempos por defecto de subida y bajada de 20 ms.

Subir selección

Añade puntos de envolvente de nivel y dibuja una curva para aumentar el nivel del audio de la selección con tiempos de subida y bajada de 20 ms. Puede arrastrar el segmento creado hacia arriba y abajo para ajustar el nivel.

Opciones de clip

Ocultar puntos de curva

Oculta los puntos de la curva de envolvente. De este modo no se podrán modificar con el ratón. Sin embargo, la curva se puede arrastrar en su totalidad hacia arriba o abajo.

Bloquear edición con ratón

Si se ha activado esta opción, se bloquean todos los envolventes y no se pueden editar con el ratón. Los envolventes y sus puntos todavía se muestran.

Envolvente después de efectos

Coloca la envolvente de nivel/fundido después de la sección de efectos del clip. Esto es útil si está usando procesadores de dinámicas que cambian el nivel del clip.

Suavizado

Suaviza los ángulos resultantes de la curva de envolvente. Esto produce unas curvas de envolvente más naturales.

Forma

Copiar

Copia la forma de la envolvente a un portapapeles exclusivo a la vez que excluye cualquier parte de fundido.

Pegar

Reemplaza la forma de la envolvente actual con la forma que está en el portapapeles sin alterar ninguna parte de fundido.

Convertir

- **Convertir a estéreo** crea envolventes independientes para los canales izquierdo y derecho.
- **Convertir a mono** combina las envolventes de los canales izquierdo y derecho en una única envolvente.

Puntos seleccionados

Borrar

Elimina los puntos seleccionados de la envolvente en el clip activo.

Deseleccionar

Deselecciona los puntos seleccionados de la envolvente en el clip activo.

Reinicializar

Restablece los puntos seleccionados en el clip activo a sus niveles por defecto.

Preset

Presets

Este menú emergente le permite guardar y restaurar presets de envolventes.

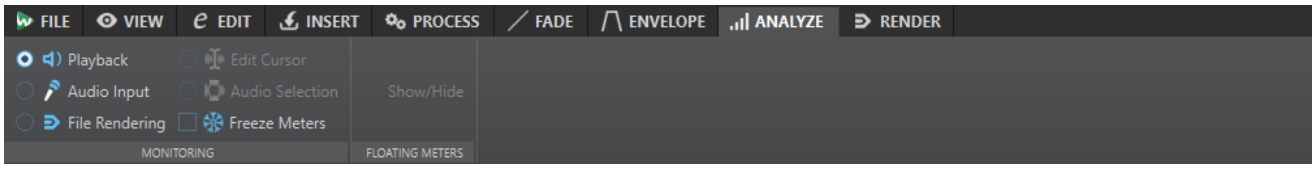
VÍNCULOS RELACIONADOS

Envolventes para clips en la página 389
Pestañas del montaje de audio en la página 278
Leyes de panoramización en la página 400

Pestaña Analizar (Montaje de audio)

La pestaña **Analizar** le ofrece herramientas para monitorizar su audio.

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Analizar**.



Monitorización

Reproducción

Es el modo de medición estándar, en el cual los medidores reflejan el audio que se reproduce. La medición tiene lugar después de la **Sección Master**, lo cual significa que se tienen en cuenta los efectos, el dithering y los faders master. Puede monitorizar la reproducción en los archivos de audio, los montajes de audio, las listas de pistas de CD, etc.

Audio Input

En este modo, los medidores reflejan la entrada de audio. Normalmente, es el modo que se debe utilizar para grabar. Los ajustes de la **Sección Master** no se tienen en cuenta. Esta opción solo está disponible si el diálogo **Grabación** está abierto.

Renderizado de archivo

En este modo puede monitorizar lo que se escribe en el disco durante la renderización del archivo o la grabación. Se calculan los valores de pico promedio y pico mínimo/máximo. Tras la renderización, los medidores se congelan hasta que refresque o cambie el modo de monitorización.

Congelar medidores

Este modo congela los valores de todos los medidores abiertos. Los medidores permanecen congelados hasta que se selecciona otro modo de monitorización o desactiva **Congelar medidores**.

Medidores flotantes

Mostrar/Ocultar

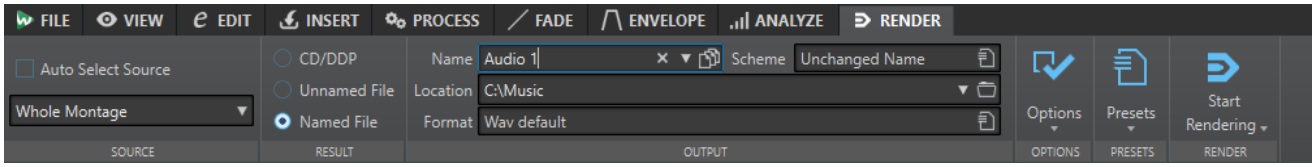
Muestra/Oculta los medidores flotantes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestañas del montaje de audio en la página 278

Pestaña Renderizar (Montaje de audio)

La pestaña **Renderizar** le permite mezclar montajes de audio a archivos de audio.

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Renderizar**.



Origen

Seleccionar auto. origen

Si esta opción está activada, la opción de origen cambia según la selección que haga en el archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se procesa todo el montaje de audio.

Menú emergente Origen

El menú emergente **Origen** le permite seleccionar qué parte del montaje de audio quiere procesar.

Las opciones de origen en la sección **Salida única** resultan en un único archivo al renderizar. Las opciones de origen en la sección **Salidas múltiples** le permiten crear archivos múltiples al mismo tiempo al renderizar. Al usar **Salidas múltiples**, los nombres de los archivos se generan automáticamente dependiendo del origen seleccionado. Puede personalizar el nombre de algunos orígenes con la opción **Esquema** en la sección **Salidas**.

Están disponibles las siguientes opciones:

Montaje completo

Procesa y renderiza todo el rango de audio.

Rango de clip de video activo

Procesa y renderiza el audio entre el inicio y final del clip de video en todas las pistas de audio. Se creará una copia del video activo con el nuevo audio reemplazado.

Rango de audio seleccionado

Procesa y renderiza el rango de audio seleccionado.

Unión de clips seleccionados

Procesa y renderiza el rango de audio que empieza en el primer clip seleccionado y termina en el último clip seleccionado. En el proceso solo se incluyen los clips seleccionados.

Pista activa

Procesa y renderiza la pista activa desde el inicio del primer clip hasta el final del último clip. Los clips enmudecidos no se renderizan.

Grupo de pistas activo

Procesa y renderiza el grupo de pistas activo desde el inicio del primer clip hasta el final del último clip. Los clips y pistas enmudecidos no se renderizan.

Pista de CD seleccionada

Procesa y renderiza la pista de CD seleccionada en la ventana de CD.

Grupo de pistas de CD

Procesa y renderiza el grupo de pistas de CD que puede seleccionar en el menú emergente debajo de esta opción.

Región marcada específica

Procesa y renderiza un rango de audio específico a un archivo independiente.

Especifique la región a procesar en el menú emergente.

Todas las pistas seleccionadas

Procesa y renderiza cada pista seleccionada a un archivo independiente desde el inicio del primer clip hasta el final del último clip. Los clips y pistas enmudecidos no se renderizan.

Todos los grupos de pistas

Procesa y renderiza cada grupo de pistas a un archivo independiente desde el inicio del primer clip hasta el final del último clip. Los clips y pistas enmudecidos no se renderizan.

Todas las pistas de CD del grupo

Procesa y renderiza todas las pistas de CD del grupo de pistas de CD seleccionado.

Todas las regiones marcadas

Procesa y renderiza cada rango de audio marcado a un archivo independiente. Al definir varias regiones aisladas en un archivo de audio, puede procesarlas en una única operación.

Especifique el tipo de las regiones a procesar en el menú emergente.

Todos los grupos de clips

Procesa y renderiza cada grupo del montaje de audio en un archivo independiente. Los nombres de grupos se usan como nombres de archivos.

Todos los clips seleccionados

Procesa y renderiza cada clip seleccionado a un archivo independiente. Los nombres de clips se usan como nombres de archivos.

Resultado

CD/DDP

Le permite escribir un CD o generar un archivo DDP a partir del montaje de audio.

Archivo sin nombre

Si esta opción está activada, se renderiza un archivo temporal sin título.

Archivo nombrado

Si esta opción está activada, puede especificar un nombre para el archivo renderizado.

Output

Nombre

Le permite introducir un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú emergente con varias opciones de nombrado.

Esquema

Le permite especificar un esquema de nombrado para el nombre de archivo.

Ubicación

Le permite seleccionar una carpeta de destino para los archivos renderizados.

Formato

Abre un menú emergente en el que puede seleccionar un único formato de archivo o múltiples formatos de archivo.

Opciones

Según el origen seleccionado, las opciones disponibles variarán.

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** se omiten durante la renderización.

Autoguardar preset de la sección Master

Si esta opción está activada, el preset de **Sección Master** se guarda automáticamente en el montaje de audio cuando renderiza el archivo. Puede cargar el preset de **Sección Master** a través de la opción **Cargar preset de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana del montaje.

Fundido de entrada/salida en bordes

Si esta opción está activada, se lleva a cabo un fundido en los bordes del rango de audio cuando se crea un archivo, o se crea un fundido cruzado con el audio adyacente si el rango de audio se procesa in situ.

Los fundidos cruzados le permiten transiciones suaves entre las partes procesadas y las no procesadas. El tiempo de fundido cruzado y su forma se establecen en las **Preferencias de archivos de audio**. Si el tiempo de fundido es más largo que la mitad de la duración del archivo procesado, el fundido no se realiza.

Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no transfieren la información de la duración de cola a WaveLab Pro. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

Copiar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

Crear imagen de CD y hoja de minutaje (cue)

Si esta opción está activada, el montaje de audio se exporta como imagen de CD con una hoja de minutaje de acompañamiento. Una hoja de minutaje (cue) es un archivo de texto que identifica las pistas del CD en el archivo de imagen. La hoja de minutaje y el archivo de imagen que describe se pueden importar en cualquier aplicación de grabación de CDs que soporte esta función (incluyendo WaveLab Pro) y escribirse en un CD. Puede usar esta opción con cualquier frecuencia de muestreo.

Crear montaje de audio desde resultado

Si esta opción está activada, se importa el archivo de audio renderizado a un nuevo montaje de audio.

Abrir archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, cada archivo renderizado se abre en una nueva ventana.

Abrir archivos en nuevo grupo de archivos

Si esta opción está activada, se importa el archivo de audio renderizado a un nuevo grupo de archivos.

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, la reproducción del archivo de audio resultante se saltará toda la **Sección Master** excepto la sección **Procesado de reproducción**. Este ajuste se puede activar o desactivar haciendo clic en el botón de la parte inferior derecha de la ventana de la onda o del montaje.

NOTA

Se le recomienda activar esta opción, ya que de esta forma no monitoriza nuevos archivos a través de los efectos que ya les haya aplicado.

Incluir pausa antes de pista

Si esta opción está activada y renderiza pistas de CD, se incluye una pausa antes de cada pista de CD en el archivo renderizado.

Incluir pausa después de pista

Si esta opción está activada y renderiza pistas de CD, se incluye una pausa después de cada pista de CD en el archivo renderizado.

Renderizar archivo de audio, sin cambiar el montaje de audio

Si esta opción está activada, la pista de CD seleccionada se renderiza a un archivo de audio aparte.

Reemplazar en la misma pista del montaje de audio

Si esta opción está activada, el archivo renderizado reemplaza los clips de la pista de montaje seleccionada.

Añadir a la primera pista vacía del montaje de audio

Si esta opción está activada, el archivo renderizado se añade a la siguiente pista vacía del montaje de audio. Se conservan los clips originales.

Añadir a nueva pista del montaje de audio

Si esta opción está activada, se añade el archivo renderizado a una nueva pista del montaje de audio. Se conservan los clips originales.

Bypass de procesado del montaje de audio

Si esta opción está activada, los clips se renderizan sin efectos ni ganancia de pista.

Bypass envolventes volumen/panorama

Si esta opción está activada, se renderizan los clips seleccionados sin envolventes de volumen ni panorama.

Reemplazar clips con archivos de audio renderizados

Si esta opción está activada, los archivos de audio renderizados reemplazan a los clips seleccionados.

Presets

Presets

Este menú emergente le permite guardar y restaurar presets de renderizado. Se guardan y se restauran todos los ajustes, excepto el nombre de archivo y la ubicación de archivo.

Mezclar (renderizar)

Iniciar renderizado

Se inicia el proceso de renderizado. Esto es lo mismo que hacer clic en **Iniciar** en la pestaña **Renderizar** de la **Sección Master**.

Iniciar renderizado (tiempo real)

Se inicia el proceso de renderizado en tiempo real. Esto le permite escuchar el audio mientras se está renderizando.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestañas del montaje de audio en la página 278
Pestaña Renderizar para la Sección Master en la página 519

Ruta de la señal en el montaje de audio

La señal de audio pasa a través de varias secciones de WaveLab Pro en un orden determinado.

1. Se leen las muestras de audio.
2. Envolvente de clip (a menos que esté activo el modo postefectos)
3. Efectos de clip
4. Envolvente de clip (si está activo el modo postefectos)
5. Panorama de clip
6. Ganancia individual de clip (ventana **Clips**)
7. Los clips se mezclan en la ranura de pista (por ejemplo, clips solapados).
8. Efectos de pista
9. Ajustes de nivel de pista
10. Cada pista se mezcla en un bus que tiene tantos canales como se haya definido en las propiedades del montaje de audio (entre 1 y 8).
11. Los canales de audio se procesan mediante los plug-ins de la salida master.
12. Estos canales se envían a la entrada de la **Sección Master**.

Ruta de la señal en la Sección Master

1. Los canales o la frecuencia de muestreo pueden cambiar en cada ranura de plug-in.
2. Medidores de la **Sección Master**
3. Panel de **Efectos finales/Dithering** en la **Sección Master**
4. Panel de **Procesado de reproducción**
5. Medidores independientes
6. Ganancia del altavoz para la reproducción
7. Reproducción o renderizado de formato de archivos

Crear montajes de audio

Puede crear montajes de audio vacíos y nuevos con las propiedades del montaje de audio personalizado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
2. Seleccione **Montaje de audio** > **Personalizado**.
3. Especifique el modo (estéreo, mono o multicanal), el número de canales de audio, y la frecuencia de muestreo del montaje de audio.
4. Haga clic en **Crear**.

RESULTADO

Se crea el montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Propiedades de montaje de audio en la página 308
Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio en la página 301
Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio en la página 303
Crear montajes de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos en la página 303

Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio

Puede crear un montaje de audio desde un archivo de audio o desde una selección de tiempo en un archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio desde el que quiera crear un archivo de audio.
2. Opcional: si quiere abrir una parte específica del archivo de audio en un nuevo montaje de audio, haga una selección de tiempo en el archivo de audio.
3. Haga clic derecho en la pestaña de archivo del archivo de audio.
4. Seleccione **Crear montaje de audio** > **A partir del archivo de audio actual**.
5. En el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, haga uno de lo siguiente:
   - Para abrir el archivo de audio en un nuevo montaje de audio, seleccione **Todo el archivo**.
   - Para abrir la selección de tiempo que ha hecho en el archivo de audio en un nuevo montaje de audio, seleccione **Selección de tiempo actual**.
6. Opcional: haga uno de lo siguiente:
   - Para importar los marcadores del archivo de audio en el nuevo montaje de audio, active **Importar marcadores**.
   - Para dividir el archivo de audio en los marcadores de región genérica, active **Dividir en marcadores de región genérica**.
   - Para dividir el archivo de audio en los marcadores de pista de CD, active **Dividir en marcadores de pista CD**.
7. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

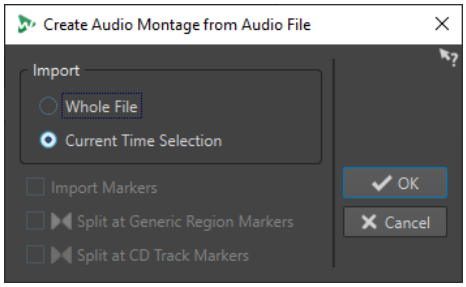
Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio en la página 302
Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio en la página 303
Crear montajes de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos en la página 303

Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio

En este diálogo, puede especificar si quiere abrir el archivo de audio o una selección de tiempo dentro de un archivo de audio como un nuevo montaje de audio. También puede especificar si quiere importar marcadores en el nuevo montaje de audio y dividirlos en determinados marcadores.

Para abrir el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic derecho en la pestaña de archivo de un archivo de audio y seleccione **Crear montaje de audio** > **A partir del archivo de audio actual**.
- Abra un archivo de audio en el **Editor de audio**, seleccione **Archivo** > **Nuevo** > **A partir del archivo activo**, seleccione **A partir del archivo de audio actual** y haga clic en **Crear**.



Todo el archivo

Si esta opción está activada, el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

Selección de tiempo actual

Si esta opción está activada, la selección de tiempo que ha hecho en el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

Importar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores dentro del archivo de audio se importan en un nuevo montaje de audio.

Dividir en marcadores de regiones genéricos

Si esta opción está activada y el archivo de audio contiene marcadores de región genérica, el archivo de audio se divide en las posiciones de los marcadores cuando se importa a un nuevo montaje de audio. El audio fuera de los límites del marcador se elimina.

Dividir en marc. de CD

Si esta opción está activada y el archivo de audio contiene marcadores de pista de CD, el archivo de audio se divide en las posiciones de los marcadores cuando se importa a un nuevo montaje de audio. El audio fuera de los límites del marcador se elimina.

VÍNCULOS RELACIONADOS

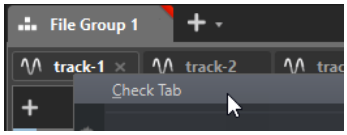
Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio en la página 301

Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio

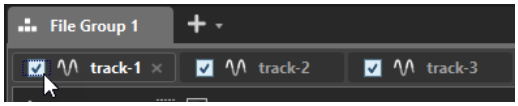
Puede crear un montaje de audio a partir de múltiples archivos de audio abiertos en WaveLab Pro. Cada archivo de audio se añade al montaje de audio como un clip.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga clic derecho en la pestaña de archivo de un archivo de audio y seleccione **Marcar pestaña**.



2. Active las pestañas de archivos de los archivos de audio que quiere añadir al montaje de audio.



3. Haga clic derecho en la pestaña de archivo de un archivo de audio.
4. Seleccione **Crear montaje de audio** > **A partir de pestañas marcadas**.
5. En el diálogo **Insertar archivos de audio**, especifique dónde insertar los archivos de audio.
6. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Gestionar pestañas en la página 78
Crear montajes de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos en la página 303
Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio en la página 301
Diálogo Insertar archivos de audio en la página 333

Crear montajes de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos

Puede crear un montaje de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos en WaveLab Pro. Cada archivo de audio se añade al montaje de audio como un clip.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga clic derecho en la pestaña de archivo de un archivo de audio.
2. Seleccione **Crear montaje de audio** > **A partir de todas las pestañas de archivos de audio**.
3. En el diálogo **Insertar archivos de audio**, especifique dónde insertar los archivos de audio.
4. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Gestionar pestañas en la página 78
Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio en la página 303
Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio en la página 301
Diálogo Insertar archivos de audio en la página 333

Métodos alternativos para crear nuevos montajes de audio

Hay varias forma de crear un montaje de audio.

- Importar hojas de minutaje (cue)/imágenes de CD como montaje de audio
- Importar pistas de CD de audio a un montaje de audio
- Crear un montaje de audio a partir de un archivo de onda con la función **Dividir audio**
- Importar un proyecto AES-31 a un montaje de audio
- Importar un archivo de texto XML a un montaje de audio
- Convertir archivos de onda a un montaje de audio
- Abrir el archivo resultante en un montaje al renderizar
- Duplicar montajes de audio
- Importar archivos DDP a un montaje de audio
- Pulse **Ctrl**/**Opción** y arrastre una pestaña de montaje sobre la barra de pestañas
- Crear un montaje de audio desde un script

VÍNCULOS RELACIONADOS
Duplicados de montajes de audio en la página 304

Duplicados de montajes de audio

Puede duplicar montajes de audio de varias formas. Esto le permite crear rápidamente nuevos montajes de audio usando las mismas propiedades y archivos de audio que los montajes de audio creados previamente.

Están disponibles las siguientes variantes de duplicados de montajes de audio:

Vacío (con mismas propiedades)

Crea un nuevo montaje de audio con los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original, sin clips.

Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)

Crea un duplicado exacto del montaje de audio original y le permite que los nuevos clips hagan referencia a los archivos de audio originales. El montaje de audio duplicado usa los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original.

Este es útil si se desea producir varias versiones del montaje de audio, para experimentar con variantes, por ejemplo. No obstante, cualquier procesado o edición que aplique a los archivos de audio reales se reflejará en todos los montajes de audio.

También puede pulsar **Ctrl/Cmd**, arrastrar una pestaña y depositarla sobre la barra de pestañas para crear un duplicado exacto de un montaje de audio.

Duplicado personalizado

Le permite especificar qué partes del montaje de audio incluir en el duplicado de este montaje de audio.

Duplicado (recreación de archivos de audio)

Le permite copiar el montaje de audio junto con sus archivos de audio para crear un nuevo montaje de audio autocontenido. Hay varios usos para la clonación completa:

- Editar y procesar el archivos de audio sin afectar otros montajes.
- Crear versiones distintas del montaje de audio que se centren en aspectos específicos del montaje de audio, eliminando secciones de audio no usadas.

- Dividir archivos de audio y darles nombres específicos.
- Reducir el tamaño de un proyecto de montaje de audio usando solamente el material de audio necesario.

NOTA

Duplicado (recreación de archivos de audio) no renderiza efectos a archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Duplicar montajes de audio en la página 305

Duplicar montajes de audio

PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio que quiera duplicar.
2. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Archivo**.
3. Seleccione **Nuevo** > **Montaje de audio** > **A partir del archivo actual**.
4. En la sección **A partir del montaje de audio actual**, seleccione una de las siguientes opciones:
   - **Vacío (con mismas propiedades)**
   - **Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)**
   - **Duplicado personalizado**
   - **Duplicado (recreación de archivos de audio)**
5. Haga clic en **Crear**.
6. Si ha seleccionado **Duplicado personalizado** o **Duplicado (recreación de archivos de audio)**, se abre un diálogo. En el diálogo, realice sus ajustes y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

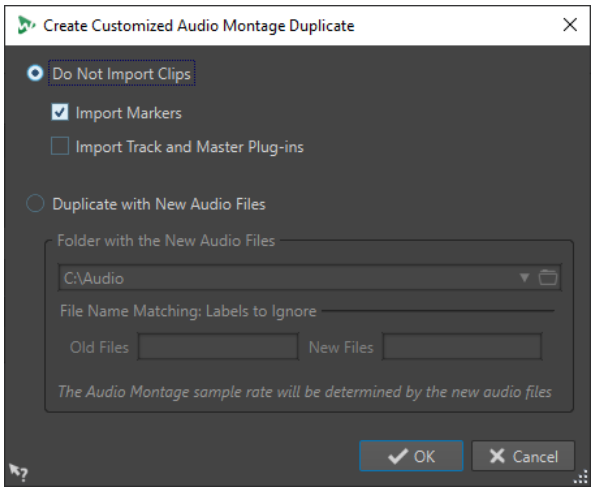
Se abre en una nueva pestaña un duplicado del montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Duplicados de montajes de audio en la página 304

Diálogo Crear duplicado personalizado del montaje de audio

En este diálogo puede especificar qué partes de un montaje de audio quiere incluir en el duplicado.

- Para abrir el diálogo **Crear duplicado personalizado del montaje de audio**, abra un montaje de audio y seleccione la pestaña **Archivo**. Seleccione **Nuevo** > **Montaje de audio** > **A partir del archivo activo**, seleccione **Duplicado personalizado**, y haga clic en **Crear**.



No importar clips

Si esta opción está activada, no se importan los clips del montaje de audio origen. Esta opción se puede usar, por ejemplo, para abrir un montaje de audio con todos los marcadores de CD en su sitio e insertar clips de audio alternos y compararlos con el montaje original.

Importar marcadores

Si esta opción está activada, se importan los marcadores del montaje de audio origen.

Importar plug-ins de pistas y master

Si esta opción está activada, se importan los plug-ins de pistas y master del montaje de audio origen.

Duplicar con nuevos archivos de audio

Si esta opción está activada, puede reemplazar los archivos de audio del montaje de audio origen con los nuevos archivos de audio. Para ello indique la carpeta que contiene los nuevos archivos de audio.

Si los archivos de audio que quiere usar como reemplazo tienen nombres de archivo diferentes a los archivos de audio origen, puede indicar las diferencias entre los archivos origen y los archivos nuevos.

Por ejemplo, si el archivo `piano_96k.wav` se reemplaza por el archivo `piano_44k.wav`, indique **96k** en el campo **Archivos antiguos** y **44k** en el campo **Archivos nuevos**.

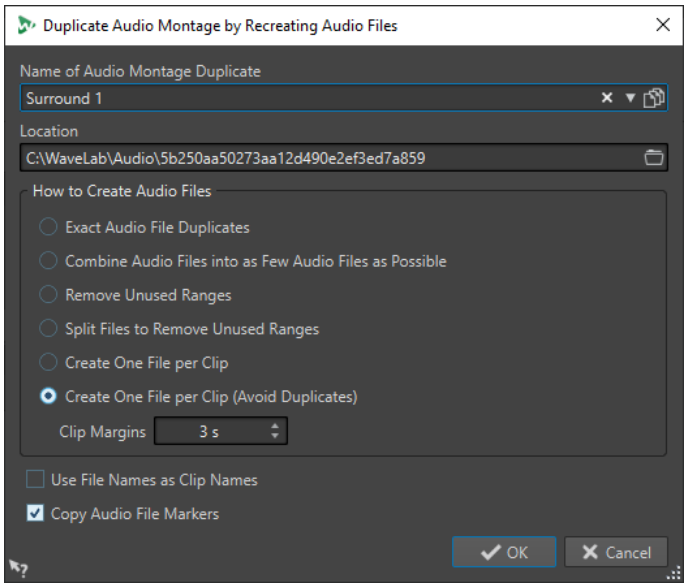
Si no hay ninguna coincidencia de archivos de audio, puede crear clips vacíos y después reemplazarlos por archivos de audio.

Si hay una diferencia entre la frecuencia de muestreo del montaje origen y la frecuencia de muestreo del montaje nuevo, los ajustes de posición, duración, envolvente, y marcadores se establecen en consecuencia.

Diálogo Duplicar montaje de audio recreando archivos de audio

Puede crear una copia del montaje de audio en el que los archivos de audio reales se duplican para crear un nuevo montaje de audio autocontenido. En este diálogo puede especificar cómo se duplica el montaje de audio seleccionado.

- Para abrir el diálogo **Duplicar montaje de audio recreando archivos de audio**, abra un montaje de audio y seleccione la pestaña **Archivo**. Seleccione **Nuevo** > **Montaje de audio** > **A partir del archivo activo**, seleccione **Duplicado (recreación de archivos de audio)**, y haga clic en **Crear**.



Nombre del duplicado del montaje de audio

Especifica el nombre de archivo del duplicado del montaje de audio.

Ubicación

La ubicación donde desee crear el montaje de audio duplicado y sus archivos de audio.

Duplicados exactos de archivos de audio

Si esta opción está seleccionada, los archivos de audio clonados serán copias exactas de los archivos originales. Los rangos sin utilizar no se eliminarán.

Los archivos se vuelven a crear y se guardan en un formato sin compresión. Por ejemplo, un archivo MP3 incluido en un montaje de audio se volverá a crear como un archivo PCM. En otras palabras, se vuelve a crear el contenido, no el formato del archivo.

Combinar archivos de audio en los mínimos archivos de audio posibles

Si esta opción está activada, todos los rangos usados en el archivo original se copiarán y combinarán en un solo archivo de audio, al que harán referencia los clips en el clon. El archivo recibe el mismo nombre que el archivo de clon del montaje de audio.

NOTA

Si el montaje de audio contiene clips mono y estéreo, habrá dos archivos de audio combinados, uno para el material mono (con el sufijo «M») y otro para el material estéreo (con el sufijo «S»).

Eliminar rangos no usados

Si esta opción está activada, se crea el mismo número de archivos de audio, pero los rangos sin utilizar en los archivos se eliminarán. Esto reduce el tamaño de los archivos.

Dividir archivos para eliminar rangos sin usar

Si esta opción está activada, los rangos sin usar en los archivos se eliminarán, y el archivo se dividirá en varios archivos nuevos cuando se elimine un rango.

Crear un archivo por clip

Si esta opción está activada, cada clip del clon de montaje de audio hará referencia a un único archivo, que contiene solo el audio usado en el clip. Los archivos recibirán el mismo nombre que los clips. Se añadirá un número si varios clips tienen el mismo nombre.

Crear un archivo por clip (evitar duplicados)

Si esta opción está activada, cada clip del clon de montaje de audio hará referencia a un único archivo, que contiene solo el audio usado en el clip. Los archivos recibirán el mismo nombre que los clips. Sin embargo, si los dos clips usan el mismo rango de audio, se creará un archivo común para estos clips.

Márgenes de clips

Le permite añadir un número de segundos antes y después del inicio y final del rango del clip en los archivos de audio creados. Esto le permite alargar los clips en el montaje de audio clonado posteriormente.

Usar nombres de archivos como nombres de clips

Si se ha activado esta opción, los clips en el montaje de audio clonado tendrán el nombre del archivo de audio correspondiente.

Copiar marcadores de archivo de audio

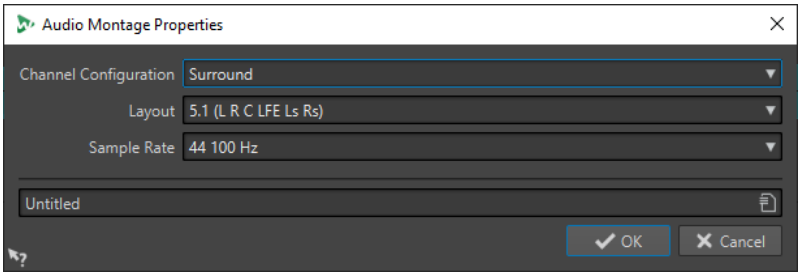
Si esta opción está activada, los marcadores en los archivos de audio originales se incluyen en los archivos vueltos a crear.

Propiedades de montaje de audio

En las **Propiedades de montaje de audio**, puede definir la configuración de canales (mono, estéreo, surround, Ambisonics, multi mono, DVD-Audio), la disposición del canal de audio y la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

Para abrir las propiedades del montaje de audio para el montaje de audio seleccionado, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione la pestaña **Archivo** y haga clic en **Info**.
- Haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio** en la parte inferior derecha de la ventana de montaje. Esto abre el diálogo **Propiedades de montaje de audio**.



En las **Propiedades de montaje de audio**, puede especificar los siguientes ajustes para el montaje de audio seleccionado:

Mode

Le permite seleccionar los siguientes modos de canal para el montaje de audio.

- **Mono**
- **Estéreo**
- **Surround**
- **Ambisonics**
- **Multi Mono**
- **DVD Audio**

Canales

Le permite definir el número de canales de audio y su configuración en la salida del montaje de audio. Esto solo está disponible en modo **Surround**, **Ambisonics**, **Multi Mono** y **DVD Audio**.

Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

Cambiar la frecuencia de muestreo de montajes de audio

Puede cambiar la frecuencia de muestreo de montajes de audio en el diálogo **Propiedades de montaje de audio**.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte inferior derecha de la ventana de montaje, haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio**.
2. En el diálogo **Propiedades de montaje de audio**, seleccione una nueva frecuencia de muestreo.
3. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Propiedades de montaje de audio en la página 308

Cambiar la configuración de canales de montajes de audio

Puede cambiar la configuración de canales de montajes de audio en las **Propiedades de montaje de audio**.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte inferior derecha de la ventana de montaje, haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio**.
2. En el diálogo **Propiedades de montaje de audio**, seleccione un nuevo modo (estéreo, mono o multicanal) y el número de canales de audio.
3. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Propiedades de montaje de audio en la página 308

Opciones de importación para montajes de audio

Puede importar a un montaje de audio archivos diversos tales como archivos de audio, montajes de audio, archivos de video e imágenes DDP.

Las siguientes opciones de importación están disponibles a través de la sección **Importar** de la pestaña **Insertar** de la ventana del **Montaje de audio**:

- Para importar archivos de audio, haga clic en **Archivos de audio** y seleccione los archivos de audio que quiera importar en la posición del cursor de edición en la pista activa.

Si importa un único archivo de audio, se abre el menú emergente **Pegar**. Aquí puede especificar cómo se deberán insertar los clips, si los clips existentes se deben ver afectados, etc.

Si importa múltiples archivos de audio, se abre el diálogo **Insertar archivos de audio**. Aquí puede especificar dónde insertar los archivos.

- Para importar archivos de video, haga clic en **Archivo de video** y seleccione el archivo de video que quiera importar en la posición del cursor de edición en la pista de video. Si no está disponible ninguna pista de video, se crea una pista de video.
- Para importar clips, haga clic en **Archivos de clip** y seleccione los clips que quiera importar en la posición del cursor de edición en la pista activa.

  Si importa varios clips al mismo tiempo, se insertarán en orden alfabético, de acuerdo con sus nombres de archivo, y separados según la **Pausa por defecto** definida. Puede establecer la pausa por defecto en la pestaña **Montaje de audio activo** en las **Preferencias de montajes de audio**.
- Para importar montajes de audio, haga clic en **Montajes de audio** y seleccione los montajes de audio que quiera importar en la posición del cursor de edición en la pista activa.

Para acceder a las siguientes opciones de importación, seleccione **Archivo** > **Importar**.

- Para importar archivos de audio, haga clic en **Archivo de audio a montaje**, seleccione el archivo de audio que quiera importar, y haga clic en **Importar**.
- Para importar una imagen DDP, haga clic en **DDP**. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo que desea importar y haga clic en **Importar**.
- Para importar un archivo de minutaje de CD con sus datos de audio, haga clic en **Hoja de minutaje (cue) de CD**. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo que desea importar y haga clic en **Importar**.
- Para importar un archivo AES-31, haga clic en **AES-31**. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo que desea importar y haga clic en **Importar**.
- Para importar un archivo de CD de audio básico, haga clic en **CD de audio básico**. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo que desea importar y haga clic en **Importar**.
- Para importar un montaje de audio que se ha guardado como archivo XML, haga clic en **XML**. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo que desea importar y haga clic en **Importar**.
- Para abrir archivos de audio que tienen un formato desconocido, haga clic en **Audio desconocido**. A través del diálogo **Formato de archivo especial** puede especificar cómo interpretar el formato del archivo de audio que quiere abrir.
- Para importar pistas de CD de un CD de audio, haga clic en **CD de audio**. A través del diálogo **Importar CD de audio** busque las pistas del CD de audio que quiere extraer.
- Para importar un grupo de archivos, haga clic en **Grupo de archivos**. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el grupo de archivos que desea importar y haga clic en **Importar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Frecuencias de muestreo diferentes al insertar archivos de audio en la página 336
Diálogo Insertar archivos de audio en la página 333
Montajes de audio dentro de montajes de audio en la página 380
Diálogo Formato de archivo especial en la página 194
Pestaña Montaje de audio activo (Preferencias de montajes de audio) en la página 811

Referencias de archivos de audio rotas

Un montaje de audio consiste en referencias a uno o múltiples archivos de audio. Estas referencias pueden estar rotas si mueve los archivos de audio a otra ubicación en su disco duro, por ejemplo. WaveLab Pro detecta referencias rotas y le permite especificar nuevas ubicaciones o reemplazar el archivo de audio no encontrado por otro archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Arreglar referencias de archivos de audio rotas en la página 311
Diálogo Archivos no encontrados en la página 311

Arreglar referencias de archivos de audio rotas

Cuando abre un montaje de audio que contiene referencias de archivos de audio rotas, se abre automáticamente el diálogo **Archivos no encontrados**.

PROCEDIMIENTO

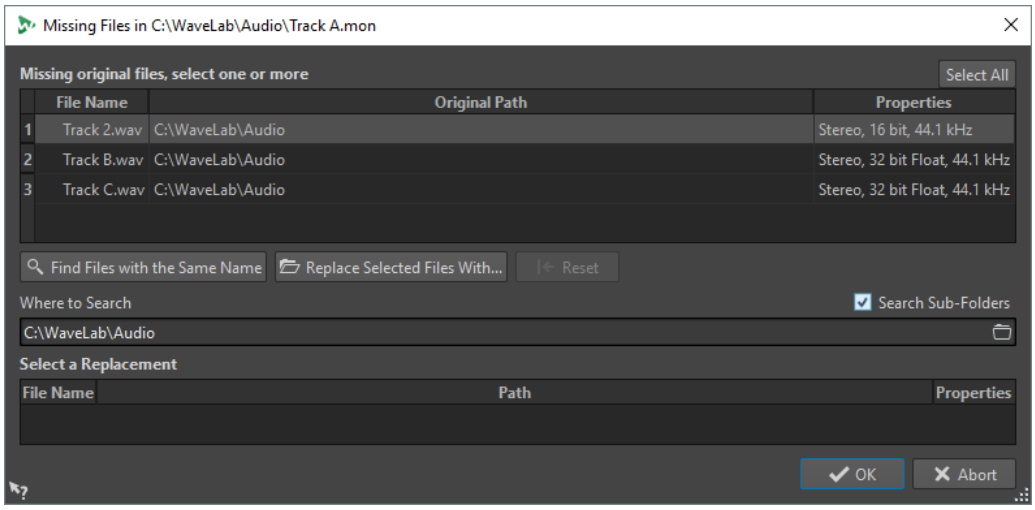
1. En el diálogo **Archivos no encontrados**, seleccione las referencias de archivos de audio no encontrados que quiera arreglar.
2. En el campo **Dónde buscar**, especifique la ubicación del archivo de la nueva referencia del archivo de audio.
3. Opcional: active **Buscar en subcarpetas** para incluir subcarpetas en su búsqueda.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Para que WaveLab Pro busque automáticamente archivos de audio con el mismo nombre que los archivos no encontrados, haga clic en **Buscar archivos con el mismo nombre**.

     En el campo **Seleccione un reemplazo**, seleccione las nuevas referencias de los archivos de audio y haga clic en **Aceptar**.
   - Para seleccionar archivos de audio para reemplazar los archivos no encontrados, haga clic en **Reemplazar archivos seleccionados por**, seleccione los nuevos archivos y haga clic en **Abrir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Archivos no encontrados en la página 311

Diálogo Archivos no encontrados

Este diálogo se abre si, al abrir un montaje de audio, no pueden encontrar algunos de los archivos a los que hace referencia el montaje. Puede hacer una búsqueda de los archivos o seleccionar archivos sustitutos.



Archivos originales no encontrados

Lista los archivos que no se pueden encontrar. Cada archivo se puede sustituir por uno existente. Para encontrar varios archivos con los que reemplazar los no encontrados, seleccione los archivos y especifique una nueva ruta en el campo **Dónde buscar**.

Una marca de verificación verde indica que un archivo está asociado a uno de reemplazo válido. Una marca de verificación roja indica que un archivo no está asociado aún a uno de reemplazo válido, pero hay posibles candidatos disponibles en la parte inferior de este diálogo.

Buscar archivos con el mismo nombre

Indica a WaveLab Pro que busque todos los archivos con el mismo nombre en la carpeta especificada en el campo **Dónde buscar**.

Reemplazar archivos seleccionados por

Reemplaza los archivos no encontrados por un solo archivo específico.

Reinicializar

Elimina todos los posibles reemplazos para los archivos seleccionados.

Dónde buscar

Permite especificar una ubicación para buscar archivos. Haga clic en **Buscar archivos con el mismo nombre** para iniciar la búsqueda.

Lista de reemplazo

Muestra los nombre de los archivos que se pueden usar como reemplazo. También puede arrastrar archivos a la lista desde Explorador de archivos/Finder de macOS.

Ensamblar el montaje de audio

Se ensambla el montaje de audio agregando pistas, clips y carriles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas en la página 313
Clips en la página 326
Carriles en la página 321

Pistas

Las pistas constituyen la estructura usada para organizar clips. Puede añadir pistas mono, pistas estéreo, una pista de referencia, una pista de video y una pista de imagen.

- Las pistas mono y estéreo le permiten añadir clips a un montaje de audio.
- Las pistas de imagen le permiten añadir imágenes a un montaje de audio. Se muestran al reproducir la versión de DVD-Audio final.
- Las pistas de video le permiten añadir videos a un montaje de audio.
- Las pistas de referencia le permiten añadir una pista de referencia a su audio de montaje.

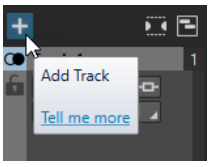
VÍNCULOS RELACIONADOS
Pista de referencia en la página 445
Pista de video en la página 688
Añadir pistas en la página 313
Carriles en la página 321

Añadir pistas

Puede añadir pistas estéreo, pistas mono y pistas de imagen.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **+** en la parte superior del área de control de pista.

   - Haga clic derecho en el área de control de pista para abrir el menú emergente **Pista** y seleccione **Añadir pista**.
2. Seleccione el tipo de pista que quiera añadir a su montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas en la página 313
Área de control de pista en la página 268

Añadir imágenes a una pista de imagen

Puede añadir archivos JPG, JPEG, PNG, BMP, GIF, TIF y TIFF a su pista de imagen.

PRERREQUISITO

En la ventana del **Montaje de audio** añada una pista de imagen a su montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la pista de imagen, coloque el cursor de edición en la posición en que quiera insertar la imagen.
2. Haga clic derecho en un área vacía de la pista de imagen y haga clic en **Insertar archivos**.
3. Seleccione una imagen y haga clic en **Abrir**.

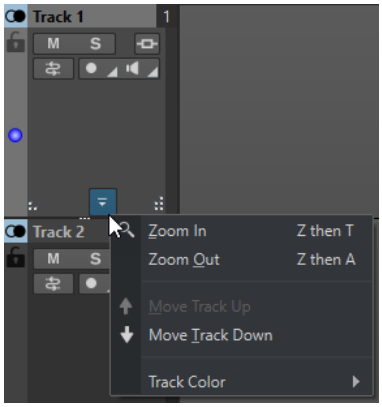
VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas en la página 313
Añadir pistas en la página 313

Mover pistas en la lista de pistas

Puede mover pistas hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.

POSIBILIDADES

- En la ventana **Montaje de audio**, seleccione una pista y arrástrela hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.
- En la parte inferior del área de control de pista, haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione **Mover pista arriba** o **Mover pista abajo**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas en la página 313
Área de control de pista en la página 268

Redimensionar pistas

Puede redimensionar libremente la altura y la anchura de la pista.

Hay diferentes formas de redimensionar la altura y la anchura de las pistas, dependiendo del lugar en el área de control de pista de cada pista en el que haga clic y arrastre.

POSIBILIDADES

- Para cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente, haga clic y arrastre el área inferior izquierda de un área de control de pista.
- Para cambiar la altura de pista de la pista activa, haga clic y arrastre el área central inferior de un área de control de pista.
- Para cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior proporcionalmente, haga clic y arrastre el área inferior derecha de un área de control de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas en la página 313
Área de control de pista en la página 268

Eliminar pistas

Al eliminar una pista que contiene clips, también se eliminan estos. Pero la acción no afecta a los archivos de audio a los que hacen referencia los clips.

PROCEDIMIENTO

- En el área de control de pista, haga clic derecho en el área de control de pista de la pista que quiere eliminar y haga clic en **Eliminar Pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas en la página 313
Área de control de pista en la página 268

Seleccionar pistas

Puede seleccionar múltiples pistas a la vez. Esto le permite agrupar y desagrupar múltiples pistas al mismo tiempo o renderizar múltiples pistas independientes, por ejemplo.

POSIBILIDADES

- Para seleccionar una pista, haga clic en el área de control de pista de la pista. El área de control de pista de las pistas seleccionadas tiene un color de fondo diferente.
- Para seleccionar múltiples pistas, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en el área de control de pista de las pistas que quiera seleccionar.
- Para seleccionar pistas adyacentes, pulse **Mayús** y haga clic en el área de control de pista de las pistas que quiera seleccionar.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grupos de pistas en la página 317
Seleccionar clips en la página 345
Clips seleccionados vs. Clips activos en la página 346

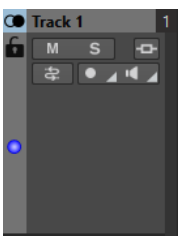
Pistas seleccionadas vs. Pistas activas

En WaveLab Pro, una pista puede tener el estado deseleccionado, seleccionado y activo. Algunas funciones de edición solo se pueden aplicar a pistas activas, mientras que otras se pueden aplicar a pistas seleccionadas.

- Una pista seleccionada es una pista que se ha seleccionado mediante cualquiera de los procedimientos para seleccionar pistas. Se pueden seleccionar varias pistas a la vez. Esto le permite añadir las pistas seleccionadas a un grupo de pistas o renderizar múltiples pistas.

  El área de control de pista de las pistas seleccionadas tiene un color de fondo diferente.
- Una pista activa es una pista que seleccionó, hizo clic o editó por última vez. Solo está activa una pista a la vez. Algunas funciones solo se pueden aplicar a una pista activa.

  La pista activa se indica con un punto azul en la parte izquierda del área de control de pista.

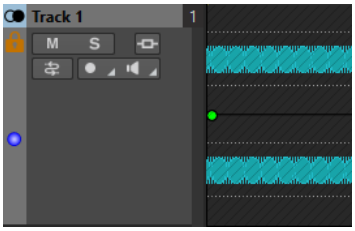


VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar pistas en la página 315
Grupos de pistas en la página 317

Bloquear y desbloquear pistas

Puede bloquear pistas para evitar moverlas, editarlas o eliminarlas involuntariamente.

- Para bloquear una pista, haga clic en el botón **Bloquear** de la pista en el área de control de pista.



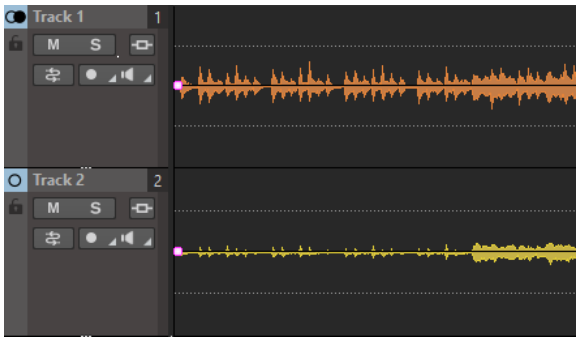
- Para desbloquear una pista, haga clic de nuevo en el botón **Bloquear** en el área de control de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pistas en la página 313
Área de control de pista en la página 268

Pistas mono izquierda/derecha y mid/side

Puede dividir una pista de audio estéreo en dos pistas mono, bien en el modo **Izquierda/Derecha** o en el modo **Mid/Side**. Se trata de una división virtual en la que no se crean archivos de audio ni afecta los existentes.

Cuando dividir en pistas mono mid/side, a pista superior muestra la señal mid y la pista inferior la señal side. Esto le permite procesar la señal mid o side con cualquier plug-in de efecto de forma independiente, y usar envolventes independientes.



Las señales mid/side se convierten automáticamente de nuevo a señales izquierda/derecha en la salida del montaje.

Dividir pistas estéreo en pistas mono

Puede dividir pistas estéreo en pistas mono izquierda/derecha o mid/side. Se trata de una división virtual en la que no se crean archivos de audio ni afecta los existentes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, haga clic derecho en el área de control de pista de la pista que quiera dividir.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Para dividir la pista estéreo en dos pistas mono izquierda/derecha, seleccione **Dividir canales** > **Dividir en pistas mono izquierda/derecha**.

- Para dividir la pista estéreo en dos pistas mono mid/side, seleccione **Dividir canales** > **Dividir en pistas mono Mid/Side**.

RESULTADO

La pista se divide. Si hay clips en la pista, los dos lados del estéreo se convierten en clips individuales que se pueden mover, editar o procesar de forma independiente. Si la pista no tiene clips, la acción equivale a eliminar la pista e insertar dos nuevas pistas mono.

Las pistas mono se agrupan automáticamente y solo se pueden mover y redimensionar juntas.

Cuando arrastra un clip estéreo a una pista mono mid/side, el clip estéreo se divide automáticamente en señales mid y side. Durante la reproducción y el renderizado, los canales mid/side se combinan automáticamente a canales izquierdo/derecho en la salida del montaje.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de pista en la página 268

Grupos de pistas

Los grupos de pistas son selecciones de pistas cuyas salidas se mezclan juntas y se enrutan a través de los efectos de grupo, los efectos de montaje, los ajustes de ganancia, y los ajustes de panorama en el **Inspector**. Esto le permite aplicar efectos a un grupo de pistas mientras que a la vez puede aplicar efectos a pistas individuales de un grupo. Esto es útil para la masterización por stems, por ejemplo.

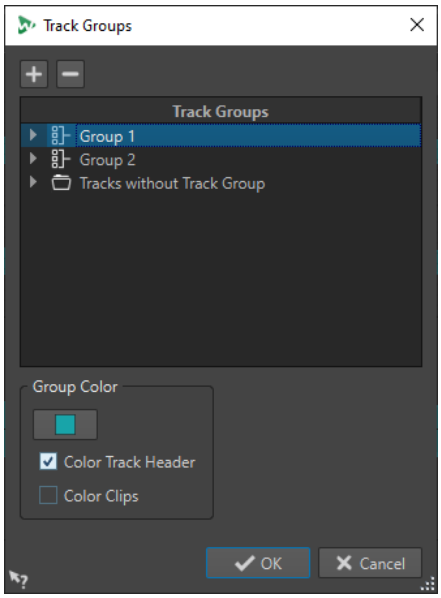
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Inspector en la página 419
Diálogo Grupos de pistas en la página 317
Agrupar pistas en la página 319
Grupos de clips en la página 375

Diálogo Grupos de pistas

En este diálogo, puede crear grupos de pistas, añadir pistas a grupos de pistas, y renombrar pistas y grupos de pistas. También puede hacer ajustes de color para la forma de onda de las pistas en un grupo de pistas.

- Para abrir el diálogo **Grupos de pistas**, haga clic derecho en el área de control de pista de una pista y seleccione **Editar grupos de pistas**.



Añadir grupo de pistas

Añade un nuevo grupo de pistas vacío a la lista **Grupos de pistas**.

Eliminar grupo de pistas

Elimina el grupo de pistas seleccionado de la lista **Grupos de pistas**.

Grupos de pistas

Esta lista muestra todos los grupos de pistas, las pistas que contienen y las pistas que no son parte de un grupo de pistas. Puede hacer doble clic en una pista o un grupo de pistas para introducir un nombre o renombrar pistas o grupos de pistas.

Puede mover pistas a otros grupos de pistas o a la lista **Pistas sin grupo de pistas** mediante arrastrar y soltar.

Color de pista

Le permite seleccionar un color para la forma de onda de los clips de la pista seleccionada. Para aplicar el color por defecto, haga clic en el botón de color y seleccione **Reinicializar color por defecto**.

Color de grupo

Le permite seleccionar un color para el grupo de pistas seleccionado. Para aplicar el color por defecto, haga clic en el botón de color y seleccione **Reinicializar color por defecto**. Puede aplicar los colores a los siguientes elementos:

- Si **Colorear encabezado de pista** está activado, el color seleccionado se muestra en las áreas de control de pista del grupo de pistas seleccionado.
- Si **Colorear clips** está activado, el color seleccionado se aplica a la forma de onda de los clips en el grupo de pistas seleccionado.

Para aplicar el color por defecto, haga clic en el botón de color y seleccione **Reinicializar color por defecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista en la página 268
Grupos de pistas en la página 317
Agrupar pistas en la página 319

Agrupar pistas

Puede añadir una o múltiples pistas a un nuevo grupo de pistas o a un grupo de pistas existente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione las pistas que quiera añadir a un grupo de pistas.
2. Haga clic derecho en el área de control de pista de una pista y seleccione **Añadir pistas seleccionadas a grupo**.
3. En el diálogo **Grupos de pistas**, haga uno de lo siguiente:
   - Para añadir pistas seleccionadas a un nuevo grupo de pistas, haga clic en **Añadir grupo de pistas**, introduzca un nombre para el grupo de pistas y haga clic en **Añadir pistas a grupo seleccionado**.
   - Para añadir pistas seleccionadas a un grupo de pistas existente, seleccione el grupo de pistas y haga clic en **Añadir pistas a grupo seleccionado**.

RESULTADO

Las pistas seleccionadas se agrupan.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Ahora puede añadir efectos al grupo de pistas en la ventana **Inspector**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Grupos de pistas en la página 317
Seleccionar pistas en la página 315
Diálogo Grupos de pistas en la página 317
Colorear grupos de pistas en la página 320
Añadir efectos mediante la ventana Inspector en la página 429

Mover pistas a otros grupos de pistas

Puede mover pistas de un grupo de pistas a otro grupo de pistas o a la lista **Pistas sin grupo de pistas**.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en el área de control de pista y seleccione **Editar grupos de pistas**.
2. En el diálogo **Grupos de pistas**, arrastre y suelte una pista en otro grupo de pistas o en la lista **Pistas sin grupo de pistas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Grupos de pistas en la página 317
Diálogo Grupos de pistas en la página 317

Eliminar pistas de grupos de pistas

Puede eliminar una o múltiples pistas de un grupo de pistas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione las pistas que quiera desagrupar.
2. Haga clic derecho en el área de control de pista de una pista y seleccione **Desagrupar pistas seleccionadas**.

   Si esto elimina todas las pistas de un grupo de pistas, se aplica lo siguiente:

- Si el grupo de pistas no tiene efectos asignados en la sección **Grupos** de la ventana **Inspector**, se elimina el grupo de pistas.
- Si el grupo de pistas tiene efectos asignados, se abre el diálogo **Desagrupar pistas seleccionadas**.

3. En el diálogo **Desagrupar pistas seleccionadas**, haga uno de lo siguiente:
   - Para eliminar las pistas seleccionadas de un grupo de pistas, pero mantener el grupo de pistas vacío con sus efectos, seleccione **Eliminar pistas y mantener grupo vacío**.
   - Para eliminar el grupo de pistas, seleccione **Eliminar pistas y grupo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grupos de pistas en la página 317
Diálogo Grupos de pistas en la página 317

Silenciar/Poner en solo grupos de pistas

Puede silenciar/poner en solo todas las pistas de un grupo de pistas cuando silencia/pone en solo una pista de un grupo de pistas.

PRERREQUISITO

Su montaje de audio contiene al menos un grupo de pistas.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte superior del área de control de pista, active **Enmudecido/Solo agrupados**.
2. En el área de control de pista de una pista, haga clic en **Silenciar** o **Solo**.

RESULTADO

Todas las pistas del grupo de pistas se silencian o se ponen en solo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista en la página 268
Grupos de pistas en la página 317

Colorear grupos de pistas

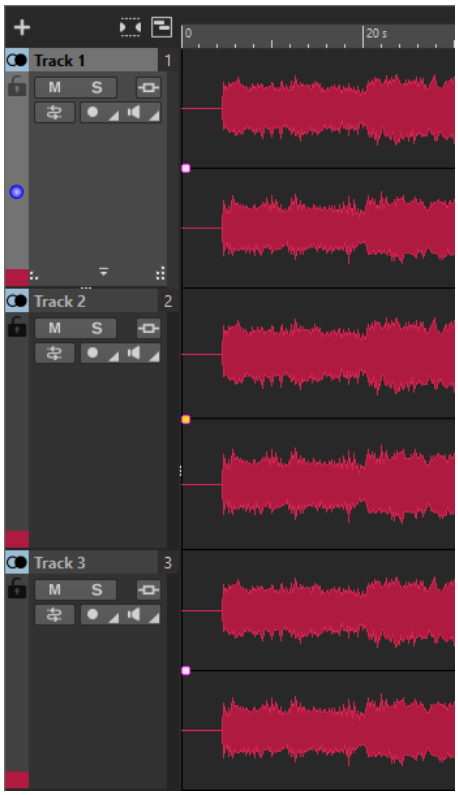
Puede asignar colores a grupos de pista para identificar rápidamente qué pistas están en un grupo de pistas. El ajuste de color se aplica a la forma de onda de clips y al área de control de pista.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en el área de control de pista de una pista y seleccione **Editar grupos de pistas**.
2. En el diálogo **Grupos de pistas**, haga uno de lo siguiente:
   - Para cambiar el color de un grupo de pistas, seleccione el grupo de pistas en la lista **Grupos de pistas** y haga sus ajustes de color en la sección **Color de grupo**.
   - Para cambiar el color de una pista individual de un grupo de pistas, seleccione la pista en la lista **Grupos de pistas** y seleccione un color en la sección **Color de pista**.
3. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

La forma de onda de los clips y/o del área de control de pista de cada pista se muestran en el color seleccionado.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Grupos de pistas en la página 317
Diálogo Grupos de pistas en la página 317

Carriles

Puede dividir pistas en carriles. Esto le permite colocar clips en la misma pista en diferentes carriles en paralelo para la mastarización por stems, por ejemplo.

Puede añadir hasta 8 carriles a una pista estéreo, pista mono o pista de referencia. Si la pista solo contiene un carril, el carril se comporta como una pista. Es decir, el área de control de carril no está disponible.

Las pistas estéreo solo pueden contener carriles estéreo y las pistas mono solo pueden contener carriles mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir carriles a pistas en la página 321
Área de control de carril en la página 325

Añadir carriles a pistas

Puede añadir hasta 8 carriles a una pista estéreo, pista mono o pista de referencia.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Si la pista no contiene carriles, haga clic derecho en el área de control de pista.

- Si una pista ya contiene carriles, seleccione el carril tras el que quiere añadir un nuevo carril y haga clic derecho en el área de control de pista.

2. Seleccione **Añadir carril**.
3. Opcional: repita los dos primeros pasos para añadir tantos carriles como necesite.

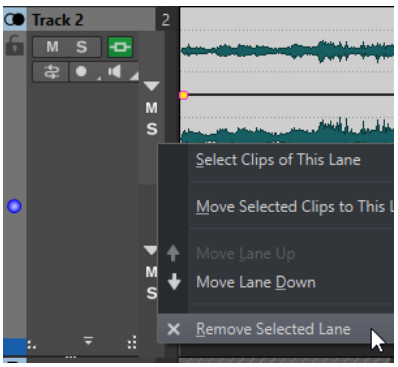
VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista en la página 268

Eliminar carriles

Puede eliminar cada carril individualmente.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic derecho en el área de control de carril del carril que quiera eliminar y seleccione **Eliminar carril seleccionado**.



  - Haga clic derecho en un área vacía del carril que quiera eliminar y seleccione **Carril** > **Eliminar carril seleccionado**.

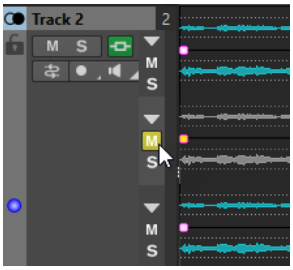
VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de carril en la página 325

Silenciar y poner en solo carriles

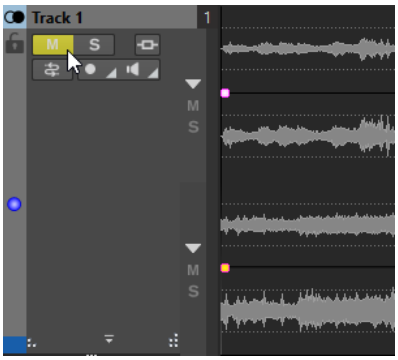
Puede silenciar y poner en solo cada carril individualmente.

POSIBILIDADES

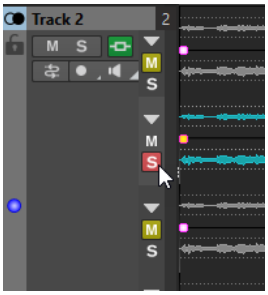
- En el área de control de carril de un carril, haga uno de lo siguiente:
  - Para silenciar un carril, haga clic en **Silenciar**.



  - Para silenciar todos los carriles, haga clic en **Silenciar** para la pista.



- Para poner en solo un carril, haga clic en **Solo**.



- Para poner en solo múltiples carriles, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Solo** para todos los carriles que quiera poner en solo.
- Para activar la anulación de solo en un carril, pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt/Opción** y haga clic en **Solo**.

  En este modo, el carril no se silencia cuando pone en solo otro carril. Para desactivar la anulación de solo, haga clic en **Solo** otra vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de carril en la página 325

Convertir carriles en pistas

Puede convertir los carriles de una pista en pistas individuales.

PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en el área de control de pista de la pista que contiene los carriles que quiera convertir en pistas individuales.
2. Seleccione **Convertir carriles en pistas**.
3. Dependiendo de si la pista contiene efectos, están disponibles las siguientes opciones:
   - Para añadir los efectos solo a la primera pista nueva, haga clic en **Añadir efectos a primera pista**.
   - Para copiar los efectos a cada pista nueva, haga clic en **Añadir efectos a cada pista**.
   - Para crear un grupo de pista que contenga las pistas nuevas y los efectos de pista, haga clic en **Añadir efectos a grupo de pistas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de pista en la página 268

Convertir pistas en carriles

Puede convertir las pistas seleccionadas en carriles individuales en la pista activa.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione las pistas que quiera convertir en carriles.
2. Haga clic derecho en el área de control de pista de la pista a la que quiera añadir los carriles.
3. Seleccione **Convertir pistas seleccionadas en carriles en esta pista**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de pista en la página 268

Plegar y desplegar carriles

Puede plegar y desplegar cada carril individualmente.

POSIBILIDADES

- En el área de control de carril, haga uno de lo siguiente:
  - Para plegar/desplegar un carril, haga clic en **Plegar/Desplegar carril**.
  - Para plegar todos los carriles excepto uno, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Plegar/Desplegar carril** para el carril que quiera mantener desplegado.
  - Para desplegar todos los carriles, pulse **Mayús** y haga clic en **Plegar/Desplegar carril** para cualquier carril.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de carril en la página 325

Intercambiar clips entre carriles

Puede intercambiar rápidamente un clip con otro clip entre carriles. Esto le permite comparar diferentes versiones de un clip, por ejemplo.

PRERREQUISITO

Para poder intercambiar clips entre carriles, se aplica lo siguiente:

- La pista debe tener al menos dos carriles.
- Los clips que quiere intercambiar deben estar en carriles diferentes y solaparse al menos en un 50 %.

NOTA

Solo está disponible un clip por carril para intercambiar.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en el área inferior del clip que quiera intercambiar con otro clip.
2. En el menú **Clip activo**, seleccione **Intercambiar con** y seleccione el clip que quiera intercambiar.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Clip activo en la página 353

Área de control de carril

El área de control de carril le permite silenciar, poner en solo, colapsar o expandir carriles. El correspondiente menú emergente **Carril** contiene opciones de selección de carril y le permite mover los carriles hacia arriba o hacia abajo.

El área de control de carril se encuentra en el lado derecho del área de control de pista. Solo está visible si la pista contiene carriles.

Plegar/Desplegar carril

Le permite plegar/desplegar carriles individuales.

Silenciar

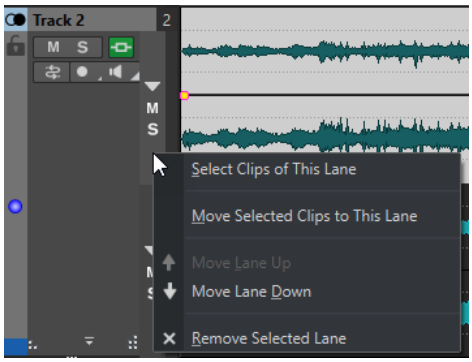
Silencia el carril.

Solo

Pone el carril en solo.

Menú emergente Carril

- Para abrir el menú emergente **Carril**, haga clic derecho en el área de control de carril de un carril.



Seleccionar clips de este carril

Selecciona los clips de este carril sin deseleccionar los clips que ha seleccionado en otros carriles o pistas.

Mover clips seleccionados a este carril

Mueve los clips seleccionados de otro carril a este carril. Los clips seleccionados deben formar parte del mismo carril.

Mover carril hacia arriba/Mover carril hacia abajo

Mueve el carril seleccionado hacia arriba o hacia abajo.

Eliminar carril seleccionado

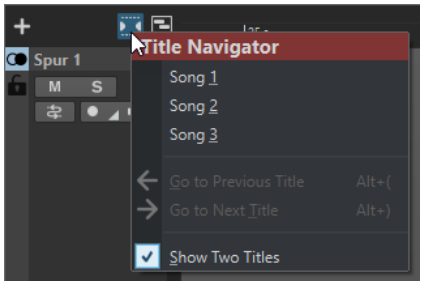
Elimina el carril seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista en la página 268
Silenciar y poner en solo carriles en la página 322

Navegador de títulos

El menú emergente **Navegador de títulos** le permite navegar rápidamente entre títulos que se extienden por múltiples pistas o carriles de su montaje de audio. Cada título está determinado por una pareja de marcadores de pista de CD y los clips que se encuentran dentro del rango de la pareja de marcadores de CD en todas las pistas o carriles.

- Para abrir el menú emergente **Navegador de títulos**, haga clic en **Navegador de títulos** en la parte superior del área de control de pista.



Lista de títulos

La lista de títulos muestra los nombres de los marcadores de inicio de pista de CD de su montaje de audio. Puede editar el nombre del marcador de inicio de pista de CD en la ventana **Marcadores** o haciendo clic derecho en un marcador de inicio de pista de CD y seleccionando **Renombrar**.

Ir a título anterior

Salta al título que se encuentra a la izquierda del título seleccionado.

Ir a siguiente título

Salta al título que se encuentra a la derecha del título seleccionado.

Mostrar dos títulos

Si esta opción está activada, puede seleccionar dos títulos en la lista de títulos para que se muestren en la ventana del montaje. Esto le permite tener una mejor visión global cuando edita la transición entre dos títulos, por ejemplo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Marcadores de CD en la página 448
Ventana Marcadores en la página 540

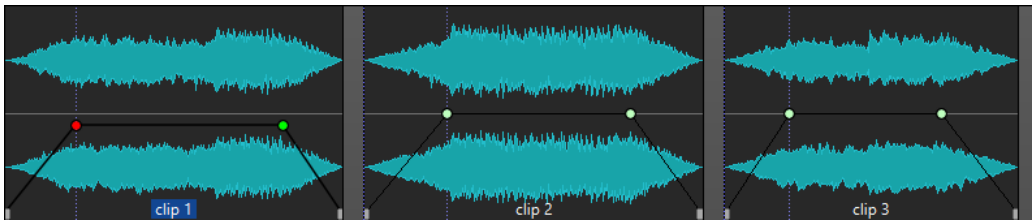
Clips

Los archivos de audio que inserta a los montajes de audio se representan como clips. Un clip contiene una referencia a un archivo de audio de origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, curvas de volumen y panorama, fundidos, etc. Esto permite a los clips reproducir secciones más pequeñas de sus archivos de audio origen.

Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él. Dado que un clip solo hace referencia al archivo de origen, no contiene datos de audio. Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él.

También es posible usar «envolventes» y efectos en los clips.

Puede ver los clips del montaje de audio activo en la ventana **Clips**.



3 clips en una pista

VÍNCULOS RELACIONADOS
Edición de clips en la página 341

Insertar archivos de audio en montajes de audio

Cuando inserta archivos de audio a montajes de audio, los archivos de audio se representan como clips. Hay varias maneras de insertar archivos de audio en montajes de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Clips en la página 326
Insertar archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar en la página 327
Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual en la página 328
Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar en la página 328
Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS en la página 328
Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos en la página 329
Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar en la página 329
Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio en la página 330
Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa en la página 330
Insertar clips en montajes de audio usando la ventana de clips en la página 331

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar

Puede arrastrar un archivo de audio o una sección de un archivo de audio de la ventana de onda a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, haga uno de lo siguiente:
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Para añadir el archivo de audio entero al montaje de audio, arrastre la pestaña del archivo de audio hasta una pestaña del montaje de audio y suéltelo en una pista.
   - Para añadir una parte del archivo de audio al montaje de audio, seleccione la parte del audio que quiera añadir al montaje de audio, arrástrelo hasta la pestaña del montaje de audio y suéltelo en una pista.

3. Seleccione una opción de inserción desde el menú emergente que se abre al soltar el botón del ratón.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual

El menú contextual de la ventana de montaje le permite insertar archivos de audio en montajes de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en una área vacía de una pista.
2. En el menú emergente, haga clic en **Insertar archivos de audio** y seleccione el archivo de audio que desee insertar en la pista.
3. Seleccione una opción de inserción del menú emergente.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar

Puede copiar y pegar un archivo de audio o una sección de un archivo de audio de la ventana de onda a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda del **Editor de audio**, seleccione la sección de audio a la que quiere que haga referencia el clip.
2. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Copiar**, o pulse **Ctrl/Cmd** - **C**.
3. En la ventana del montaje, seleccione la pista donde desea insertar el clip.

   La posición del clip está indicada por el cursor de edición.
4. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd** - **V**.
5. Seleccione una opción de inserción del menú emergente.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS

Puede copiar y pegar un archivo de audio del Explorador de archivos/Finder de macOS a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione un archivo de audio y pulse **Ctrl/Cmd** - **C**.
2. En la ventana de montaje de audio, coloque el cursor de edición en la posición donde quiera insertar el clip.
3. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd** - **V**.
4. Seleccione una opción de inserción del menú emergente.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos

Puede arrastrar un archivo de audio de la ventana **Explorador de archivos** a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

NOTA

Lo siguiente también puede hacerse desde el Explorador de archivos/Finder de macOS.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Explorador de archivos**.
2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione los archivos de audio a los que quiere que el clip haga referencia, y arrástrelos sobre una pista.
   - Si ha seleccionado un solo archivo de audio, se abre el menú emergente **Pegar**.
   - Si ha seleccionado varios archivos de audio, se abre el diálogo **Insertar archivos de audio**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Si ha seleccionado un solo archivo de audio, seleccione una opción de inserción del menú emergente.
   - Si ha seleccionado varios archivos de audio, indique cómo los archivos deberán ordenarse y colocarse, y haga clic en **Aceptar**. Luego seleccione una opción de inserción desde el menú emergente.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Explorador de archivos en la página 88

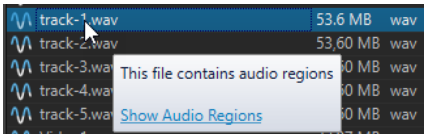
Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar

Si ha definido regiones de marcadores en un archivo de audio, puede arrastrar estas regiones directamente desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta una pista.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Explorador de archivos**.
2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione el archivo de audio desde el que quiera insertar regiones de marcadores a su montaje de audio.

   En el lado derecho de la ventana del **Explorador de archivos**, la sección de regiones de audio muestra los marcadores de regiones del archivo seleccionado. Esta sección está oculta por defecto. Para mostrar la sección de regiones de audio, seleccione un archivo de audio que contenga marcadores y haga clic en **Mostrar regiones de audio**.

3. Arrastre cualquier región a la pista.
4. Seleccione una opción de inserción del menú emergente.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Explorador de archivos en la página 88

Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio

Si ha abierto más de un montaje de audio, puede copiar clips de uno a otro, o utilizar arrastrar y soltar o copiar y pegar.

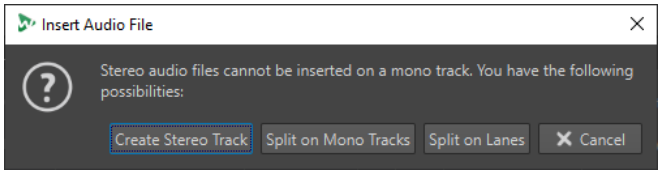
PROCEDIMIENTO

1. En un montaje de audio, seleccione los clips que quiera insertar en otro montaje de audio.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Arrastre el clip hasta la pestaña de otro montaje de audio y suéltelo en una pista.
   - Haga clic en **Ctrl/Cmd** - **C**. Abra otro montaje de audio y coloque el cursor de edición en la posición donde quiera insertar el clip. Haga clic en **Ctrl/Cmd** - **V**.

Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa

Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, puede decidir si crear automáticamente una pista estéreo, dividir el archivo estéreo en dos pistas mono o dividir la pista estéreo en dos carriles.

Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono



Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, están disponibles las siguientes opciones en el diálogo **Insertar archivo de audio**:

Crear pista estéreo

Crea una pista estéreo y la inserta en el archivo de audio estéreo.

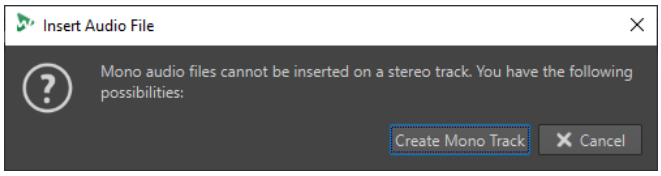
Dividir en pistas mono

Divide el archivo de audio estéreo en dos pistas mono. Si la pista que está debajo de la primera pista ya es una pista mono, esta pista se usa para el segundo archivo mono. Si no hay una segunda pista mono, se crea una pista mono automáticamente.

Dividir en carriles

Divide el archivo de audio estéreo en dos carriles. Si ya existe un segundo carril debajo del carril destino, este carril se usa para el segundo archivo mono. De lo contrario, se crea un segundo carril automáticamente.

Insertar archivos de audio mono en pistas estéreo



Al insertar una pista de audio mono en una pista estéreo, puede seleccionar **Crear pista mono** para crear automáticamente una pista mono debajo de la pista estéreo e insertar el archivo de audio mono aquí.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Insertar archivos de audio en montajes de audio en la página 327

Insertar clips en montajes de audio usando la ventana de clips

Puede arrastrar un clip de la ventana **Clips** a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Clips**.
2. Seleccione uno o varios clips, y arrástrelos a una pista.

   Si arrastra un único clip sobre un clip en la pista, debe seleccionar una opción de inserción desde el menú emergente.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Opciones para insertar clips

Al arrastrar un único clip sobre otro clip, puede escoger entre distintas opciones para insertar clips. Por ejemplo, se pueden crear fundidos predeterminados. También se pueden insertar varios clips a la vez. Cuando inserta múltiples archivos de audio, se abre el diálogo **Insertar archivos de audio**.

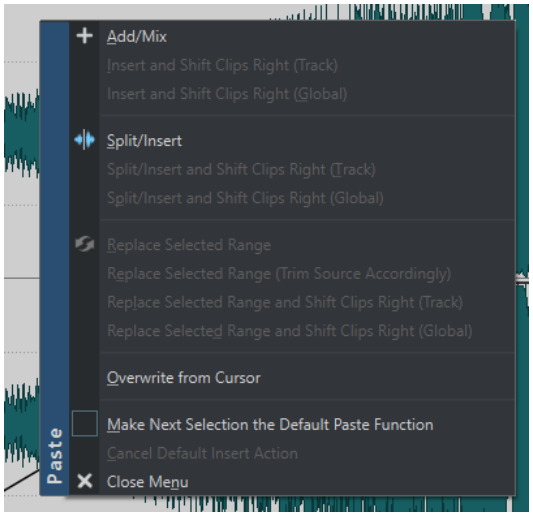
Puede insertar clips pegando, importando desde el disco, arrastrando y soltando, etc.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Inserción de un solo clip en la página 332
Diálogo Insertar archivos de audio en la página 333

Inserción de un solo clip

Si inserta un único clip en una posición del montaje de audio que ya contiene otro clip, se abre un menú emergente. Seleccionando uno de los elementos del menú, se indica dónde debe insertarse el clip, si los clips existentes se verán afectados o no, etc.



Añadir/Mezclar

Inserta el clip sin afectar los clips que ya existen en la pista de destino. Pero si un clip de audio insertado se solapa parcialmente con otro, se crea un fundido en la zona de solapamiento, siempre que esté activa una opción de fundido cruzado automático.

Insertar y desplazar clips a la derecha (pista)

Todos los clips a la derecha del clip insertado (en la misma pista) se mueven hacia la derecha.

Insertar y desplazar clips a la derecha (global)

Todos los clips a la derecha del clip insertado (en todas las pistas) se mueven hacia la derecha.

Dividir/Insertar

Solo disponible si el punto de inserción está dentro de un clip existente (solamente pistas de audio). El clip existente se divide y la sección de la derecha se mueve hacia la derecha. Otros clips no resultan afectados.

Dividir/Insertar y desplazar clips a la derecha (pista)

Aplica la función **Dividir/Insertar** y mueve los demás clips de la misma pista a la derecha (solamente pistas de audio).

Dividir/Insertar y desplazar clips a la derecha (global)

Aplica la función **Dividir/Insertar** y mueve los demás clips en todas las pistas a la derecha (solamente pistas de audio).

Sustituir rango seleccionado

Solo está disponible si hay un rango de selección en la pista de destino. El clip con el rango de selección se divide en los bordes del rango de selección, el clip insertado reemplaza el rango, y la sección a la derecha del rango se mueve hacia la izquierda o hacia la derecha (según la longitud del clip insertado y la longitud del rango de selección), para cubrir los huecos de detrás del clip insertado.

Sustituir rango seleccionado (recortar origen en consonancia)

Solo está disponible si hay un rango de selección en la pista de destino y si ese rango es más corto que el rango del clip que se insertará. El clip insertado sobrescribe solo

el rango seleccionado. Si es necesario, el rango a insertar se recorta de acuerdo con la selección actual.

Reemplazar rango seleccionado y desplazar clips a la derecha (pista)

Aplica la función **Sustituir rango seleccionado** y mueve todos los clips de la misma pista a la derecha.

Reemplazar rango seleccionado y desplazar clips a la derecha (global)

Aplica la función **Sustituir rango seleccionado** y mueve todos los clips de todas las pistas a la derecha.

Sobrescribir desde el cursor

Inserta el clip en la posición del cursor de edición. Si el clip insertado se solapa a otros clips, se eliminan las regiones superpuestas de los clips existentes.

Hacer de la siguiente selección la función de pegar por defecto

Si esta opción está activada, se puede seleccionar una opción del menú como por defecto. Esta opción predeterminada se usa al insertar audio. Sin embargo, si la opción no es compatible con el contexto, no es procesada, y la opción predeterminada queda desactivada. Por ejemplo, si se usa **Sustituir rango seleccionado** mientras no hay rango seleccionado.

- Para desactivar la acción de inserción por defecto, seleccione la pestaña **Editar**, haga clic derecho en el botón **Pegar**, y seleccione **Cancelar acción de inserción por defecto**.

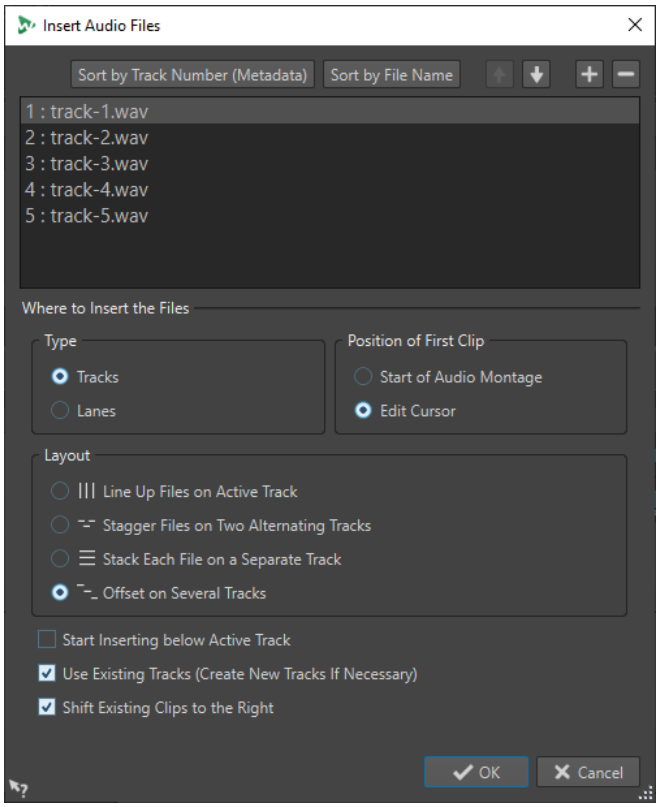
Cerrar menú

No se añade el clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Opciones para insertar clips en la página 331
Diálogo Insertar archivos de audio en la página 333

Diálogo Insertar archivos de audio

Cuando inserta múltiples clips de audio a un montaje de audio importándolos desde el disco o mediante arrastrar y soltar, se abre el diálogo **Insertar archivos de audio**. Puede añadir los archivos a pistas o carriles.



Lista Archivos de audio

La lista muestra los archivos de audio que quiere insertar en el montaje de audio.

Ordenar por número de pista (metadatos)

Ordena los archivos de audio en la lista de archivos de audio según su metadatos de número de pista. WaveLab Pro busca información de metadatos de número de pista en el orden siguiente:

1. RIFF
2. ID3v2
3. CART

Los archivos de audio que tienen el mismo metadato de número de pista se muestran en naranja. Los archivos de audio que no contienen metadatos de número de pista se muestran en rojo al final de la lista de archivos.

Ordenar por nombre de archivo

Ordena los archivos de audio de la lista de archivos de audio según sus nombres de archivo.

Botones de flecha arriba/abajo

Mueve el archivo seleccionado arriba/abajo en la lista.

Añadir archivo

Abre el Explorador de archivos/Finder de macOS donde se pueden seleccionar archivos para agregar a la lista.

Eliminar archivo

Elimina el archivo seleccionado de la lista.

Tipo

Pistas

Si esta opción está activada, los archivos de audio se insertan en las pistas.

Carriles

Si esta opción está activada, los archivos de audio se insertan en los carriles. Si los archivos de audio que quiere insertar contienen archivos mono y estéreo, la opción **Carriles** no está disponible.

Posición de primer clip

Inicio del Montaje de Audio

Si esta opción está activada, el primer clip se inserta al inicio del montaje de audio.

Cursor de edición

Si esta opción está activada, el primer clip se inserta en la posición del cursor de edición.

Disposición

Alinear archivos en pista activa/Alinear archivos en carril activo

Si esta opción está activada, los clips se añaden al montaje de audio, se alinean uno tras otro en una sola pista/carril y se separan según la opción de **Pausa por defecto**. Puede establecer la pausa por defecto en la pestaña **Montaje de audio activo** en las **Preferencias de montajes de audio**.

Escalonar archivos en dos pistas alternas/Escalonar archivos en dos carriles alternos

Si esta opción está activada, los clips se añaden al montaje de audio, alineados contiguamente en dos pistas/carriles alternos.

Apilar cada archivo en una pista distinta/Apilar cada archivo en un carril distinto

Si esta opción está activada, los clips se agregan al montaje de audio en pistas/carriles separados, según las configuraciones siguientes.

- Si **Empezar la inserción debajo de la pista activa/Empezar la inserción debajo del carril activo** está activado, las nuevas pistas/carriles de los archivos añadidos se insertan debajo de la pista/carril activo.
- Si **Usar las pistas existentes (crear nuevas pistas si es necesario)/Usar los carriles existentes (crear nuevos carriles si es necesario)** está activado, los archivos se añaden a las pistas/carriles existentes. Si hay más archivos que pistas/carriles existentes, se crean nuevas pistas/carriles.

Desplazamiento en varias pistas

Si esta opción está activada, los clips se añaden al montaje de audio en pistas separadas, un clip tras otro.

Desplazar clips existentes a la derecha

Si esta opción está activada, cualquier clip existente en el montaje se moverá hacia la derecha una cantidad igual a la duración del primer archivo añadido.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Carriles en la página 321
Opciones para insertar clips en la página 331
Inserción de un solo clip en la página 332
Pestaña Montaje de audio activo (Preferencias de montajes de audio) en la página 811

Frecuencias de muestreo diferentes al insertar archivos de audio

Al insertar archivos de audio con una frecuencia de muestreo distinta a la del montaje de audio, WaveLab Pro puede crear y usar versiones remuestreadas de los archivos.

Las versiones remuestreadas de los archivos se crean en la carpeta implícita que está definida en el campo **Carpeta para archivos de audio**, en las **Preferencias de montajes de audio**, en la pestaña **Montaje de audio activo**. El nombre del archivo es el nombre del archivo original con la nueva frecuencia de muestreo como sufijo. Si el archivo remuestreado ya existe, no es vuelto a generar. No obstante, también se puede activar la opción **Recrear archivos remuestreados** en el diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes**.

Esto crea un archivo de 32 bits flotantes sin ningún proceso de dithering.

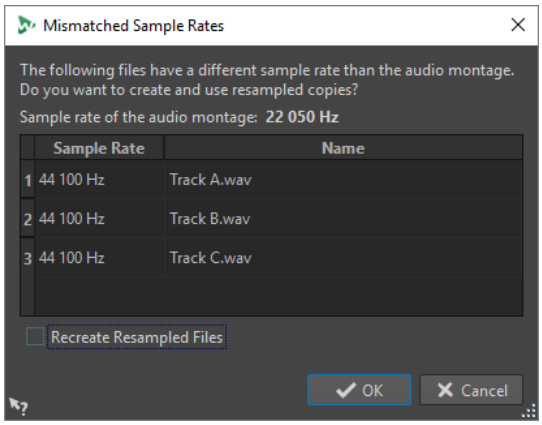
Si modifica el archivo original, debe usar la opción **Reemplazar archivo de audio** en la pestaña **Insertar** de la ventana del **Montaje de audio** para seleccionar el archivo de audio modificado. Hacerlo volverá a crear el archivo remuestreado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Todos los montajes de audio (Preferencias de montajes de audio) en la página 811
Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes en la página 336
Pestaña Insertar (Montaje de audio) en la página 287

Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes

Este diálogo se abre al insertar un archivo de audio con una frecuencia de muestreo diferente a la del montaje de audio. Le permite crear una copia remuestreada del archivo de audio.

Puede especificar la calidad de la conversión de remuestreado en la pestaña **Audio** en las **Preferencias globales**.



Recrear archivos remuestreados

Si esta opción está activada y existe un archivo remuestreado, el archivo se recrea. De lo contrario, se utiliza la versión existente. Active esta opción si el archivo de audio original se ha modificado y quiere recrear la versión remuestreada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Audio (Preferencias globales) en la página 799

Operaciones multicanal en el montaje de audio

Puede abrir archivos de audio multicanal en montajes de audio. Cada pista del archivo de audio multicanal se organiza en clústeres de canales. Un clúster de canales es un grupo lógico de canales. Siempre es un canal o una pareja de canales.

Puede añadir plug-ins a clústeres de canales individuales.

La disposición del canal del montaje de audio debe ser compatible con los canales del archivo multicanal. Por ejemplo, puede abrir un archivo de audio 5.1 o un archivo estéreo en una disposición de canales de montaje de audio 5.1 o 7.1. Pero no puede abrir un archivo de audio 5.1 en una disposición de canales de montaje de audio estéreo.

Para poder usar WaveLab Pro en archivos de audio multicanal, necesita un tarjeta/interfaz de audio con múltiples entradas y salidas. También debe configurar un controlador ASIO en la pestaña **Conexiones de Audio** y especificar cómo se conectan a la tarjeta de audio los canales de entrada/salida internos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

Configuración multicanal

Puede configurar el número de canales que usar para cada montaje de audio.

La configuración conveniente en cada caso depende de una serie de factores:

- El número de salidas disponibles en la tarjeta de audio. Si una tarjeta solo tiene 4 salidas, solo se pueden usar formatos surround con 4 canales o menos.
- Si está previsto mezclar el montaje de audio en un formato de sonido envolvente (surround). Si no, seleccione el modo **Multi Mono** al trabajar con archivos Ambisonics, por ejemplo.
- El uso que se vaya a dar a la mezcla surround final. Por ejemplo, si quiere que su mezcla sea compatible con la configuración surround 5.1, seleccione el modo **Surround 5.1 (L R C LFE Ls Rs)**.

Todas los configuraciones multicanal se asignan internamente a canales surround en WaveLab Pro. Esto significa que los canales pasan a través de la **Sección Master** y luego se dirigen a la tarjeta de sonido, o se renderizan a un archivo multicanal o a un conjunto de archivos mono/estéreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Modo Surround en montajes de audio en la página 337

Modo Surround en montajes de audio

Si está usando el modo **Surround** para un montaje de audio, puede elegir entre varias configuraciones multicanal.

En la pestaña **Info** del montaje de audio, seleccione **Surround**. En el menú emergente **Disposición** están disponibles las siguientes disposiciones multicanal:

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Info en la página 65

Asignar canales de pista a canales de salida

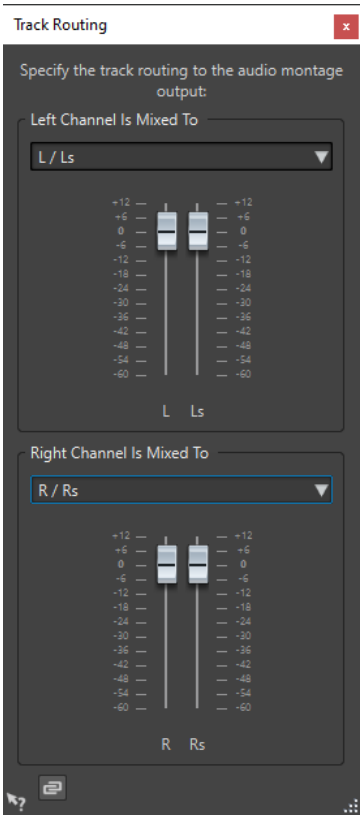
Al seleccionar una configuración multicanal, debe crear y asignar manualmente canales de pista a canales de salida surround.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Enrutado de canales de salida**, en el área de control de pista de una pista de audio, y seleccione **Enrutado de pista**.

Cada pista tiene su propio diálogo **Enrutado de pista**. Puede tener múltiples diálogos **Enrutado de pista** abiertos al mismo tiempo.

2. En el diálogo **Enrutado de pista**, enrute cada canal de la pista a un canal de salida activando los canales correspondientes.



Los canales disponibles dependen de la configuración de canales seleccionada.

3. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Si ha seleccionado un formato surround, puede dirigir un canal de pista a varios o a todos los canales de salida surround.

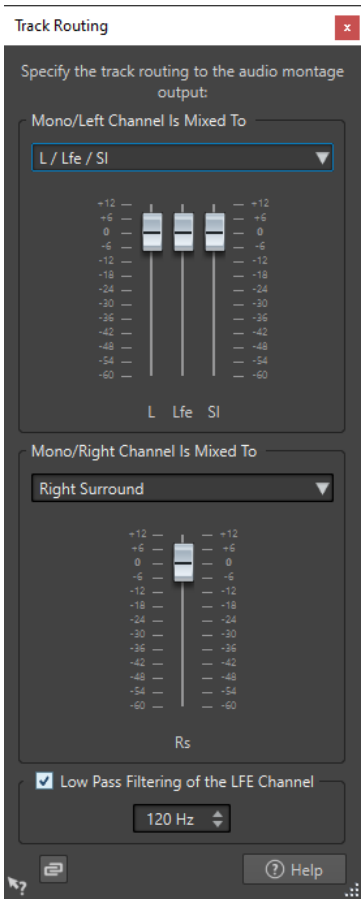
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Enrutado de pista en la página 339
Área de control de pista en la página 268

Diálogo Enrutado de pista

En este diálogo, configura a qué canales de la salida del montaje se envían los canales de pista de su montaje se audio. Qué canales están disponibles se define en la configuración de canales seleccionada.

- Para abrir el diálogo **Enrutado de pista**, en la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Enrutado de canales de salida**, en el área de control de pista de una pista de audio, y seleccione **Enrutado de pista**.



El canal de audio superior se envía a

Le permite seleccionar a qué salidas de audio del montaje se envía el canal izquierdo de la pista.

El canal de audio inferior se envía a

Le permite seleccionar a qué salidas de audio del montaje se envía el canal derecho de la pista.

Ganancia

Cada canal tiene un deslizador de ganancia. Esto le permite hacer ajustes de ganancia individuales para cada canal.

Filtro de paso bajo del canal LFE

Si se selecciona una salida LFE, se puede aplicar un filtro de paso bajo (12 dB/octava) a la señal de la pista, para que solo deje pasar el contenido de bajas frecuencias. La frecuencia de corte del filtro se puede ajustar.

Desenlazar faders

Determina si puede ajustar los faders individualmente o juntos.

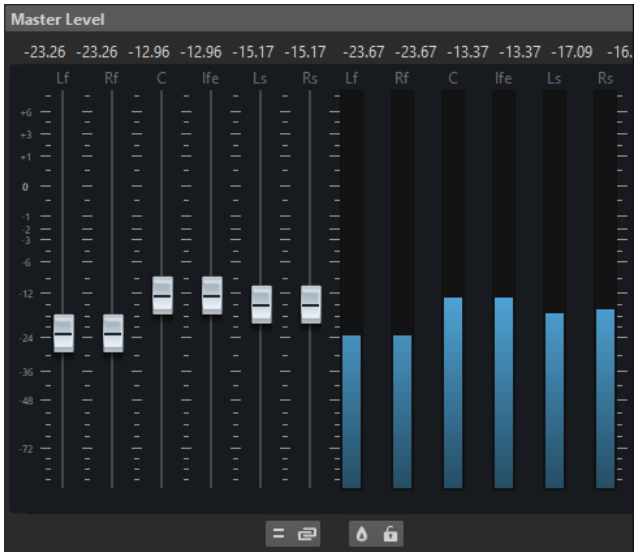
Si **Desenlazar faders** está desactivado, al mover un fader también se mueve el otro la misma cantidad. Activando **Desenlazar faders** puede ajustar la ganancia de los canales individualmente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista en la página 268
Asignar canales de pista a canales de salida en la página 338

Configuración multicanal en la Sección Master

La **Sección Master** se reorganiza automáticamente al iniciar la reproducción de un montaje de audio multicanal. Puede reorganizar la **Sección Master** sin iniciar la reproducción haciendo clic en **Reorganizar** del menú **Ajustes**, en la parte superior de la **Sección Master**.

Los canales de salida de la configuración de canales seleccionada se muestran en la **Sección Master**, con un fader de nivel y un indicador de clip para cada canal de salida.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Sección Master en la página 490

Monitorizar una mezcla estéreo de configuraciones multicanal

En la **Sección Master** puede monitorizar una mezcla estéreo de una configuración multicanal. Esto le permite previsualizar un ajuste de mezcla estéreo para un proyecto surround, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En la **Sección Master**, abra el panel **Nivel Master**.
2. Debajo del medidor maestro, haga clic en **Procesado de canales de audio**.
3. Seleccione **Mezclar a estéreo**.

Efectos master y montajes de audio multicanal

La gestión de efectos de un montaje de audio multicanal es similar a este tipo de gestión en modo estéreo. Pero no todos los plug-ins admiten operaciones multicanal. En esos casos se muestra una advertencia al intentar insertar efectos.

Edición de clips

Todos los clips se muestran en la ventana **Clips**. En esta ventana puede editar y reordenar los clips, así como arrastrarlos al montaje de audio.

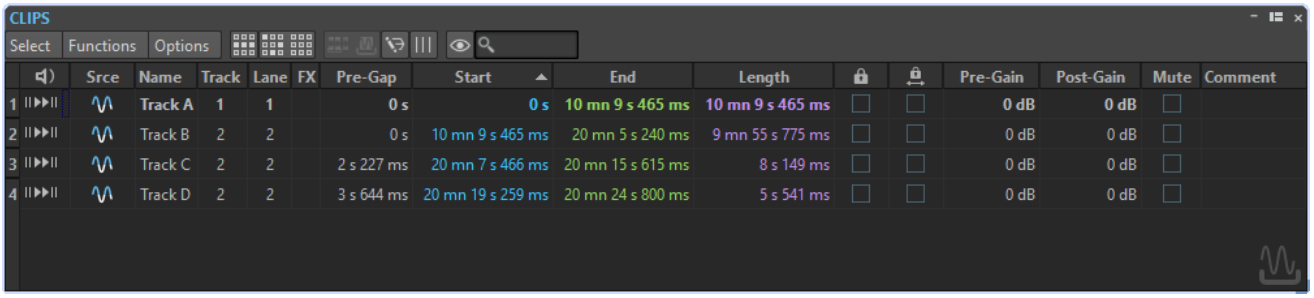
El clip activo se resalta en la lista de clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Clips en la página 326
Ventana Clips en la página 342

Ventana Clips

Esta ventana contiene una lista de los clips colocados en el montaje de audio activo junto con información adicional sobre los clips.

- Para abrir la ventana **Clips**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Clips**.



Lista de clips

En las columnas de la lista de clips, puede modificar los parámetros siguientes de cada clip:

- Nombre
- Orgn (Origen)
- Número de pista

  Puede hacer clic en el número de pista para mover el clip a otra pista.
- Número de carril

  Puede hacer clic en el número de carril para mover el clip a otro carril.
- Pausa anterior al clip
- Tiempo de inicio y final
- Duración
- Ganancia preefecto
- Ganancia postefecto
- Comentario

También puede silenciar y bloquear clips, buscar nombres de clip, y reproducir un clip con o sin pausa. Los botones de reproducción funcionan de la manera siguiente:

Desde el inicio con pre-roll

Reproducir desde el principio con pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Desde el inicio con pre-roll** para reproducir desde el inicio con un pre-roll corto.

Desde el inicio

Reproducir desde el principio.

El icono FX indica que un clip contiene uno o más plug-ins. Si se hace doble clic en el icono FX se abre la ventana **Inspector**.

- Para ampliar el clip, haga clic en el nombre del clip.
- Para seleccionar el rango de tiempo correspondiente al clip, con la tecla **Alt** presionada, haga clic en el número a la izquierda del nombre del clip.
- Para hacer zoom y seleccionar el rango de tiempo a la vez, haga doble clic en el número que está a la izquierda del nombre del clip.

Menú Seleccionar

Seleccionar todos los clips

Selecciona todos los clips en el montaje de audio.

Seleccionar clips de la pista seleccionada

Selecciona todos los clips incluidos en la pista seleccionada.

Seleccionar clips dentro del rango de tiempo seleccionado

Selecciona todos los clips que están totalmente comprendidos en el rango de tiempo seleccionado, en todas las pistas.

Seleccionar clip en la posición del cursor (en la pista activa)

Selecciona el primer clip de la pista activa que se solapa con el cursor.

Seleccionar clip en la posición del cursor (en todas las pistas)

Selecciona todos los clips de todas las pistas que se solapen con el cursor.

Seleccionar clips de antes del cursor (en la pista activa)

Selecciona todos los clips que tengan el punto de fin a la izquierda del cursor en la pista activa.

Seleccionar clips de antes del cursor (en todas las pistas)

Selecciona todos los clips que tengan el punto de fin a la izquierda del cursor, en todas las pistas.

Seleccionar clips de después del cursor (en la pista activa)

Selecciona todos los clips que empiezan a la derecha del cursor, en la pista activa.

Seleccionar clips de después del cursor (en todas las pistas)

Selecciona todos los clips que empiezan a la derecha del cursor, en todas las pistas.

Invertir selección

Anula la selección de todos los clips seleccionados y selecciona todos los demás clips.

Anular selección de todos los clips

Anula la selección de todos los clips seleccionados.

Omitir pistas de referencia de comandos de selección

Si esta opción está activada, los comandos de selección del menú **Seleccionar** no se aplicarán a clips en pistas de referencia, excepto **Deseleccionar todo**.

Menú Funciones

Volcar clips seleccionados

Renderiza los clips seleccionados y reemplaza los clips con un clip individual.

Crear un súper clip a partir de los clips seleccionados

Reemplaza los clips seleccionados por un súper clip que hace referencia a un submontaje.

Exportar lista de clips como texto

Abre una versión en texto plano de la lista de clips en el editor de texto por defecto.

Renombrado por lotes

Abre el diálogo **Renombrado por lotes**, en el que puede renombrar por lotes cualquier cantidad de clips.

Usar nombre del archivo para los clips seleccionados

Nombra cada clip como el archivo de audio al que hace referencia.

Actualizar marcas de tiempo BWF (clips seleccionados)

Actualiza la marca de tiempo de cada archivo de audio al que hace referencia un clip seleccionado para reflejar la posición del clip en el montaje de audio.

La cabecera de archivo de un archivo de audio WAV puede contener una marca de tiempo en el formato Broadcast Wave. Esta marca de tiempo permite insertar audio en posiciones precisas en diferentes aplicaciones. Los archivos de audio se marcan como modificados y se deben guardar.

Mover clips seleccionados a sus marcas de tiempo BWF

Mueve los clips seleccionados a las posiciones contenidas en sus archivos de audio de origen, siempre que los archivos de audio contengan una marca de tiempo.

Alinear clips

Abre el diálogo **Alinear clips**, que le permite alinear todos los clips seleccionados en la pista seleccionada con relación a otras.

Zoom en clips seleccionados

Zoom para ajustar todos los clips seleccionados en la ventana.

Redimensionar clips seleccionados para encajar con el clip activo

Utiliza la duración del clip activo como referencia para cambiar la duración de todos los clips seleccionados.

Enmudecer/Desenmudecer clips seleccionados

Enmudecer/Desenmudecer todos los clips seleccionados.

Bloquear/Desbloquear clips seleccionados

Bloquea el clip para evitar que sea editado por accidente.

Bloquear/Desbloquear movimiento y redimensionado

Bloquea la posición y el tamaño de un clip. Existen otras opciones de edición posibles.

Mostrar/Ocultar la regla y marcadores del clip del archivo origen

Cambia la visibilidad de la regla y del visor de marcadores de los archivos de audio de origen de todos los clips seleccionados.

Menú Opciones

Solo mostrar clips seleccionados

Si se activa esta opción, se muestran únicamente los clips seleccionados en la ventana de montaje. Esto es útil para mostrar solo los clips que pertenecen a un grupo específico (ventana **Grupos de clips**), o a un archivo de audio específico (ventana **Explorador de archivos**).

Mostrar clips de audio

Si esta opción está activada, se muestran los clips de audio.

Mostrar clips de pistas de referencia

Si esta opción está activada, se muestran los clips que se encuentran en pistas de referencia.

Mostrar clips de video

Si esta opción está activada, se muestran los clips de video.

Mostrar clips de imagen

Si esta opción está activada, se muestran los clips de imagen.

Mostrar prepausas globales

Muestra la duración del espacio entre el inicio de un clip y el final del clip anterior en cualquier pista en la columna **Pausa anterior al Clip**. Si los clips se solapan, la duración se muestra en rojo.

Mostrar pausas por pista

Muestra la duración del espacio entre el inicio de un clip y el final del clip anterior en la misma pista. Si los clips se solapan, la duración se muestra en rojo.

Zoom en clip al seleccionar

Si esta opción está activada cuando selecciona un clip en la lista, el clip llena el área de la pista de la forma más eficiente.

Hacer todo el clip visible cuando se selecciona

Si se ha activado esta opción, cuando seleccione un clip en la lista, el área de pistas se desplazará/ampliará para mostrar el clip en su totalidad.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Explorador de archivos en la página 88
Ventana Grupos de clips en la página 376
Mover clips a otra pista o carril en la ventana Clips en la página 361

Seleccionar clips

Puede editar a la vez varios clips seleccionados.

- Para seleccionar un clip, haga clic en el área inferior del mismo. Los clips seleccionados aparecen en un color diferente.
- Para seleccionar un clip mientras deselecciona todos los demás clips seleccionados, haga doble clic en el área inferior del clip.
- Para seleccionar múltiples clips, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada haga clic en sus áreas inferiores.
- Para seleccionar un rango de clips, con la tecla **Mayús** presionada haga clic en ellos.
- Para seleccionar varios clips adyacentes, haga doble clic en el área superior del clip, y después del segundo clic, arrastre para seleccionar los clips adyacentes.
- Para seleccionar varios clips en varias pistas con un rectángulo de selección, con las teclas **Ctrl/Cmd** - **Mayús** presionadas, arrastre el rectángulo.
- Para elegir entre varias opciones de selección de clips, abra la ventana **Clips** y seleccione una opción desde el menú **Seleccionar**, o haga clic derecho en el área superior del clip de una pista y seleccione desde el menú emergente **Clips seleccionados**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Clips en la página 342
Clips seleccionados vs. Clips activos en la página 346
Rangos de selección en montajes de audio en la página 346
Menú Clip activo en la página 353
Menú Clips seleccionados en la página 355

Clips seleccionados vs. Clips activos

Existe una diferencia entre los clips seleccionados y los clips activos. Algunas funciones de edición solo se pueden procesar en un clip individual o clip activo, mientras que otras se pueden procesar en múltiples clips seleccionados.

- Un clip seleccionado es un clip que se ha seleccionado mediante cualquiera de los procedimientos para seleccionar clips. Se pueden seleccionar varios clips a la vez. Esto le permite editar varios clips simultáneamente mediante funciones como copiar, eliminar, mover, etc. Los clips seleccionados tienen un color de fondo diferente. Si se hace clic derecho en la parte superior de un clip se abre el menú **Clips seleccionados**.
- Un clip activo es el último clip que ha seleccionado, clicado, o editado. Solo puede estar un único clip activo al mismo tiempo.

  Algunas funciones solo se pueden procesar en un clip activo. Si se hace clic derecho en la parte inferior de un clip se abre el menú **Clip activo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Seleccionar clips en la página 345
Menú Clips seleccionados en la página 355
Menú Clip activo en la página 353

Rangos de selección en montajes de audio

Un rango de selección es un área seleccionada en una pista. El rango de selección puede estar total o parcialmente dentro de un clip o en una sección vacía de la pista. Puede hacer rangos de selección en una o en múltiples pistas.

- Para hacer un rango de selección, haga clic en el área superior de una pista y arrastre hacia la izquierda o la derecha en una o múltiples pistas.

Los rangos de selección son útiles para lo siguiente:

- Para editar clips cortando o borrando la selección, o recortando el clip a la selección.
- Para crear un nuevo clip arrastrando el rango de selección hasta otra pista.
- Para abrir una ventana de montaje con el rango de selección del archivo de audio de origen arrastrando el rango de selección hasta el **Editor de audio**.
- Para reproducir solo el rango de selección, bien el montaje de audio en su totalidad o solo el clip con la parte del clip intersecante.
- Para crear un bucle de reproducción dentro de la selección activando el bucle y seleccionando el modo **Bucle** en la barra de transporte.

Crear y editar rangos de selección en montajes de audio

Los rangos de selección se pueden redimensionar, crear, mover y quitar.

- Para crear un rango de selección en un área vacía de una pista, haga clic y arrastre con el ratón. La posición inicial y final, así como la duración del rango, se muestran en la línea de información.

- Para crear un rango de selección dentro de un clip, haga clic y arrastre con el ratón en el área superior del clip. La posición inicial y final, así como la duración del rango, se muestran en la línea de información.
- Para crear un rango de selección del área entre dos marcadores, haga doble clic entre estos últimos.
- Para crear un rango de selección a partir de un par de marcadores de región, pulse **Mayús** y haga doble clic en el marcador de inicio o final. En la ventana **Marcadores**, también puede hacer doble clic en el campo **Duración** de un marcador de región.
- Para crear un rango de selección a partir de una pista de CD, abra la ventana **CD** y haga doble clic en el número a la izquierda de la pista correspondiente.
- Para crear un rango de selección a partir de un clip, abra la ventana **Clips** y con la tecla **Alt** presionada, haga clic en el número a la izquierda del clip correspondiente. Para ampliar el clip seleccionado, haga clic en el número a la izquierda del clip.
- Para redimensionar un rango de selección, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic y arrastre hacia la izquierda/derecha, o haga clic en los límites del rango de selección y arrástrelos.
- Para mover un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y **Mayús**, y arrastre el rango de selección hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para deseleccionar un rango de selección, haga clic en otro sitio del montaje de audio, o pulse **Esc**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Ventana CD en la página 448
Ventana Clips en la página 342

Reorganizar clips

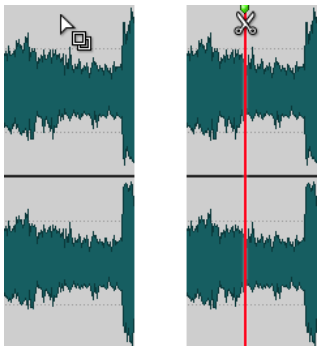
Puede organizar libremente los clips en la ventana de montaje.

Zonas de ratón

La reorganización básica de clips en el montaje de audio se logra haciendo clic y arrastrando con el ratón. Sin embargo, los resultados de arrastrar con el ratón dependen de la parte del clip donde se haga clic. Las diferentes secciones de un clip se denominan zonas de ratón.

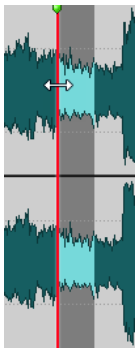
Por defecto, las zonas de ratón tienen las siguientes funciones básicas:

Área superior del clip



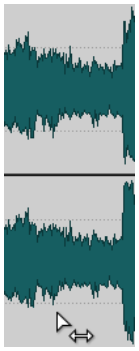
- Copiar un clip o un rango de selección de un clip arrastrando.
- Abrir el archivo de origen haciendo doble clic.
- Dividir en la posición del cursor haciendo doble clic en el cursor de edición o pulsando **S**.

Área alta del clip



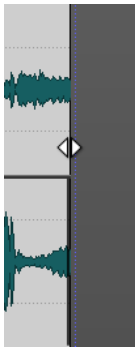
- Seleccionar un rango.
- Abrir el menú **Clips seleccionados** haciendo clic derecho.

Área baja e inferior del clip



- Mover un clip arrastrando.
- Abrir el menú **Clip activo** haciendo clic derecho.

Límites del clip

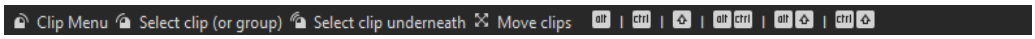


- Redimensionar un clip arrastrando los límites mientras se mantiene estático el origen de audio.
- Redimensionar el lado izquierdo o derecho de un clip y permitir la continuidad del audio presionando la tecla **Ctrl/Cmd** mientras se arrastra el límite izquierdo o derecho.

Nombre del clip

- Renombrar el clip haciendo doble clic.

Al mover el cursor sobre una zona de ratón, la línea de información en la parte inferior izquierda indica las acciones correspondientes.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Clips seleccionados en la página 355
Menú Clip activo en la página 353

Reordenar clips en montajes de audio arrastrando

En la ventana **Clips** se pueden reordenar los clips arrastrándolos hasta otra posición en la lista.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana **Clips**.
2. En la lista de clips, arrastre uno a una posición diferente dentro de la lista.

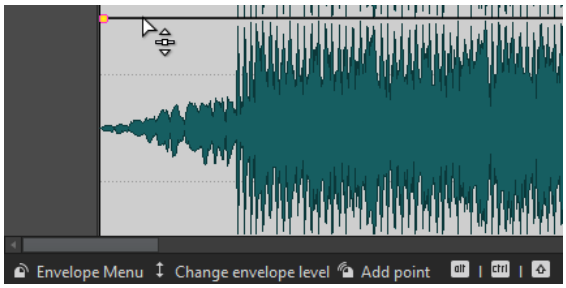
   Se tiene en cuenta la opción **Mover clips solapados juntos**.

   Puede mover más de un clip a la vez seleccionándolos y arrastrándolos. Si se seleccionan varios clips, se moverán todos los que se encuentren entre el clip seleccionado más a la izquierda y el clip seleccionado más a la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Clips en la página 342

Línea de información

La línea de información, situada en la parte inferior de la ventana del **Montaje de audio**, muestra lo que ocurre cuando hace clic (ya sea con o sin teclas modificadoras) dependiendo de la posición del cursor.



- Para activar/desactivar la línea de información, abra las **Preferencias de montaje de audio**, y en la pestaña **Todos los montajes de audio**, active/desactive **Mostrar indicaciones de posibles acciones**.

Se usan los siguientes símbolos en la línea de información:

Clic único

Indica qué ocurre al hacer clic.

Doble clic

Indica qué ocurre al hacer doble clic.

Clic derecho

Indica que se puede hacer clic derecho para abrir un menú. El nombre del menú aparece a la derecha del símbolo.

Ctrl/Cmd-clic

Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic.

Alt-clic

Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Alt** y haciendo clic.

Mayús-clic

Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Mayús** y haciendo clic.

Arrastrar arriba/abajo

Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia arriba/abajo.

Arrastrar izquierda/derecha

Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia la izquierda/derecha.

Arrastrar en cualquier dirección

Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento en cualquier dirección dentro del montaje de audio.

Arrastrar fuera del montaje de audio

Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento fuera del montaje de audio.

Mover/Redimensionar clips o cambiar valores de envolventes

Esto indica que se están moviendo o redimensionando clips, o se están modificando los valores de la envolvente, por ejemplo.

Teclas modificadoras combinadas

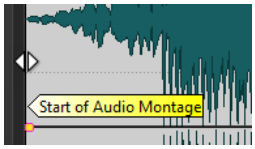
Indica que se pueden usar teclas modificadoras combinadas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Todos los montajes de audio (Preferencias de montajes de audio) en la página 811

Posición de cuadrícula magnética en montajes de audio

Algunas posiciones, como los marcadores o el inicio y final de un clip, pueden definirse como magnéticas. Los elementos arrastrados se pueden ajustar a estas posiciones. Esto facilita la colocación exacta.

Por ejemplo, cuando mueve o redimensiona un clip y sus límites o punto de cue se acercan a uno de los bordes magnéticos, el clip se ajusta a esa posición. Se muestra una etiqueta que indica la posición de ajuste.



Para colocar el cursor en una posición magnética, haga clic en la línea de tiempo y mantenga el botón del ratón pulsado. Cuando ahora mueve el cursor verticalmente, el cursor salta al siguiente borde magnético.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Bordes magnéticos en la página 351

Activar el alineado a bordes magnéticos

Para hacer uso de la función de bordes magnéticos, **Ajustar a bordes magnéticos** debe estar activado.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Alineado**, active **Ajustar a bordes magnéticos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Posición de cuadrícula magnética en montajes de audio en la página 351
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281
Menú Bordes magnéticos en la página 351

Menú Bordes magnéticos

En este menú emergente puede especificar qué posiciones deben ser magnéticas. Cuando está activada la opción **Ajustar a bordes magnéticos**, los elementos que mueva se ajustarán a estas posiciones.

- Para abrir el menú emergente **Bordes magnéticos**, seleccione la pestaña **Editar** en la ventana del **Montaje de audio** y haga clic en **Bordes magnéticos**, en la sección **Alineado**.

Los elementos pueden ajustarse a las siguientes posiciones:

Inicio de montaje

Hace que el inicio del montaje de audio sea magnético.

Inicio de clip

Hace que el inicio de los clips sea magnético.

Final de clip

Hace que el final de los clips sea magnético.

Punto de cue del clip

Hace que el punto de cue en los clips sea magnético.

Punto de cue de final del clip

Hace que la posición después del final del clip sea magnética. Si esta opción está desactivada, todos los puntos de cue finales son invisibles en el montaje de audio.

Marcas de regla de tiempo

Hace que las unidades de tiempo principales mostradas en la regla sean magnéticas.

Marcadores

Hace que los marcadores sean magnéticos.

Marcadores en archivos origen

Hace que los marcadores en los archivos de audio originales del clip sean magnéticos si son visibles.

Límites de selección de tiempo

Hace que los límites del rango de tiempo seleccionado sean magnéticos.

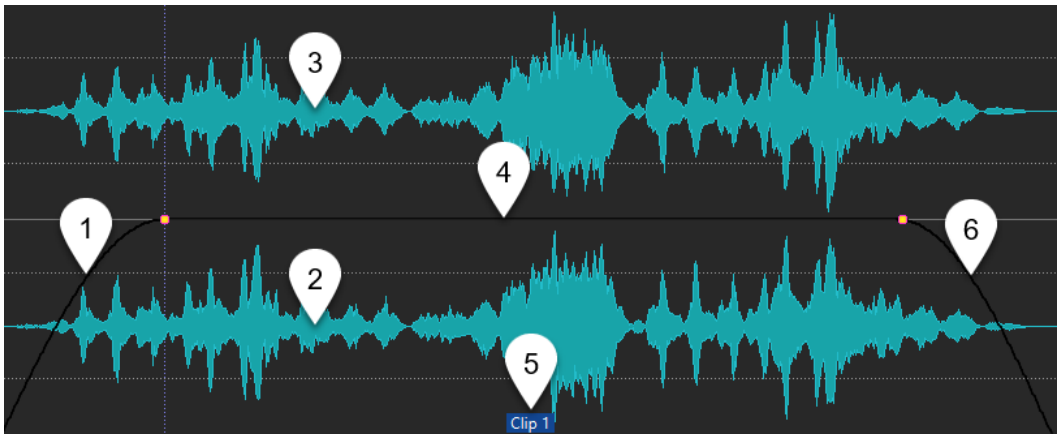
Cursor

Hace que el cursor de edición sea magnético.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281

Menús contextuales de clip

Se puede acceder a muchas funciones de edición para clips mediante los menús contextuales de clip. Según dónde se haga clic derecho en el clip, aparecerán diferentes menús contextuales.



1 **Sección de fundido de entrada**

Abre el menú emergente **Fundido de entrada** en el que puede editar el fundido de entrada.

2 **Área inferior de un clip**

Abre el menú emergente **Clip activo** en el que puede editar el clip activo.

3 **Área superior de un clip**

Abre el menú emergente **Clips seleccionados** en el que puede seleccionar áreas específicas de un clip, bloquear un clip, etc.

4 **Sección de sostenido**

Abre el menú emergente **Envolvente** en el que puede editar la envolvente.

5 **Nombre del clip**

Abre el menú emergente **Efectos** en el que puede añadir efectos al clip.

6 **Sección de fundido de salida**

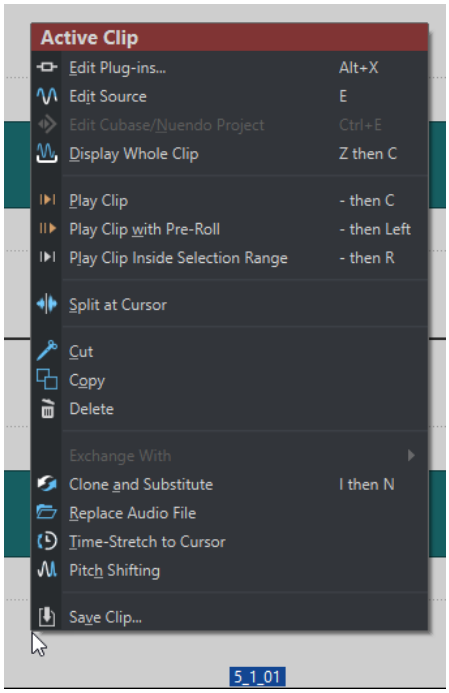
Abre el menú emergente **Fundido de salida** en el que puede editar el fundido de salida.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Menú Clip activo en la página 353
Menú Clips seleccionados en la página 355

Menú Clip activo

El menú emergente **Clip activo** le permite editar y reproducir el clip activo con o sin pre-roll.

- Para abrir el menú emergente **Clip activo**, haga clic derecho en el área inferior de un clip.



Editar plug-ins

Abre la ventana de plug-in de los plug-ins que se aplican al clip activo. También puede hacer clic derecho en el nombre del clip y seleccionar un plug-in para abrir la ventana de plug-in.

Editar origen

Abre el archivo de audio origen del clip en el **Editor de audio**.

Editar proyecto Cubase/Nuendo

Abre el proyecto del archivo de audio en Cubase/Nuendo.

Esto le permite corregir problemas que haya identificado durante la mezcla y corregirlos sobre el archivo de audio en Cubase/Nuendo.

Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Reproducir clip

Reproduce el clip activo.

Reproducir clip con pre-roll

Reproduce el clip activo con pre-roll.

Reproducir clip dentro del rango de selección

Reproduce el rango de audio seleccionado. Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

Dividir en cursor

Divide el clip activo en la posición del cursor de edición. También puede dividir en la posición del cursor de edición haciendo doble clic en el cursor de edición o pulsando **S**.

Cortar

Corta el clip activo al portapapeles. Después puede pegarlo en otra posición en una pista de montaje de audio.

Copiar

Copia el clip activo o el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Borrar

Borra el clip activo.

Clonar y sustituir

Crea una copia del archivo de origen de audio y hace que el clip haga referencia a este nuevo archivo. Como resultado, puede modificar el archivo de origen nuevo sin afectar a otros clips del archivo de audio original. El archivo de audio clonado se guarda en la carpeta implícita que está especificada en el campo **Carpeta para archivos de audio**, en las **Preferencias de montajes de audio**, en la pestaña **Montaje de audio activo**.

Reemplazar archivo de audio

Le permite hacer que el clip haga referencia a otro archivo de audio a la vez que se conservan todos los ajustes del clip. El archivo de audio debe tener una longitud que llegue como mínimo a la posición final del clip. No puede sustituir un archivo estereofónico por uno monoaural ni viceversa. Al hacer clic en el icono de flecha se abre la lista de carpetas usadas recientemente.

Corrección del tiempo hasta el cursor

Abre el diálogo **Corrección del tiempo**, que le permite corregir el tiempo del clip para que termine en la posición del cursor de edición del montaje de audio. Cuando se utiliza esta función, se crea un clon del archivo de audio original, que contiene el rango de audio utilizado en el clip. El proceso se aplica al clon, y el clip hace referencia a este archivo. Ni el archivo de audio original ni los otros clips que hacen referencia al mismo archivo de audio quedan afectados. El archivo de audio clonado se guarda en la carpeta implícita que está especificada en el campo **Carpeta para archivos de audio**, en las **Preferencias de montajes de audio**, en la pestaña **Montaje de audio activo**.

Corrección de tono

Abre el diálogo **Corrección de tono**, donde puede cambiar el tono del clip. Cuando se utiliza esta función, se crea un clon del archivo de audio original, que contiene el rango de audio utilizado en el clip. El proceso se aplica al clon, y el clip hace referencia

a este archivo. Ni el archivo de audio original ni los otros clips que hacen referencia al mismo archivo de audio quedan afectados. El archivo de audio clonado se guarda en la carpeta implícita que está especificada en la **Carpeta para archivos de audio**, en las **Preferencias de montajes de audio**, en la pestaña **Montaje de audio activo**.

Guardar clip

Le permite guardar un clip a disco como un archivo individual. Esto es útil si, por ejemplo, ha creado una perfecta configuración de fundidos, envolventes, o efectos, pero quiere seguir experimentando con el clip en el montaje de audio.

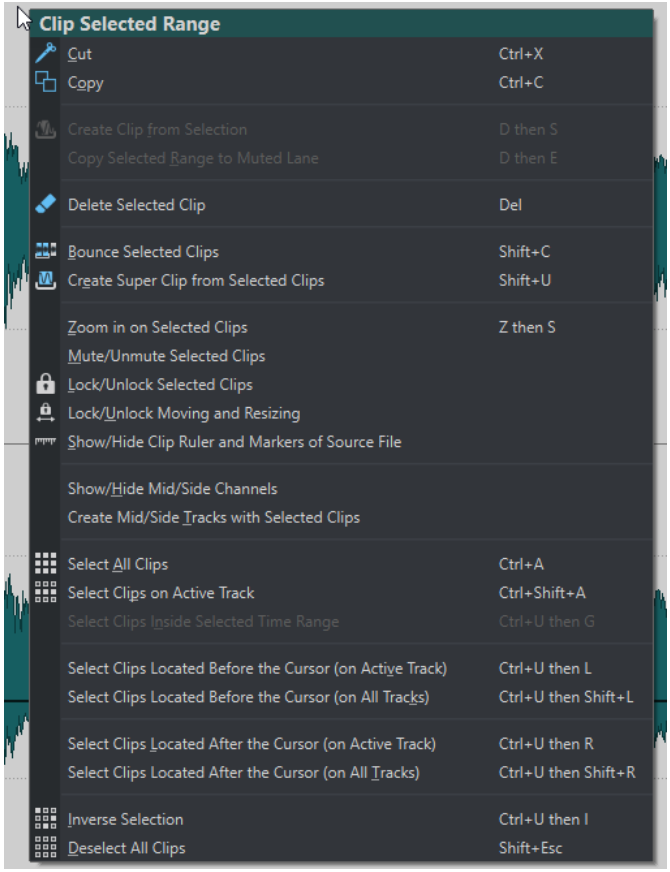
Al guardar el clip, puedes siempre volver a la versión perfecta volviéndola a abrir. Téngase en cuenta, no obstante, que los clips guardados siguen siendo una referencia al archivo de origen y no contienen audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar archivos de origen de clips en la página 388
Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Pro en la página 697
Guardar y abrir clips en la página 357
Menús contextuales de clip en la página 352

Menú Clips seleccionados

El menú emergente **Clips seleccionados** le permite seleccionar áreas específicas de un clip, bloquear un clip, etc.

- Para abrir el menú emergente **Clips seleccionados**, haga clic derecho en el área superior de un clip.



Cortar

Corta los clips seleccionados o el rango de selección al portapapeles.

Copiar

Copia los clips seleccionados o el rango de selección al portapapeles.

Crear clip a partir de la selección

Divide el clip al inicio y final del rango de selección. Si no hay ningún clip que se solape con la selección, se crea un clip vacío.

Copiar rango seleccionado a carril enmudecido

Copia el rango seleccionado como un clip al carril enmudecido. Si el montaje de audio no contiene un carril enmudecido, se crea un carril enmudecido. Esto le permite editar el rango seleccionado con editores externos mientras guarda una copia del rango original seleccionado.

Suprimir clip seleccionado

Si no hay ningún rango de selección, se suprimen los clips seleccionados. Si hay un rango de selección, se suprime el rango de selección. La parte del clip a la derecha del rango de selección suprimido se mueve a la izquierda para rellenar el hueco.

Volcar clips seleccionados

Renderiza los clips seleccionados y reemplaza los clips con un clip individual.

Crear un súper clip a partir de los clips seleccionados

Reemplaza los clips seleccionados por un súper clip que hace referencia a un submontaje.

Zoom en clips seleccionados

Zoom para ajustar todos los clips seleccionados en la ventana.

Enmudecer/Desenmudecer clips seleccionados

Enmudecer/Desenmudecer todos los clips seleccionados.

Bloquear/Desbloquear clips seleccionados

Bloquea el clip para evitar que sea editado por accidente.

Bloquear/Desbloquear movimiento y redimensionado

Bloquea la posición y el tamaño de un clip. Existen otras opciones de edición posibles.

Mostrar/Ocultar la regla y marcadores del clip del archivo origen

Cambia la visibilidad de la regla y del visor de marcadores de los archivos de audio de origen de todos los clips seleccionados.

Mostrar/Ocultar canales Mid/Side

Alterna entre los canales izquierdo/derecho y mid/side de los clips estéreo seleccionados.

Crear pistas Mid/Side a partir de clips seleccionados

Crea dos pistas mono que contienen los canales mid y side del clip estéreo seleccionado.

Seleccionar todos los clips

Selecciona todos los clips en el montaje de audio.

Seleccionar clips en pista activa

Selecciona todos los clips en la pista activa.

Seleccionar clips dentro del rango de tiempo seleccionado

Selecciona todos los clips que están totalmente comprendidos en el rango de tiempo seleccionado, en todas las pistas.

Seleccionar clips de antes del cursor (en la pista activa)

Selecciona todos los clips que tengan el punto de fin a la izquierda del cursor en la pista activa.

Seleccionar clips de antes del cursor (en todas las pistas)

Selecciona todos los clips que tengan el punto de fin a la izquierda del cursor, en todas las pistas.

Seleccionar clips de después del cursor (en la pista activa)

Selecciona todos los clips que empiezan a la derecha del cursor, en la pista seleccionada.

Seleccionar clips de después del cursor (en todas las pistas)

Selecciona todos los clips que empiezan a la derecha del cursor, en todas las pistas.

Invertir selección

Anula la selección de todos los clips seleccionados y selecciona todos los demás clips.

Anular selección de todos los clips

Anula la selección de todos los clips seleccionados.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Menús contextuales de clip en la página 352

Guardar y abrir clips

Puede guardar los clips en el disco como archivos separados. Esto es útil si, por ejemplo, has creado una perfecta configuración de fundidos, envolventes, o efectos, pero quieres seguir experimentando con el clip en el montaje de audio.

Al guardar el clip, puedes siempre volver a la versión perfecta volviéndola a abrir. Téngase en cuenta, no obstante, que los clips guardados siguen siendo una referencia al archivo de origen y no contienen audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Guardar clips en la página 357
Cargar clips en la página 357

Guardar clips

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en el área inferior de un clip.
2. En el menú emergente, seleccione **Guardar clip**.
3. En el diálogo **Guardar clip como**, especifique un nombre y una ubicación, y haga clic en **Guardar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Cargar clips en la página 357

Cargar clips

PRERREQUISITO

Seleccione una pista estéreo para clips estereofónicos y una pista mono para clips monoaurales.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, en una parte vacía de una pista, haga clic con el botón derecho donde desee insertar los clips.
2. En el menú emergente, seleccione **Insertar archivos de clip**.
3. Seleccione un archivo `.clip`, y haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

Los clips se insertan en la pista activa. Si ha seleccionado más de un clip, el primero se posiciona en el cursor del montaje de audio, y los clips sucesivos se colocan de acuerdo con la pausa por defecto. Puede establecer la pausa por defecto en la pestaña **Montaje de audio activo** en las **Preferencias de montajes de audio**. Cuando se importan varios clips, se ordenan alfabéticamente según sus nombres de archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Guardar clips en la página 357
Pestaña Montaje de audio activo (Preferencias de montajes de audio) en la página 811

Filtrar nombres de clips

El campo de búsqueda de la ventana **Clips** le permite filtrar la lista de clips.

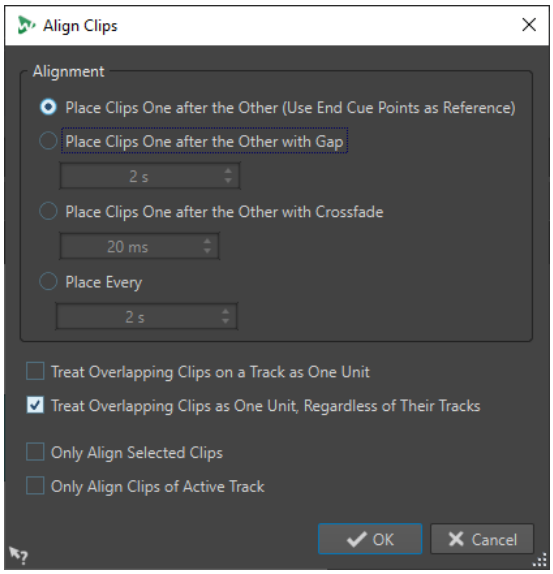
Puede realizar una búsqueda de texto en las columnas **Nombre** y **Comentario**. Para realizar una búsqueda de texto en la columna **Comentario**, esta columna se debe ordenar. De lo contrario, se busca en la columna Nombre. La función **Seleccionar todo** solo selecciona los elementos filtrados.

- Para buscar clips, haga clic en el campo de búsqueda, e introduzca texto.
- Para cambiar el foco del campo de búsqueda a la lista de clips, pulse la tecla **Flecha abajo**.
- Para cambiar el foco de la lista de clips al campo de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd** - **F**.

Diálogo Alinear clips

Este diálogo le permite alinear clips en posiciones específicas y añadir un espacio entre ellos. Debe seleccionar al menos dos clips para usar esta función.

- Para abrir el diálogo **Alinear clips** abra la ventana **Clips** y seleccione **Funciones** > **Alinear clips**.



NOTA

Los clips se pueden mover de forma independiente del grupo al que pertenecen.

Colocar los clips uno detrás de otro (usar puntos de cue finales como referencia)

Coloca los clips seleccionados unos detrás de otros en la pista activa. Cada clip se alinea en el punto de cue de final del clip precedente.

Colocar los clips uno detrás de otro con espacio

Coloca los clips seleccionados en la pista activa. En el campo de tiempo, especifique el intervalo entre el final de un clip y el inicio del siguiente.

Colocar los clips uno detrás de otro con fundido cruzado

Coloca los clips seleccionados en la pista activa y crea fundidos cruzados entre ellos. En el campo de tiempo, especifique la duración requerida para el fundido cruzado.

Colocar cada

Permite que cada clip se inicie una vez transcurrido el intervalo especificado a partir del inicio del clip precedente. En este caso puede haber solapamiento entre clips. En el campo de tiempo, especifique el intervalo entre el inicio de un clip y el inicio del siguiente.

Tratar los clips solapados en una pista como una unidad

Todos los clips solapados o adyacentes en una pista se tratan como una unidad. Esto significa que todos los clips se alinean con el mismo desplazamiento.

Tratar los clips solapados como una unidad, independientemente de sus pistas

Todos los clips solapados o adyacentes en una pista se tratan como una unidad, aunque estén en distintas pistas. Esto significa que todos los clips se alinean con el mismo desplazamiento.

Solo alinear clips seleccionados

Si esta opción está activada, solo se mueven los clips seleccionados. Si un grupo de clips solapados contiene un clip que no está seleccionado, el grupo no se mueve.

Solo alinear clips de la pista seleccionada

Si esta opción está activada, solamente se mueven los clips de la pista activa. Por ejemplo, si un grupo de clips solapados contiene un clip que no forma parte de la pista activa, el grupo no se mueve.

Exportar la lista de clips como texto

Puede exportar información de la lista de clips tal como los nombres, los archivos de origen, las pistas, y las duraciones de clips.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana **Clips**.
2. En la ventana **Clips**, seleccione **Funciones** > **Exportar lista de clips como texto**.
3. Active la opción de la información que quiera exportar.
4. Seleccione el formato de salida desde el menú emergente.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se abrirá la lista de clips en el formato de salida seleccionado. Si selecciona **Imprimir**, se abre la ventana **Vista previa de impresión**. El archivo de texto se guarda en la carpeta de los archivos temporales.

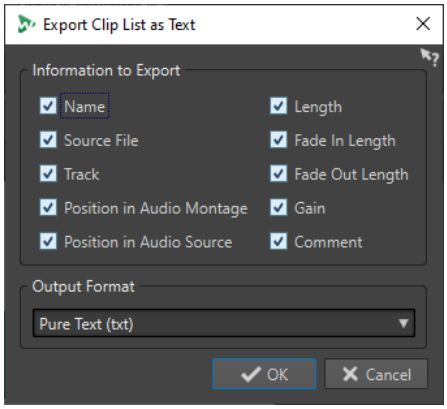
VÍNCULOS RELACIONADOS

Archivos temporales en la página 100

Diálogo Exportar lista de clips como texto

Este diálogo permite exportar la lista de clips en varios formatos de archivo, o imprimirla. Puede seleccionar qué información de clips se incluirá en el archivo exportado.

- Para abrir el diálogo **Exportar lista de clips como texto**, abra la ventana **Clips** y seleccione **Funciones** > **Exportar lista de clips como texto**.



Información a exportar

Le permite seleccionar la información de clips que quiera exportar.

Formato de salida

Le permite seleccionar el formato de salida del archivo exportado.

Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips

Puede dejar que los clips se solapen con otros clips, moverlos, y crear fundidos cruzados entre clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Mover clips en la página 361

Mover clips

Puede arrastrar un clip o todos los clips seleccionados a otra posición.

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione los clips que desee mover.
2. Opcional: para agrupar clips automáticamente mientras los mueve, haga uno de lo siguiente en la sección **Agrupado automático** de la pestaña **Editar**:
   - Para mover todos los clips en todas las pistas que están verticalmente en la misma posición con la misma duración que el clip que está moviendo, active **Hermanos**.
   - Para mover todos los clips solapados o adyacentes en la misma pista cuando mueve un clip, active **Pistas**.
   - Para mover todos los clips solapados o adyacentes en todas las pistas cuando mueve un clip, active **Global**.
3. Haga clic en el área inferior del clip y arrastre los clips en cualquier dirección.

   Al arrastrar, la línea de información muestra la posición de inicio actual del clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips en la página 360
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281

Mover clips a otra pista o carril en la ventana Clips

En la ventana **Clips**, puede mover rápidamente un clip a otra pista o carril.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana **Clips**.
2. Haga clic en la columna **Pistas** o **Carriles** de un clip.
3. Seleccione a qué pista o carril quiere mover el clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Clips en la página 342
Mover clips en la página 361

Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips

Hay varias opciones que le ayudan a la hora de mover y hacer fundidos cruzados entre clips. Puede elegir cómo se manejarán los clips, si se crearán o no fundidos automáticos, así como el comportamiento de los clips al moverlos.

Repercusión

Repercusión determina si los clips a la derecha se mueven, cuando mueve un clip. Las opciones de repercusión están disponibles en la pestaña **Editar** de la ventana del **Montaje de audio**.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista activa que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción también se aplica al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción se tiene en cuenta al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Ninguno

Desactiva la función de repercusión. Es decir, solo se mueve el clip seleccionado.

Agrupado automático

Las opciones de agrupado automático están disponibles en la pestaña **Editar** de la ventana del **Montaje de audio**.

Hermanos

Si esta opción está activada y mueve o redimensiona un clip horizontalmente, todos los clips de todas las pistas que están en la misma posición vertical con la misma duración que el clip que está moviendo/redimensionando, también se mueven/redimensionan.

Al hacer doble clic en el área inferior de un clip, también se seleccionan todos los clips hermanos. Si varios clips ya están seleccionados, hacer doble clic en el área inferior de un clip solo selecciona este clip.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, todos los clips adyacentes o solapados en la misma pista también se mueven.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips solapados verticalmente en todas las pistas.

Fundido cruzado

Las siguientes opciones de fundido cruzado están disponibles en la pestaña **Fundido** de la ventana del **Montaje de audio**, en la sección de **Opciones**.

Solapamientos

Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de hacer fundidos cruzados automáticos.

- Si **Sin fundido cruzado automático** está activado, no se hace ningún fundido cruzado automático cuando se solapan los clips.
- Si **Solapamientos libres** está activado, se crean fundidos cruzados automáticos cuando un clip se solapa con otro clip en la misma pista. La duración del solapamiento determina la duración del fundido cruzado.
- Si **Fundido de entrada determina el solapado** está activado, la duración del fundido de entrada de un clip restringe el solapamiento máximo posible y, por

lo tanto, el tiempo del fundido cruzado. Si el clip derecho, es decir, el clip con el fundido de entrada en el solapamiento, se mueve hacia la izquierda, pasado el tiempo de solapamiento establecido, el otro clip se redimensiona progresivamente. Mover el otro clip hacia la derecha, hacia el clip que contiene el fundido de entrada en el solapamiento, produce el mismo resultado.

- Si **Fundido de salida determina el solapado** está activado, la duración del fundido de salida de un clip restringe el solapamiento máximo posible y, por lo tanto, el tiempo del fundido cruzado. Si el clip izquierdo, es decir, el clip con el fundido de salida en el solapamiento, se mueve hacia la derecha, pasado el tiempo de solapamiento establecido, el otro clip se redimensiona progresivamente. Mover el otro clip hacia la izquierda, hacia el clip que contiene el fundido de salida en el solapamiento, produce el mismo resultado.

Fundido cruzado automático

Este menú emergente le permite hacer ajustes sobre el fundido cruzado automático.

- Si **Fundidos cruzados entre clips de carriles diferentes** está activado, los fundidos cruzados se crean automáticamente al mover un clip en un carril para que se solape con otro clip situado en otro carril de la misma pista.
- Si **Permitir fundidos cruzados automáticos con clips de la pista activa** está activado, los fundidos cruzados se crean automáticamente al mover un clip para que se solape con otro clip en la pista activa.
- Si **Permitir fundidos cruzados automáticos múltiples** está activado, los fundidos cruzados se crean automáticamente para todos los clips movidos que se solapan con otros clips en sus pistas o carriles. Si esta opción está desactivada, solo se crea un fundido cruzado para el clip que se arrastra, incluso si se mueven varios clips a la vez.

Opciones

- Si **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** está activado, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.
- Si **Bloquear tiempos de fundido al ajustar los límites de los clips** está activado, las duraciones definidas de los fundidos de entrada y salida se bloquean al inicio o final del clip, incluso si se ajustan los límites del clip. Esto significa que, si redimensiona un clip arrastrando su borde, el punto de unión correspondiente al fundido se moverá en consonancia, y se conservará la duración del fundido.

Las siguientes opciones de fundido cruzado están disponibles en la pestaña **Editar** de la ventana del **Montaje de audio**, en la sección de **Alineado**.

Fundido cruzado

Este menú emergente le permite hacer ajustes de movimientos de contacto para los fundidos cruzados.

- Si **Ajustar a forma de onda al hacer fundido cruzado** está activado y crea un fundido cruzado arrastrando un clip hacia otro que esté en su parte izquierda, la posición del clip movido se ajusta automáticamente para obtener una buena correspondencia entre las formas de onda de los clips. Este proceso de correlación ofrece un fundido cruzado que está alineado en fase.
- Si **Crear fundido cruzado y ajustar a la forma de onda al ajustar al clip izquierdo** está activado y mueve un clip para que su inicio se ajuste al final de otro clip a su izquierda, el clip se empuja automáticamente un poco en esa dirección, para crear un fundido cruzado corto basado en una correlación óptima entre las

dos formas de onda. Este proceso de correlación ofrece un fundido cruzado que está alineado en fase.

- Si **Crear fundido cruzado al ajustar al clip izquierdo (basado en el fundido de salida)** está activado y mueve un clip para que su inicio se ajuste al final de otro clip a su izquierda, el clip se empuja un poco hacia la izquierda para crear un fundido cruzado.

  La duración del fundido cruzado es la del fundido de entrada del clip a la derecha. Si la duración del fundido de entrada es cero, se utiliza como base la duración del fundido de salida del clip izquierdo en su lugar. Si esta duración también es cero, se realiza la función **Crear fundido cruzado y ajustar a la forma de onda al ajustar al clip izquierdo** si está activada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281
Pestaña Fundido (Montaje de audio) en la página 290

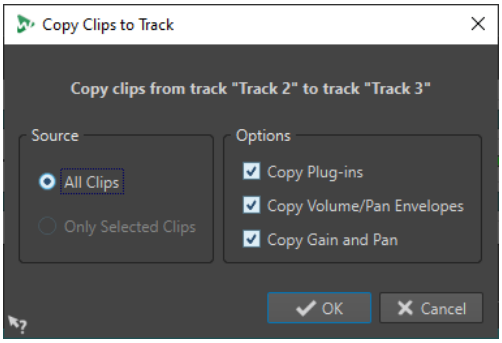
Copiar clips a otras pistas

Puede copiar todos los clips o solo los clips seleccionados de una pista con o sin sus ajustes de plug-in y envolvente a otra pista.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo quiere copiar clips específicos a otra pista, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en los clips que quiera copiar.

   Para seleccionar múltiples clips, también puede mantener pulsado **Ctrl/Cmd** - **Mayús** y arrastrar con el ratón.
2. En el área de control de pista, haga clic derecho para abrir el menú emergente.
3. En el menú emergente, seleccione **Copiar clips a pista** y seleccione la pista a la que quiera copiar los clips.
4. En el diálogo **Copiar clips a pista**, haga uno de lo siguiente:
   - Para copiar todos los clips a la pista seleccionada, haga clic en **Todos los clips**.
   - Para copiar solo los clips seleccionados a la pista seleccionada, haga clic en **Solo clips seleccionados**.
   - Para copiar clips con sus plug-ins, envolventes y/o ajustes de ganancia y panorama, active **Copiar plug-ins**, **Copiar envolventes volumen/panorama** y/o **Copiar ganancia y panorama**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips en la página 360
Área de control de pista en la página 268

Fundidos cruzados optimizados al ajustar a otros clips

Si alinea clips de modo que uno termine exactamente donde empieza el siguiente, por ejemplo, usando la opción **Bordes magnéticos**, es probable que no coincidan las formas de onda en el punto de intersección. Para evitar cambios de nivel repentinos, que pueden producir chasquidos y clics, puede optimizar el fundido cruzado en la unión a otros clips.

En la pestaña **Editar**, en la sección **Alineado**, abra el menú emergente **Fundido cruzado**, y active **Ajustar a forma de onda al hacer fundido cruzado**. Cuando esta opción está activada y mueve un clip para que su inicio se ajuste al final de otro clip, ocurre lo siguiente:

- WaveLab Pro examina las formas de onda de los clips en un rango corto para encontrar la posición en que mejor coinciden las formas de onda de ambos clips. Esta acción es igual que la de coincidencia de fase automática de la ventana **Correlación de ondas**. Puede especificar hasta dónde quiere que el programa examine los clips, seleccionando un rango de búsqueda en el menú de la ventana **Correlación de ondas**.
- La posición del clip que ha movido se ajusta ligeramente para conseguir la mejor coincidencia posible entre las formas de onda. Esto crea un fundido cruzado corto.

NOTA

Esta función solo es aplicable en movimientos de derecha a izquierda, por ejemplo, al dejar que el inicio del clip movido se ajuste al final del clip situado a la izquierda.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Posición de cuadrícula magnética en montajes de audio en la página 351
Ventana de correlación de ondas en la página 415

Superponiendo clips

Los clips se pueden mover para que se solapen.

Tenga en cuenta lo siguiente:

- Las pistas en el montaje de audio son polifónicas: cada una de ellas puede reproducir a la vez varios clips solapados. Los clips solapados son transparentes. Permiten ver los clips subyacentes y sus formas de onda.
- Para seleccionar un clip solapado, haga clic en el área inferior del clip de la sección de fundido cruzado.
- Existen opciones de fundido cruzado que ajustan automáticamente las curvas de envolvente de nivel cuando se solapan clips.

Crear clips a partir de rangos de selección

Puede crear clips a partir de un rango de selección.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, cree una selección.

   NOTA

   Si no hay ningún clip que se solape con la selección, se creará un clip vacío.

2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Clip**, haga clic en **Crear a partir de selección** y haga uno de lo siguiente:

- Para crear un clip desde el rango seleccionado, haga clic en **Crear clip a partir de la selección**. Si no hay ningún clip que se solape con la selección, se crea un clip vacío.
- Para copiar el rango seleccionado como un clip a un carril enmudecido, haga clic en **Copiar rango seleccionado a carril enmudecido**. Esto le permite editar el rango seleccionado con editores externos mientras guarda una copia del rango original seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Edición de clips en la página 341
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281

Duplicar clips

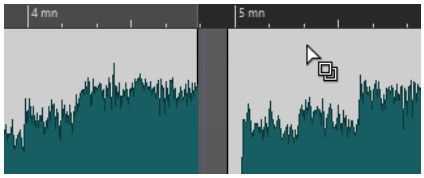
Puede duplicar rápidamente uno o varios clips mediante arrastrar y soltar. Puede arrastrar los duplicados de clips a otra posición en la misma pista, en otra pista o en otro montaje de audio.

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la de la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione uno o varios clips.
2. Haga clic en el área alta del clip y arrastre los clips a otra posición en la misma pista, en otra pista o en otra pestaña de montaje de audio.



El cursor cambia para indicar que se encuentra en el área alta del clip.

Durante la operación de arrastrar, una línea punteada indica dónde se colocará el primero de los clips copiados. La posición también se indica en la línea de información.

Si ha arrastrado un solo clip, se abre un menú emergente. Seleccione la opción que quiera aplicar al duplicado del clip. Los ajustes de **Repercusión** y **Agrupado automático** que puede hacer en la pestaña **Editar** de la ventana **Montaje de audio** se tienen en cuenta.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281

Repetir clips

Puede realizar varias copias de un clip y colocarlas a varios intervalos en la pista activa de su montaje de audio.

NOTA

Repetir clips no crea clips superpuestos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione el clip que desee repetir.
2. Opcional: coloque el cursor de edición.
3. Seleccione la pestaña **Editar**.
4. En la sección **Clip**, haga clic en **Repetir clip**.
5. En el diálogo **Repetir clip**, seleccione una de estas opciones:
   - Seleccione **Número** y especifique el número de copias.
   - Seleccione **Repetir hasta el cursor**.
6. Seleccione una de las opciones de **Ubicación**.
7. Haga clic en **Aceptar**.

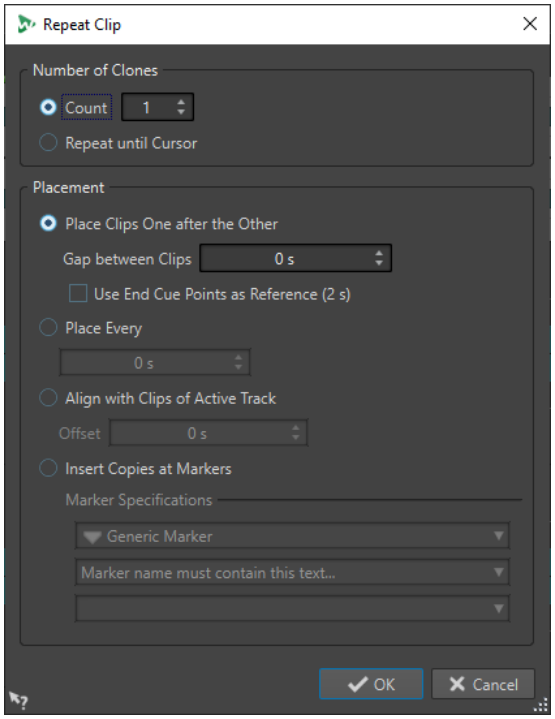
RESULTADO

Los clips se repiten. Si ha elegido **Repetir hasta el cursor**, el último clip comienza a la izquierda del cursor del montaje de audio.

Diálogo Repetir clip

En este diálogo se puede especificar el número de clones que crear y controlar su colocación, alineación y espaciado.

- Para abrir el diálogo **Repetir clip**, seleccione la pestaña **Editar** en la ventana del **Montaje de audio** y haga clic en **Repetir clip**, en la sección **Clip**.



Número de clones

Número crea el número específico de clones.

Repetir hasta el cursor crea clones hasta el cursor de edición.

Ubicación

Colocar clips uno detrás de otro coloca los clips uno después del otro en la pista.

Usar puntos de cue como referencia coloca los clips seleccionados uno después de otro en la pista activa. Cada clip se alinea con el punto de cue de final del clip precedente.

Espacio entre clips le permite establecer la duración del espacio entre clips.

Colocar cada coloca los clips copiados en el intervalo de tiempo que indique en el campo de abajo. Dicho intervalo es el existente entre dos inicios de clips consecutivos.

Alinear con clips de la pista activa alinea los clips copiados con la posición de inicio de los clips en la pista activa, incluyendo cualquier valor de desplazamiento que pueda establecer en el campo **Desplazamiento**.

Insertar copias en marcadores alinea los clips copiados con marcadores específicos. Especifique estos marcadores en los menús disponibles bajo esta opción.

Crear nuevos clips arrastrando selecciones

Puede arrastrar rangos de selección para crear un nuevo clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione un rango.

   Si el rango de selección abarca más de un clip, solo se copia la sección que es parte del clip activo.

2. Haga clic en el área superior del clip y arrastre la selección a la nueva posición.

   Al arrastrar, la posición del puntero se muestra en la línea de información. Se tienen en cuenta los ajustes de bordes magnéticos.

3. Seleccione una de las opciones de inserción.

   NOTA

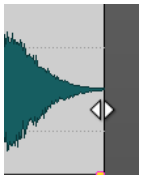
   Al copiar rangos de selección se excluyen envolventes y efectos.

Redimensionar clips

En este contexto el redimensionado normalmente significa mover los puntos de inicio y final de un clip. Esto revela más cantidad o menos cantidad del archivo de audio original. Puede mantener estático el origen de audio en relación a la línea de tiempo del montaje de audio, o en relación al borde redimensionado del clip.

Redimensionar clips con un origen de audio estático

Para redimensionar clips, haga clic en el límite izquierdo o derecho del clip y mueva el punto inicial o final a la izquierda o la derecha.



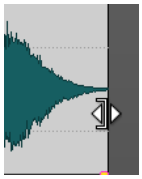
Las posiciones inicial y final, así como la duración del clip, aparecen en la línea de información mientras se arrastra. No se puede arrastrar el límite de un clip más allá del punto inicial o final del archivo de audio al que hace referencia.

Al arrastrar el límite derecho de un clip, los ajustes de **Repercusión** se tienen en cuenta. Si **Pista** está activado, se mueven todos los clips siguientes de la pista cuando redimensiona el clip. Si **Global** está activado, se mueven todos los clips en todas las listas del montaje de audio.

Si pulsa **Alt**, todos los clips seleccionados se redimensionarán el mismo valor.

Redimensionar clips con orígenes de audio vinculados

Puede redimensionar un clip manteniendo el origen de audio vinculado al borde que está moviendo. Con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada, haga clic en el límite izquierdo o derecho del clip y mueva el punto inicial o final a la izquierda o la derecha.

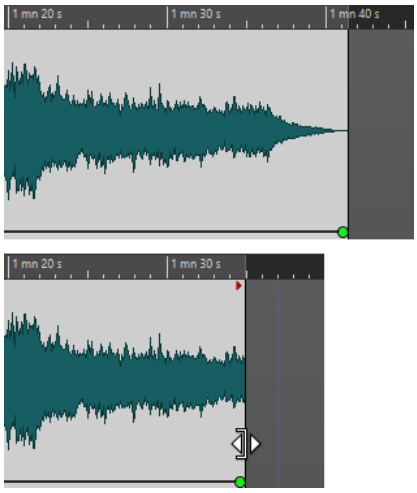


Las posiciones inicial y final, así como la duración del clip, aparecen en la línea de información mientras se arrastra. Las opciones de posición de cuadrícula magnética y agrupado automático que puede hacer en la pestaña **Editar** de la ventana **Montaje de audio** se tienen en cuenta.

Si pulsa **Alt**-**Ctrl/Cmd** al redimensionar, todos los clips seleccionados se redimensionarán en el mismo valor.

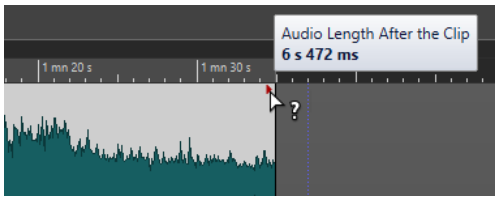
Indicador de clip redimensionado

Cuando redimensiona un clip, se muestra un pequeño triángulo en la esquina superior izquierda o derecha del clip, dependiendo de si redimensiona el inicio o el final del clip. Este indicador le puede ayudar a corregir errores, por ejemplo, cuando corta demasiada parte del clip y falta el inicio o el final del audio.



Clip antes y después de redimensionarlo. El indicador de la esquina superior derecha muestra que el clip se ha redimensionado.

Cuando pasa el ratón por encima del indicador del clip redimensionado, una caja de información muestra la duración del audio antes/después del clip. La unidad de tiempo mostrada depende de la unidad de tiempo de la regla de tiempo.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips en la página 361
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281

Redimensionar clips recortando

Puede recortar clips para eliminar material al principio o al final de un clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un rango de clip.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Borrado**, haga clic en **Recortar clip**.

RESULTADO

El clip se redimensiona para que contenga únicamente el audio seleccionado.

Volcar clips seleccionados

Volcar clips le permite renderizar varios clips a un clip individual. Esto crea un nuevo archivo de audio en la carpeta de montaje. Puede renderizar los efectos de un solo clip para crear un archivo de audio nuevo que los clips utilizan. La renderización tiene en cuenta los plug-ins, los ajustes de envolvente y los ajustes de ganancia de los clips. No se renderizan los efectos de pista y de salida.

Volcar clips crea un archivo de audio nuevo que el nuevo clip utiliza. El nuevo clip no tiene plug-ins, ajustes de envolvente o ajustes de ganancia. Después de renderizar, el nuevo clip suena como los clips anteriores. Su audio todavía se procesa a través de los plug-ins de pista y de salida.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear clips a partir de clips seleccionados en la página 370
Renderizar efectos de clip a clips en la página 371

Crear clips a partir de clips seleccionados

Puede renderizar varios clips a un clip individual. Los plug-ins, los ajustes de envolvente y los ajustes de ganancia se renderizan al nuevo clip.

PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio, seleccione los clips que quiera renderizar a un clip individual.
2. Seleccione la pestaña **Renderizar**.
3. En la sección **Clips seleccionados**, haga clic en **Volcar**.

RESULTADO

Los clips seleccionados se renderizan a un clip individual.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Volcar clips seleccionados en la página 370
Pestaña Renderizar (Montaje de audio) en la página 296

Renderizar efectos de clip a clips

Para ahorrar energía de la CPU, puede renderizar los efectos de un solo clip para crear un archivo de audio nuevo que el clip utiliza. Después de renderizar el clip, los efectos son parte del clip y los plug-ins del clip se eliminan.

PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Renderizar**.
3. En la sección **Clips seleccionados**, haga clic en **Volcar**.

RESULTADO

Los efectos de clip se renderizan al clip seleccionado.

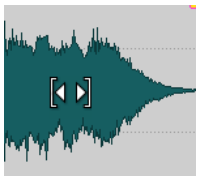
VÍNCULOS RELACIONADOS
Volcar clips seleccionados en la página 370
Pestaña Renderizar (Montaje de audio) en la página 296

Deslizar audio en clips

Desliza el audio de un clip. Esto mueve la sección del origen de audio al que el clip hace referencia.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque el cursor del ratón sobre el área inferior del clip.
2. Pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt** y arrastre a la izquierda o derecha para deslizar el origen de audio.

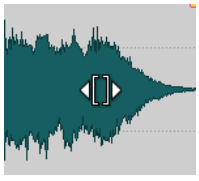


Mover clips con orígenes de audio fijos

Puede mover el clip dejando el origen de audio fijo en su posición.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque el cursor del ratón sobre el área inferior del clip.
2. Pulse **Mayús** - **Alt** y arrastre a la izquierda o derecha para mover el clip.



Esta acción mostrará otras secciones del origen de audio subyacente.

Dividir clips

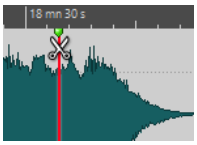
Puede dividir clips para convertir un clip en dos clips independientes. Los dos clips tendrán el mismo nombre y la misma configuración. Los envolventes y fundidos se convierten de modo que los dos clips se reproduzcan como si aún fueran un mismo clip.

PRERREQUISITO

Decida si quiere crear fundidos cruzados automáticamente entre el clip izquierdo y el derecho. Para activar/desactivar esta opción, seleccione la pestaña **Fundido**, haga clic en **Opciones** en la sección **Opciones**, y active/desactive **Crear fundidos por defecto en nuevos clips**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic en la posición donde desee dividir el clip.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Para dividir clips en una pista, coloque el cursor del ratón en la posición del cursor de edición en el área superior del clip y haga doble clic.

     El cursor se convierte en unas tijeras.

     Para dividir clips en todas las pistas en el cursor de edición o en la posición de reproducción, seleccione la pestaña **Editar**, haga clic derecho en **Dividir clips** en la sección **Dividir**, y seleccione **Dividir clips en todas las pistas**.

     Para dividir cada clip seleccionado en todas las pistas en el cursor de edición o en la posición de reproducción, seleccione la pestaña **Editar**, haga clic derecho en **Dividir clips** en la sección **Dividir**, y seleccione **Dividir clips seleccionados**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281

Edición integrada

Puede editar clips de forma integrada en un **Editor de forma de onda** o **Editor de espectro** no destructivos.

Cuando abre un rango de selección en un editor integrado, WaveLab Pro crea una copia del archivo de audio original. La copia se almacena en la carpeta de datos del montaje de audio. Esto le permite editar un rango de selección sin modificar el archivo de audio original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

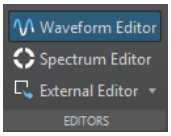
Editar clips en editores integrados en la página 372

Editar clips en editores integrados

Puede editar clips en editores integrados sin cambiar los archivos de audio originales.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, cree un rango de selección.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Editores**, haga clic en **Editor de forma de onda** o **Editor de espectro**.



   El rango de audio se abre en el editor integrado seleccionado.
4. En el editor integrado, haga sus ediciones.
5. Guarde el archivo.

RESULTADO

El archivo se inserta como un nuevo clip dentro del rango previamente seleccionado. El archivo se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio.

Borrar selecciones de clips

Puede borrar un rango de selección dentro de un clip.

Borrar partes de clips dentro de rangos de selección

Borrar la parte de un clip de dentro de un rango de selección da como resultado un hueco entre los dos clips resultantes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione un rango en un clip.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Borrado** haga clic en **Borrar rango seleccionado**.

   Si se ha activado **Ajustar a forma de onda al hacer fundido cruzado** o **Crear fundido cruzado al ajustar al clip izquierdo (basado en el fundido de salida)**, se ajusta la posición del clip derecho para lograr la mayor coincidencia de fase posible entre los clips.

   Se tienen en cuenta los ajustes de agrupación automática.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Alineado en la página 285

Suprimir partes de clips dentro de rangos de selección

Suprimir la parte de un clip de dentro de un rango de selección elimina el rango seleccionado y mueve la sección derecha del clip hacia la izquierda para rellenar el hueco.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione un rango en un clip.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Borrado** haga clic en **Suprimir rango seleccionado**.

Si está activado cualquiera de los modos de fundido cruzado automático, o la opción **Crear fundidos por defecto en nuevos clips**, se crea un fundido cruzado por defecto entre los dos clips resultantes. Esto crea una transición limpia.

RESULTADO

El rango seleccionado se suprime y la sección derecha del clip se mueve hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Eliminar clips

Eliminar clips no elimina el archivo de audio al que hacen referencia los clips.

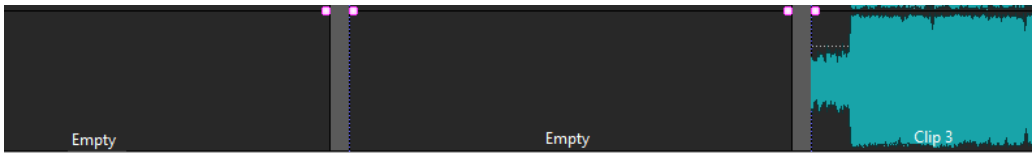
PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic derecho en un clip y seleccione **Borrar**.
  - Seleccione un clip y pulse **Supr**.

    Para asegurarse de que no hay ningún rango de selección, pulse **Esc**.

Clips vacíos

Si no se encuentra el archivo de audio de un clip, un clip vacío muestra la duración y la posición del clip no encontrado.



Los clips vacíos son útiles para lo siguiente:

- Como indicadores de una posición, para crear plantillas de montaje de audio con clips vacíos.
- Como alternativa al silenciamiento de un clip. La diferencia radica en que para los clips vacíos no se copia audio al clonar el montaje de audio.
- Para definir regiones. Dado que un clip tiene un punto inicial y uno final en el montaje de audio, define un rango que puede usarse como referencia para diversos propósitos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear clips vacíos en la página 374
Quitar los orígenes de los clips en la página 375

Crear clips vacíos

Puede crear un clip vacío a partir de un rango de selección.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione un rango.
2. Haga clic derecho en un área vacía de la pista y seleccione **Crear un clip vacío a partir del rango seleccionado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Clips vacíos en la página 374
Quitar los orígenes de los clips en la página 375

Quitar los orígenes de los clips

Puede crear un clip vacío eliminando un archivo origen de un clip. Esto no elimina el archivo de audio del disco.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione el clip para el que quiere eliminar el archivo de audio de origen.
2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
3. En la sección **Clip seleccionado**, haga clic en **Reemplazar archivo de audio**, y seleccione **Eliminar origen**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Clips vacíos en la página 374
Crear clips vacíos en la página 374

Bloquear clips

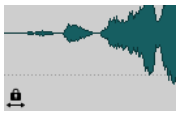
Puede bloquear clips para evitar moverlos, editarlos o eliminarlos involuntariamente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione la pestaña **Editar**, abra el menú emergente **Bloquear** de la sección **Clip**, y active **Bloqueo total** o **Bloqueo de tiempo**.
   - En la ventana **Clips**, seleccione **Funciones** y active **Bloquear/Desbloquear clips seleccionados** o **Bloquear/Desbloquear movimiento y redimensionado**.

RESULTADO

Un símbolo de candado indica que un clip está bloqueado.



Desbloquear clips

Use uno de los siguientes métodos para desbloquear un clip:

- Haga clic en el área inferior del clip bloqueado, y haga clic en **Sí** en el mensaje.
- Seleccione la pestaña **Editar**, abra el menú emergente **Bloquear** de la sección **Clip**, y desactive **Bloqueo total** o **Bloqueo de tiempo**.

Grupos de clips

Los grupos de clips son selecciones de clips que se pueden acceder a través de la ventana **Grupos de clips** o haciendo clic en cualquier clip de un grupo.

Un clip solo puede pertenecer a un grupo. Si añade un clip a un grupo, se quita automáticamente de cualquier otro grupo en que estuviera incluido. Puede asignar a un grupo un color específico que lo distinga fácilmente en la vista de pistas.

Puede renderizar todos los grupos como archivos individuales usando la función **Renderizar** de la **Sección Master**.

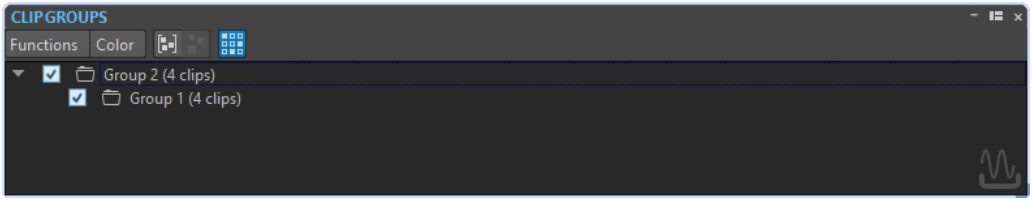
- Para crear grupos anidados, arrastre un grupo dentro de otro.
- Para desactivar un grupo, desactive su casilla en la lista. Si un grupo está desactivado, puede mover los clips individualmente.
- Para renombrar un grupo, haga doble clic en su nombre e introduzca un nuevo nombre.
- Para seleccionar todos los clips de un grupo de su montaje de audio para editarlos, haga clic en el grupo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Súper clips en la página 381
Grupos de pistas en la página 317

Ventana Grupos de clips

Esta ventana muestra una lista de los grupos que forman parte del montaje de audio actual.

- Para abrir la ventana **Grupos de clips**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Grupos de clips**.



Agrupar clips seleccionados

Crea un grupo a partir de todos los clips seleccionados.

Eliminar grupo seleccionado

Elimina el grupo seleccionado en la lista. Los clips por sí mismos no se eliminan del montaje.

Clic selecciona el grupo

Si esta opción está activada, al seleccionar un clip en la vista de pistas se seleccionan automáticamente todos los clips del mismo grupo.

Si está desactivada, para seleccionar un grupo entero habrá que hacer clic en el nombre del grupo en la lista de vista de grupos. Esto es útil para modificar las posiciones relativas de los clips en el grupo, sin tener que eliminarlos del grupo.

Color

Permite seleccionar colores para el grupo.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

Agrupar clips

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione los clips que desee agrupar.
2. En la ventana **Grupos de clips**, seleccione **Funciones** > **Agrupar clips seleccionados**.
3. Introduzca un nombre para el grupo y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El nuevo grupo se muestra en la lista de grupos. El nombre del grupo se añade al principio de los nombres de los clips incluidos en el grupo.

Añadir clips a un grupo de clips existente

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione los clips que desee añadir a un grupo.
2. En la ventana **Grupos de clips**, seleccione **Funciones** > **Agrupar clips seleccionados**.
3. Seleccione el grupo al que desee añadir los clips y haga clic en **Aceptar**.

Eliminar grupos de clips

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Grupos de clips**, seleccione un grupo.
2. Seleccione **Funciones** > **Eliminar grupo seleccionado**.

RESULTADO

El grupo se elimina. Los clips por sí mismos no se eliminan del montaje.

Colorear grupos de clips

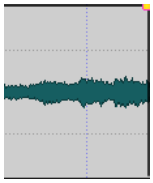
PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Grupos de clips**, seleccione un grupo.
2. Abra el menú **Color** y seleccione un color.

   Las selecciones de color individuales de clips prevalecen sobre el color del grupo correspondiente.

Clips y puntos de cue

Un punto de cue es un marcador de posición definido perteneciente a un clip. Se puede colocar dentro o fuera del clip. Los puntos cue se muestran como líneas verticales compuestas por puntos.



Al mover un clip, su punto de cue es magnético respecto a cualquier borde, marcador o posición que se haya activado en el menú **Bordes magnéticos**. Los puntos de cue magnéticos le permite una fácil selección. Esto tiene varios usos:

- Establecer el punto de cue en una posición relevante del audio para alinear el clip con otros clips, etc.
- Establecer el punto de cue antes del inicio de un clip a fin de colocar clips en fila con espacios predefinidos.
- Establecer el punto de cue en el punto de fundido de entrada o fundido de salida de un clip para mantener las duraciones de fundido definidas en fundidos cruzados.

NOTA

Cada clip puede tener un solo punto de cue. Si selecciona otra opción de inserción de punto de cue, el punto de cue se coloca en una nueva posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir puntos de cue en la página 378
Menú Bordes magnéticos en la página 351

Añadir puntos de cue

Puede agregar un punto de cue para cada clip.

PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio, haga clic en la posición del clip en la que quiera definir un punto de cue.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Clip**, abra el menú emergente **Punto de cue**.
4. Seleccione una de estas opciones:
   - **En el cursor**
   - **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto**
   - **Sigue el punto de final del fundido de entrada**
   - **Sigue el punto de inicio del fundido de salida**
5. Opcional: seleccione **Punto cue final personalizado** y especifique un punto cue final personalizado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Clips y puntos de cue en la página 377
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281

Empujar

La función de empujar en el montaje de audio le permite hacer ajustes precisos. Puede empujar clips, objetos, y propiedades.

Cada vez que usa la función empujar, el elemento seleccionado se desplaza una cantidad específica. Al aplicarla, se pueden mantener pulsadas teclas modificadoras especificadas por el usuario para modificar la cantidad del desplazamiento.

Los bordes magnéticos no se tienen en cuenta. Los elementos empujados no se ajustan a posiciones, si no que se pueden mover libremente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione los objetos que quiera empujar.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Empujar**, haga clic en **Destino**.
4. En el menú emergente **Destino**, active los elementos que quiera empujar o active **Seleccionar auto. elemento**.
5. Haga clic en **Empujar -** o **Empujar +** en la sección **Empujar** o use los iconos de empujar de la barra de transporte.

   Puede mantener pulsadas las teclas modificadoras especificadas por el usuario para modificar la cantidad del desplazamiento.

Establecer el impulso de empuje predeterminado

Puede establecer el valor de empuje que se usa para ajustar los elementos. Los impulsos grandes, pequeños y minúsculos son relativos al valor predeterminado.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Montajes de audio**.
2. Seleccione la pestaña **Todos los montajes de audio**.
3. En la sección **Amplitudes básicas para el empuje**, especifique un tiempo por defecto para el impulse del empujón, en el campo **Tiempo**.
4. En el campo **Ganancia**, especifique la ganancia de impulso predeterminada para el sonoridad de empuje.

Elementos que se pueden empujar

El menú emergente **Destino** lista los elementos y las propiedades que se pueden empujar.

- Para abrir los menús emergentes **Destino**, seleccione la pestaña **Editar** en la ventana del **Montaje de audio** y haga clic derecho en **Destino**, en la sección **Empujar**.

Seleccionar auto. elemento

Intenta seleccionar automáticamente lo que se debería empujar, dependiendo de la última acción realizada. Por ejemplo, si su última acción fue seleccionar o mover un clip, la opción **Posición del clip** se selecciona automáticamente en el menú **Destino**. En la mayoría de los casos permite usar la función Empujar sin tener que seleccionar manualmente elementos del submenú.

Posición de clip

Mueve todos los clips seleccionados.

Borde izquierdo/derecho del clip

Redimensiona el clip activo. Esta función es similar al cambio de tamaño con una fuente de audio estática.

Fundido de entrada/salida del clip

Mueve los puntos de intersección del fundido de entrada/salida del clip activo. Si la envolvente es estéreo, se ajustan ambos lados.

Fundido cruzado del Clip

Estrecha o ensancha la zona de fundido cruzado moviendo los puntos de intersección de ambos clips en el fundido cruzado. Este empuje solo funciona si se selecciona el segundo clip (el de la derecha) en un par de fundido cruzado.

Cursor de edición

Mueve el cursor de edición.

Borde izquierdo del rango de tiempo seleccionado

Mueve el borde izquierdo de un rango de selección.

Borde derecho del rango de tiempo seleccionado

Mueve el borde derecho de un rango de selección.

Marcador seleccionado

Mueve el marcador de montaje de audio seleccionado. Para seleccionar un marcador, haga clic en el área encima de la regla.

Volumen del clip activo

Ajusta el volumen del clip activo paso por paso según el valor de la **Ganancia** en las **Preferencias de montaje de audio**.

Sonoridad de todos los clips seleccionados

Ajusta el volumen de todos los clips seleccionados paso por paso según el valor de la **Ganancia** en las **Preferencias de montaje de audio**.

Panorama del clip activo

Ajusta el panorama del clip activo. **Empujar +** panoramiza hacia la izquierda y **Empujar -** hacia la derecha.

Panorama de todos los clips seleccionados

Ajusta el panorama de todos los clips seleccionados. **Empujar +** panoramiza hacia la izquierda y **Empujar -** hacia la derecha.

Mostrar clips en la vista mid y side

- Para activar la vista mid/side, haga clic derecho en el área superior de un clip, y seleccione **Mostrar/Ocultar canales Mid/Side**.

NOTA

Esto no afecta al procesado de reproducción ni de plug-ins.

Montajes de audio dentro de montajes de audio

Puede insertar montajes de audio externos en un montaje de audio o recoger varios clips de un montaje de audio a un submontaje interno. Esto facilita hacer montajes de audio grandes a la vez que se ocultan las complejidades de la edición dentro de otros montajes de audio.

Esto también aumenta el rendimiento de su sistema ya que ofrece opciones para congelar ediciones y efectos de audio en archivos de audio en caché.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Súper clips en la página 381

Súper clips

Un súper clip es la representación de un montaje de audio dentro de un montaje de audio. Hace referencia a un archivo de audio que se renderiza desde un submontaje interno o desde uno externo.

Un súper clip se comporta como cualquier otro clip. Para editar las pistas y los clips de un súper clip, puede reabrirlo y luego renderizar los cambios para actualizar el súper clip.

Un súper clip puede ser un montaje de audio mono o estéreo.

Por ejemplo: Se tiene un álbum compuesto por 15 canciones. Cada canción requiere modificaciones complejas. En este caso, puede crear 15 súper clips, de los que cada uno representa una canción. El principal montaje de audio se compondrá de estos súper clips, aunque cada canción pueda tener su propio montaje de audio.

Más aún, debido a que los súper clips pueden representar montajes de audio externos con distintas frecuencias de muestreo, se puede ofrecer las canciones en audio de alta resolución (frecuencia de muestreo de 96 K), y crear un montaje de audio álbum en 44.1 Kb para un CD y otro álbum a 96 Kb para un disco de DVD-Audio, por ejemplo.

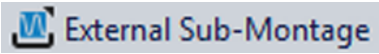
Submontajes externos

Un súper clip puede hacer referencia a un submontaje externo, que es un montaje de audio en otro archivo. Un submontaje externo es independiente del submontaje de audio donde lo inserte.

Los submontajes externos se pueden compartir entre proyectos y utilizar en montajes de audio con una frecuencia de muestreo diferente. Se pueden anidar a cualquier profundidad.

Los archivos de submontaje externo pueden contener otros montajes de audio externo a cualquier profundidad.

Los súper clips que hacen referencia a submontajes externos se identifican con un icono de submontaje externo.



Un súper clip que hace referencia a un submontaje externo también se denomina X-Clip.

NOTA

Un submontaje externo en un montaje de audio normal. El término «externo» denota su inclusión en otro montaje de audio.

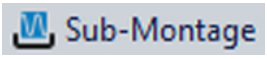
Submontajes internos

Un súper clip puede hacer referencia a un submontaje interno, que es un montaje de audio que se guarda en el mismo archivo que el montaje de audio del súper clip. Ese súper clip viene a ser como una carpeta que contiene otro montaje de audio.

Los submontajes internos se gestionan dentro de un mismo archivo de montaje de audio. Por ejemplo, al terminar de editar clips específicos de un montaje de audio, los puede renderizar como súper clip.

Un submontaje interno no puede contener otro submontaje interno. Pero puede contener súper clips que representen montajes de audio externos.

Los súper clips que son submontajes internos se identifican con un icono de submontaje interno.



Un súper clip que hace referencia a un submontaje interno también se denomina I-Clip.

Crear un súper clip

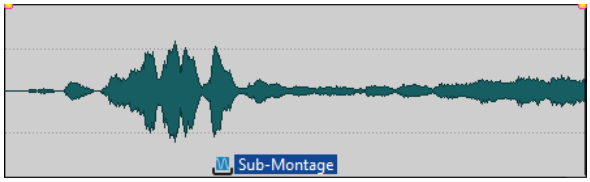
Puede renderizar clips de un montaje de audio a un súper clip. Este súper clip puede formar parte de un submontaje interno o de un montaje de audio externo.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio en el que quiere crear un súper clip.
2. En la ventana del montaje o en la ventana de **Clips**, seleccione los clips que quiera renderizar a un súper clip.
3. Seleccione una de estas opciones:
   - Haga clic derecho en la mitad superior de uno de los clips seleccionados y seleccione **Crear un súper clip a partir de los clips seleccionados**.
   - En la ventana **Clips**, seleccione **Funciones** > **Crear un súper clip a partir de los clips seleccionados**.
4. En el diálogo **Crear súper clip**, decida si crear un I-Clip (submontaje interno) o un X-Clip (submontaje externo).
5. Opcional: asigne un nombre al súper clip.
6. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

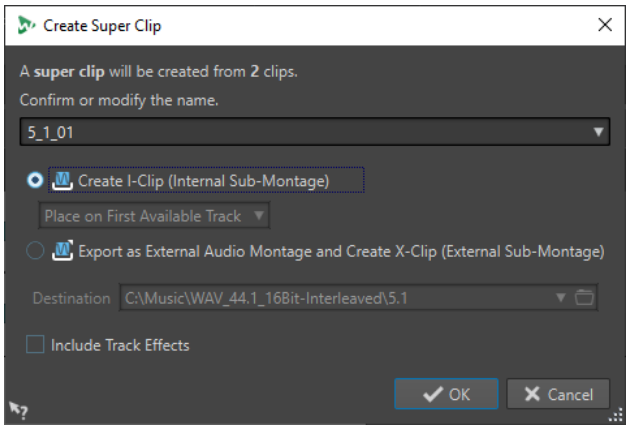
Los clips se renderizan como un súper clip dentro del montaje de audio.



Diálogo Crear súper clip (al crear súper clips a partir de clips seleccionados)

En este diálogo se especifica cómo crear súper clips para submontaje internos y externos.

- Para abrir el diálogo **Crear súper clip** haga clic derecho en la mitad superior de uno o de varios de los clips seleccionados, y seleccione **Crear un súper clip a partir de los clips seleccionados**.



Nombre

Le permite especificar un nombre para el súper clip. Para los X-Clips, el nombre también se usa para el montaje de audio.

Crear un I-Clip (submontaje interno)

Crea un montaje de audio dentro del montaje de audio abierto e inserta un súper clip para hacer referencia a él.

Colocar en la primera pista disponible/Colocar en la última pista disponible

Si crea un submontaje a partir de clips que están en diferentes pistas, el menú emergente le permite especificar en qué pista se inserta el súper clip.

Exportar como montaje de audio externo y crear un X-Clip (submontaje externo)

Crea un montaje de audio independiente y un súper clip que hace referencia a este montaje de audio.

Destino

Le permite seleccionar la carpeta de destino del submontaje externo.

Incluir efectos de pistas

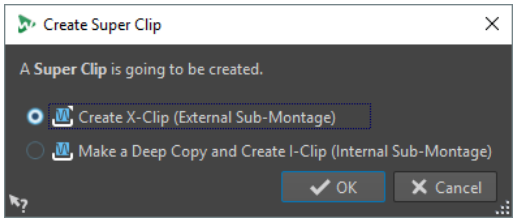
Si esta opción está activada, los efectos de pistas se incluyen en el submontaje. Si quiere mantener el súper clip en la pista, desactive esta opción.

NOTA

Los efectos de salida no se incluyen para evitar el procesado doble.

Diálogo Crear súper clip (al insertar montajes de audio externos)

En este diálogo, puede seleccionar si se deben crear X-Clips o I-Clips al insertar un montaje de audio externo en otro montaje de audio.



Crear un X-Clip (submontaje externo)

El súper clip hace referencia al archivo de montaje de audio.

Hacer una copia en profundidad y crear un I-Clip (submontaje interno)

El montaje de audio se copia a otro montaje de audio. El súper clip hace referencia a la copia independiente.

Insertar submontajes externos en montajes de audio

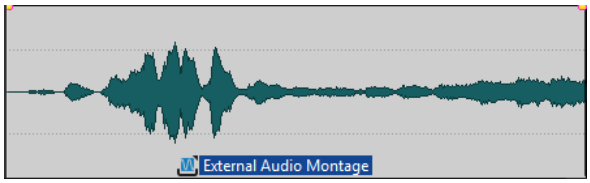
Se puede insertar un submontaje externo como un súper clip en otro montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio en el que desee insertar otro montaje de audio.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - Haga clic derecho en una zona vacía de la ventana del montaje, seleccione **Insertar montajes de audio** > **Explorar**, seleccione los montajes que desea insertar, y haga clic en **Abrir**.
   - Arrastre el montaje de audio que desea insertar desde el Explorador de archivos/Finder de macOS o desde dentro de WaveLab Pro y deposítelo en la ventana del montaje.
3. En el diálogo **Crear súper clip** seleccione si crear un clip-X o un clip-I y haga clic en **Aceptar**.
4. En el menú emergente, seleccione cómo agregar y mezclar el submontaje externo.

RESULTADO

El submontaje externo se renderiza, y el súper clip resultante se inserta en la posición del cursor de edición.



Editar súper clips

Puede volver a abrir los orígenes de los súper clips, editar los clips que contengan y aplicar los cambios para actualizar los súper clips de los montajes de audio externos o internos.

Los cambios en el montaje de audio interno o externo se aplican al montaje de audio principal cuando se renderizan los submontajes.

Editar submontajes externos de súper clips

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en el área inferior de un súper clip de un submontaje externo y seleccione **Editar origen**, o haga doble clic en el área superior del súper clip.

   El submontaje externo se abre en otra pestaña.
2. Edite el submontaje externo y guarde los cambios.
3. Decida cómo quiere actualizar el montaje de audio.
   - Para aplicar los cambios a todos los montajes de audio que hacen referencia al montaje de audio actualizado, seleccione **Archivo** > **Exportar**, y seleccione **Renderizar** > **Renderizar súper clip**.

- Para aplicar los cambios a un solo montaje de audio, regrese al montaje que contiene el submontaje externo que ha actualizado. Seleccione el montaje de audio actualizado, abra la ventana **Archivos**, y seleccione **Menú** > **Actualizar renderizado del montaje de audio seleccionado**.

4. Guarde el montaje de audio.

Editar submontajes internos de súper clips

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en el área inferior de un súper clip de un submontaje interno y seleccione **Editar origen**, o haga doble clic en el área superior del súper clip.

   El submontaje interno se abre en otra pestaña.

2. Edite los clips del submontaje interno y guarde los cambios.

RESULTADO

Los cambios se renderizan automáticamente para actualizar el súper clip.

Congelar submontajes externos

Al congelar submontajes externos se renderiza el submontaje externo a un archivo de audio y los súper clips se convierten en clips normales.

IMPORTANTE

Una vez congelado un submontaje, no se puede editar como montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje de audio, seleccione el submontaje externo que quiera congelar.
2. En la ventana **Archivos**, seleccione **Menú** > **Congelar submontaje externo**.
3. Especifique un nombre y una ubicación y haga clic en **Guardar**.

Gestionar archivos de origen de clips

La ventana **Archivos** facilita la gestión de los utilizados en el montaje de audio activo.

Muestra todos los archivos usados por clips en el montaje actual, así como su ubicación, tamaño y última fecha de modificación. Además están disponibles estas operaciones de archivo:

- Reemplazar archivos en el montaje de audio
- Cambiar nombres de archivo (se actualizan todas las referencias de clip internas)
- Abrir archivos que se usan en el montaje de audio del **Editor de audio**
- Exportar nombres de archivo como texto

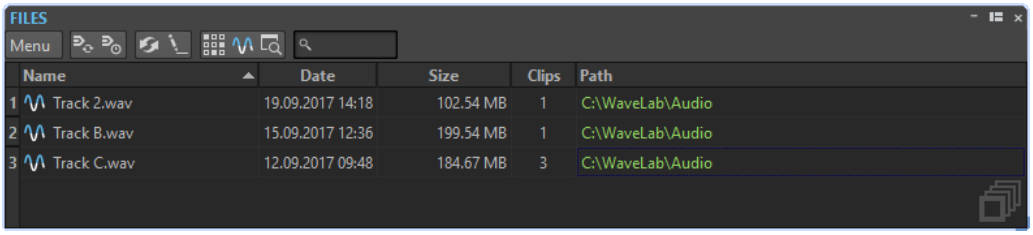
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Archivos en la página 386
Editar archivos de origen de clips en la página 388

Ventana Archivos

Esta ventana facilita la gestión de los archivos utilizados en el montaje de audio activo, incluidos los montajes internos y externos.

- Para abrir la ventana **Archivos**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Archivos**.



Lista de archivos

La lista de archivos muestra nombres, fechas, tamaños y rutas de los archivos utilizados en el montaje de audio activo. La columna de **Clips** muestra lo mucho que usa un clip el archivo de audio correspondiente. La ubicación y el tipo de los archivos determinan cómo se muestran las rutas:

- Si la ruta depende de la ubicación del montaje de audio del archivo, aparece en verde.
- Si la ruta está en la misma partición que el montaje de audio (por ejemplo, en una subcarpeta), aparece en azul.
- Si la ruta está en otra partición, aparece en rojo.
- Los submontajes internos no tienen ruta.

Menú

Actualizar renderizado del montaje de audio seleccionado

Renderiza el montaje de audio activo a un archivo de audio nuevo. Esto es necesario para llevar los cambios que haya realizado en el submontaje seleccionado hasta el montaje de audio abierto.

Actualizar renderizados obsoletos

Renderiza todos los montajes de audio que se hayan modificado desde la creación de su archivo de audio renderizado.

Reemplazar por

Le permite reemplazar el archivo seleccionado por otro.

Congelar submontaje externo

Renderiza el submontaje externo a un archivo de audio a la vez que convierte los súper clips en clips normales.

Renombrar archivo

Permite cambiar el nombre de archivo. Las referencias internas del montaje de audio se actualizan en consecuencia.

Exportar nombres de archivo como texto

Crea un archivo de texto que muestra todos los archivos usados en el montaje de audio activo.

Seleccionar clips del archivo seleccionado

Selecciona todos los clips que hacen referencia al archivo seleccionado.

Editar origen

Abre los archivos seleccionados en el **Editor de audio**. Si los archivos seleccionados son submontajes, el montaje de audio relacionado se abre en la ventana del **Montaje de audio**.

Mostrar en explorador de archivos

Abre el Explorador de archivos/Finder de macOS para localizar el archivo seleccionado.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

Reemplazar archivos de origen de clips

Puede reemplazar el archivo de origen de un clip con otro archivo y hacer que todos los clips que hacían referencia al archivo de origen antiguo lo hagan al nuevo.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Archivos**.
3. En la ventana **Archivos**, seleccione el archivo que desee intercambiar.
4. Seleccione **Menú** > **Reemplazar por**.
5. Seleccione el archivo que será el reemplazo.

Cambiar nombres y ubicaciones de archivos de audio

Se puede modificar el nombre y ubicación de un archivo de audio en un proyecto de montaje de audio. Todos los clips que referencian este archivo se actualizan automáticamente.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Archivos**.
3. En la ventana **Archivos**, seleccione el archivo al que desea cambiar el nombre.
4. Seleccione **Menú** > **Renombrar archivos**.
5. En el diálogo **Renombrar archivo**, introduzca un nombre nuevo.
6. Para introducir una nueva ubicación para el archivo, active **Cambiar carpeta**, e indique una nueva ubicación.
7. Opcional: Si desea que los clips respectivos modifiquen su nombre según el nuevo nombre de archivo, active **Renombrar clips relacionados como el nombre del archivo**.
8. Haga clic en **Aceptar**.

Exportar nombres de archivo como texto

Puede exportar la lista de nombres de archivo como texto a varios formatos. La lista contiene los nombres y las rutas de los archivos de audio en el montaje activo.

PRERREQUISITO

Configure su montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Archivos**.
3. En la ventana **Archivos**, seleccione **Menú** > **Exportar nombres de archivo como texto**.
4. Elija la información que desea exportar, así como el formato de salida.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se abrirá la lista de nombres de archivo en el formato de salida seleccionado. Si selecciona **Imprimir**, se abre la ventana **Vista previa de impresión**. El archivo de texto se guarda en la carpeta especificada para los archivos temporales.

Editar archivos de origen de clips

La edición del montaje de audio puede requerir el procesamiento o la edición de los archivos de audio reales a los que hacen referencia los clips.

Use uno de los métodos siguientes para editar el archivo de origen de un clip:

- Haga clic derecho en el área inferior del clip que desee modificar y seleccione **Editar origen**, o haga doble clic en el área superior del clip. Se abre el archivo de origen del clip en el **Editor de audio**. Edite el clip, guárdelo y regrese al montaje de audio.
- Haga doble clic en el clip y arrástrelo a la lista de pestañas o en el **Editor de audio**.

Tenga en cuenta lo siguiente:

- Cualquier edición que realice de este modo afecta al archivo de audio de origen y por lo tanto a todos los clips que utilicen el archivo de audio, incluyendo los clips en otros montajes de audio.
- Puede deshacer/rehacer todos los cambios en los archivos de audio, incluso después de guardar el archivo. Estos cambios se reflejan inmediatamente en todos los montajes de audio abiertos.
- Si se utiliza **Archivo** > **Guardar como** para guardar el archivo de audio de origen con un nombre diferente, todos los montajes de audio abiertos que hagan referencia al archivo ahora harán referencia al nuevo archivo.

Acerca de clonar y sustituir archivos de origen de clips

La clonación de un archivo de origen de audio evita el riesgo de que otros clips queden afectados al modificarse el archivo de origen de un clip.

Use la función **Clonar y sustituir** para crear una copia del archivo de origen de audio, y cree en el clip una referencia al nuevo archivo. Como resultado, puede modificar el archivo de origen sin afectar a otros clips o al archivo de audio original.

El archivo de audio clonado tiene el nombre del archivo original con el sufijo _#X, donde X es un número. El archivo de audio clonado se guarda en la carpeta implícita que está especificada en el campo **Carpeta para archivos de audio**, en las **Preferencias de montajes de audio**, en la pestaña **Montaje de audio activo**.

La carpeta implícita se utiliza cuando WaveLab Pro necesita crear nuevos archivos a los que puede hacer referencia un montaje de audio. Los archivos que se guardan en la carpeta implícita

no son temporales, es decir, no se eliminan al cerrar WaveLab Pro. Esto es necesario porque el montaje de audio contiene referencias a los archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Montaje de audio activo (Preferencias de montajes de audio) en la página 811

Clonar y sustituir archivos de origen de clips

PROCEDIMIENTO

- En la ventana del montaje, haga clic derecho en el área inferior de un clip y seleccione **Clonar y sustituir**.

RESULTADO

Un clon del archivo de origen sustituye el clip seleccionado. Todos los clips que hacen referencia al archivo original tienen una referencia en el nuevo archivo.

Reemplazar archivos de audio de clips

Puede reemplazar el archivo de audio de un clip para comparar distintas tomas.

NOTA

No puede reemplazar un archivo estéreo por uno mono ni viceversa.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en el área inferior de un clip, y seleccione **Reemplazar archivo de audio**.
2. Seleccione el archivo al que hacer referencia y haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

El archivo de audio seleccionado reemplaza el clip. Se retienen todos los ajustes del clip. Las referencias de clips al archivo reemplazado todavía están disponibles.

Envolventes para clips

Para los clips del montaje de audio, puede crear envolventes de volumen y de fundidos, de panorama, y para efectos que están enrutados a un clip.

Puede crear una curva de envolvente de nivel independiente para automatizar el nivel, para crear fundidos y fundidos cruzados, y para silenciar secciones de clips.

También puede dibujar envolventes de panorama a fin de automatizar ajustes de panorama para clips. Para clips mono, el panorama rige la posición izquierda/derecha en el campo estéreo. Para clips estéreo, el panorama define el balance izquierdo/derecho.

Puede editar la configuración de envolvente en la pestaña **Envolvente**, o haciendo clic derecho en una curva de envolvente. El menú de ajustes contiene opciones diferentes, dependiendo de si ha hecho clic en la parte del fundido de entrada, en la parte del fundido de salida, o en la parte sostenida.

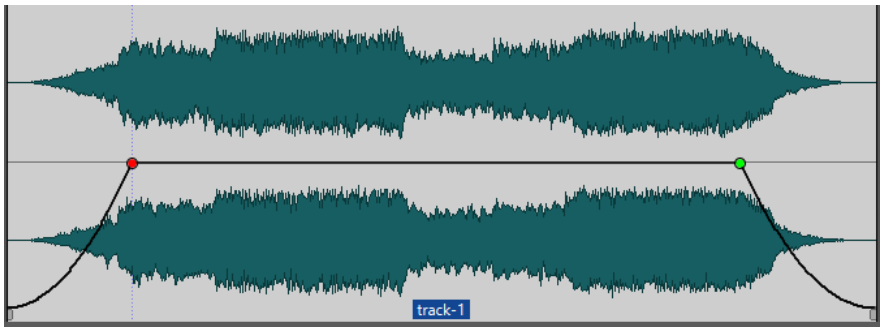
VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Enrutar un plug-in a un clip en la página 436

Envolventes de nivel

De modo predeterminado, todos los clips muestran una curva de envolvente de nivel. La envolvente se compone de tres partes: la parte del fundido de entrada, la parte sostenida y la parte del fundido de salida.

Los puntos en los lados izquierdo y derecho de la curva son los puntos de unión del fundido de entrada y del fundido de salida que separan las partes de fundido de la parte sostenida. Los puntos grises al inicio de un fundido de entrada y al final de un fundido de salida le permiten ver fundidos pequeños incluso cuando ha hecho zoom alejándose por completo.



La curva de envolvente indica si se han definido puntos, fundidos de entrada o fundidos de salida. Además de la curva, los cambios en la envolvente de nivel también se ven reflejados en la forma de onda.

Puede activar/desactivar la opción **Trazar formas de onda según nivel** en la sección **Picos** de la pestaña **Ver**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Envolventes para clips en la página 389
Pestaña Ver (Montaje de audio) en la página 279

Seleccionar envolventes

Puede seleccionar envolventes de volumen/fundido y envolventes de panorama.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Selector**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y seleccione si quiere editar la envolvente **Volumen/Fundidos** o la envolvente **Panorama**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Envolventes para clips en la página 389
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Ocultar curvas de envolvente

Todos los clips muestran las envolventes de forma predeterminada. Puede ocultarlas si lo desea. No obstante, seguirán activos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Selector**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y seleccione **Ocultar todo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Envolventes para clips en la página 389
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Editar envolventes de clips

Los puntos de curva le permiten crear curvas de volumen, curvas de panorama y curvas de fundido para un clip. La curva de envolvente se puede editar añadiendo y moviendo puntos de curva.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editar curvas de envolvente en la página 392

Añadir puntos de curva de envolvente

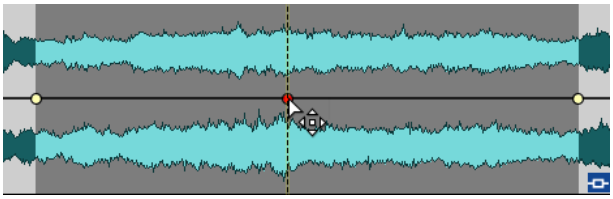
Puede añadir uno o múltiples puntos de curva de envolvente.

POSIBILIDADES

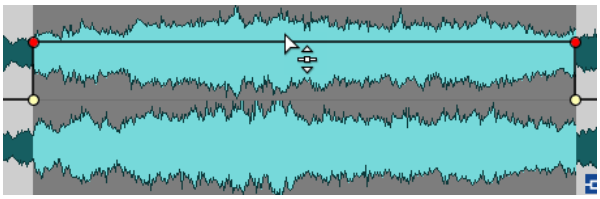
- Para añadir un punto de curva, haga doble clic en la curva de envolvente.

  Si mantiene pulsado el botón del ratón después de hacer doble clic en la curva de la envolvente, puede mover el punto de la curva a otra posición.
- Para añadir múltiples puntos de curva dentro de un rango de selección, haga uno de lo siguiente:
  - Para añadir tres puntos de curva, haga un rango de selección y haga doble clic en la curva de la envolvente dentro del rango de selección.

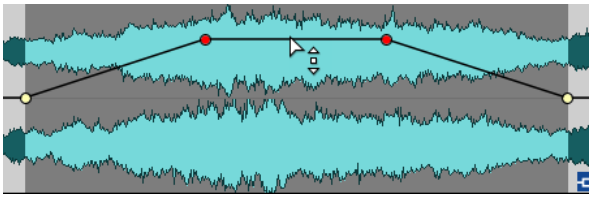
    Esto crea un punto de curva al principio y final de la selección, y un punto de curva en la posición en la que ha hecho clic. Si el rango de selección ya contiene un punto de curva y hace doble clic en la curva de la envolvente, se crean dos puntos de curva.

    
  - Para añadir cuatro puntos de curva con dos puntos de curva al principio de la selección y dos puntos de curva al final de la selección, haga un rango de selección y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.

    Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva. La distancia entre el primero y el segundo, y entre el tercero y el último punto de curva se determina por el ajuste de **Fundido/Fundido cruzado por defecto** en la pestaña **Audio** de las **Preferencias globales**.

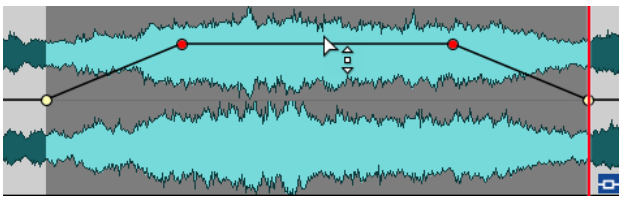


- Para añadir cuatro puntos de curva que tengan la misma distancia entre si, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

- Para añadir cuatro puntos de curva en los que los dos puntos de curva del centro tengan una distancia mayor entre si que con el primer y el último punto de curva, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** - **Alt** y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Envolventes para clips en la página 389
Editar curvas de envolvente en la página 392
Pestaña Audio (Preferencias globales) en la página 799

Editar curvas de envolvente

Muchas de las operaciones de edición que se utilizan normalmente en el contexto del sistema operativo del ordenador se pueden aplicar al editar curvas de envolvente. Además de estas, se aplican varios procedimientos específicos.

POSIBILIDADES

- Para eliminar un punto de curva, haga doble clic en el punto. El punto de curva entre las partes sostenida y de fundido de la envolvente no se pueden eliminar.
- Para seleccionar múltiples puntos de curva, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic en los puntos de curva que quiera seleccionar.
- Para seleccionar varios puntos, con la tecla **Alt** presionada, haga clic y arrastre el rectángulo de selección.
- Para eliminar múltiples puntos de curva, seleccione los que desee eliminar, haga clic derecho en uno de ellos y seleccione **Borrar puntos seleccionados**.
- Para mover todos los puntos seleccionados, haga clic en uno de ellos y arrastre.
- Para aumentar o reducir el valor de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia arriba o abajo.

- Para cambiar la posición de tiempo de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia la izquierda o derecha.
- Para aumentar o reducir la curva de envolvente en su totalidad, cerciórese de que no haya ningún punto de curva seleccionado, haga clic en la curva de envolvente y arrastre hacia arriba o abajo. No arrastre un segmento que esté limitado por puntos seleccionados.
- Para ajustar los envolventes en todos los clips seleccionados, presione **Alt** y arrastre cualquier curva de envolvente hacia arriba o abajo. Se trata de un modo rápido para ajustar el nivel o panorama de múltiples clips al mismo tiempo, y también para ajustar simultáneamente ambos lados de una envolvente estéreo a la vez.
- Para mover verticalmente un punto de fundido de entrada/salida, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre el punto de fundido.
- Para cambiar el nivel o el tiempo de fundido de entrada/salida de varias envolventes a la vez, seleccione los clips que desee editar, pulse **Alt** y modifique la envolvente con el ratón.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Envolventes para clips en la página 389
Añadir puntos de curva de envolvente en la página 391

Restablecer curvas de envolvente

Puede restablecer los puntos de curva al nivel por defecto de 0 dB.

POSIBILIDADES

- Para restablecer un solo punto a 0 dB, seleccione el punto, haga clic derecho en él, y seleccione **Reiniciar puntos seleccionados**.
- Para restablecer toda la curva de envolvente a su configuración por defecto, haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Reiniciar nivel a 0 dB**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editar envolventes de clips en la página 391
Envolventes para clips en la página 389

Copiar envolventes

Puede copiar curvas de envolventes de otros clips.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en una curva de envolvente y seleccione **Copiar forma**.
2. Haga clic derecho en la curva de envolvente del clip de destino y seleccione **Pegar forma**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editar envolventes de clips en la página 391

Aumentar los niveles de las selecciones

Puede aumentar el nivel de audio con tiempos específicos de bajada y de subida (20 ms por defecto) y luego ajustar el nivel.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, dentro de un clip, seleccione el rango de la sección a la que desee subir el nivel.
2. Haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Subir nivel de selección con envolvente**.

   Se aumentará el nivel del rango de selección.
3. Haga clic en la envolvente del rango de selección y arrastre hacia arriba o abajo para ajustar el nivel.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editar envolventes de clips en la página 391

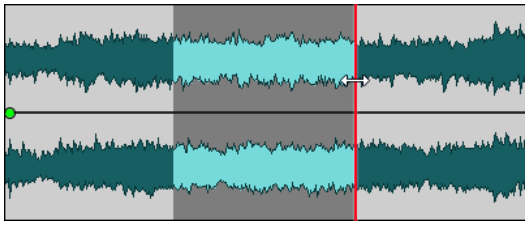
Silenciar rangos seleccionados de clips

Puede silenciar un rango seleccionado bajando el volumen a -144 dB.

Las secciones silenciadas no se ven afectadas cuando se arrastra la curva de envolvente hacia arriba o hacia abajo.

PROCEDIMIENTO

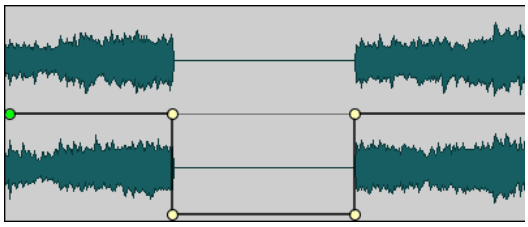
1. En la ventana del montaje, en un clip, haga un rango de selección para la sección que desee silenciar.



2. Haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Silenciar selección con envolvente**.

RESULTADO

Se silenciará la sección. Se aplica un fundido de entrada y un fundido de salida de 20 ms a la sección silenciada.



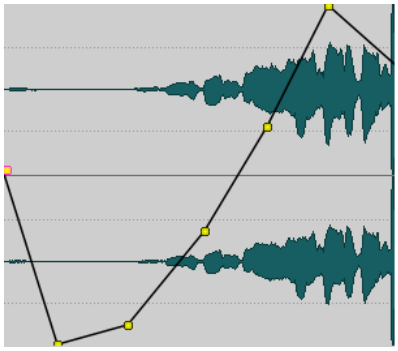
VÍNCULOS RELACIONADOS

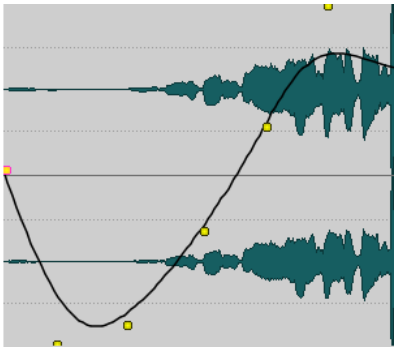
Editar envolventes de clips en la página 391

Suavizado de envolvente

Para producir curvas de envolvente más suaves y naturales, puede activar la función **Suavizado**.

- Para activar esta función, seleccione la pestaña **Envolvente** y active **Suavizado** en la sección **Opciones de clip**.





VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar envolventes de clips en la página 391
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Crear presets de envolvente

Puede crear presets de envolvente para volver a cargarlos posteriormente y aplicarlos a otros clips. Existen presets diferentes para las partes de sostenido (presets de envolvente) y para las de fundido.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, active el clip con la curva de envolvente que desee guardar como preset.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Preset**, abra el menú emergente **Presets**.
4. Seleccione **Guardar como**.
5. En el diálogo **Guardar preset como** introduzca un nombre para el preset, y haga clic en **Guardar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar envolventes de clips en la página 391
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Aplicar presets de envolvente

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, active el clip al que desee aplicar el preset de envolvente.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Preset**, abra el menú emergente **Presets**.
4. Seleccione un preset en la lista.

RESULTADO

Se aplicará la curva de envolvente.

NOTA

Los presets de envolvente de nivel solo se pueden aplicar a envolventes de nivel. Otros presets de envolvente tales como los de panorama y efectos se pueden aplicar a cualquier otra envolvente que no sea de nivel, pero no a las de nivel.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar envolventes de clips en la página 391
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Bloquear una curva de envolvente

Cuando una curva de envolvente está bloqueada, sus puntos se ocultan y no se pueden editar con el ratón. Sin embargo, la curva se puede arrastrar en su totalidad hacia arriba o abajo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, active el clip que desee bloquear.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Opciones de clip**, active **Ocultar puntos de curva**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Bloquear todas las curvas de envolvente en la página 396
Editar envolventes de clips en la página 391
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Bloquear todas las curvas de envolvente

Si bloquea todas las curvas de envolvente de manera global, no se podrán modificar con el ratón.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Envolvente**.
2. En la sección **Selector**, active **Bloquear edición con ratón**.

RESULTADO

Los envolventes y sus puntos seguirán apareciendo, pero no se podrán seleccionar o modificar.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Bloquear una curva de envolvente en la página 396
Editar envolventes de clips en la página 391
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Automatización de parámetros con envolventes de clip

Puede usar envolventes de clip para la automatización de parámetros. Puede añadir envolventes de clips para los parámetros de plug-ins VST 3, volumen/fundidos y panoramización.

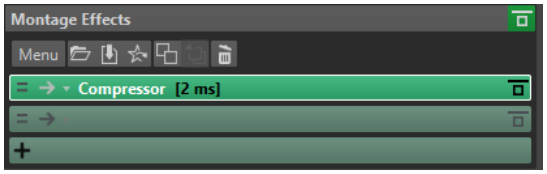
VÍNCULOS RELACIONADOS
Automatizar parámetros de plug-ins con envolventes de clip en la página 397
Automatizar envolventes de panoramización en la página 398
Automatizar envolventes de volumen/fundidos en la página 399

Automatizar parámetros de plug-ins con envolventes de clip

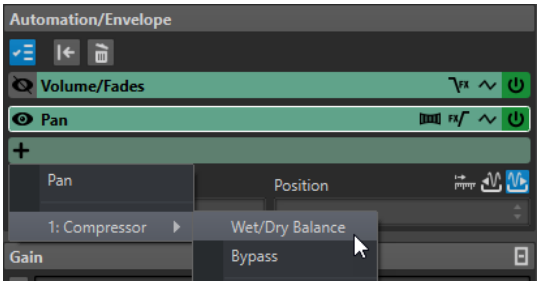
Puede automatizar cada parámetro de plug-in individualmente a través de envolventes de clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione el clip para el que quiera aplicar la automatización de parámetros de plug-ins.
2. En la ventana **Inspector**, añada un plug-in en el panel **Efectos de montaje**.



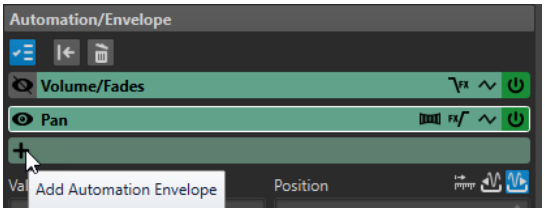
3. Para crear un parámetro de envolvente de automatización, haga uno de lo siguiente:
   - En la ventana del plug-in, haga clic derecho en el parámetro que quiera automatizar y seleccione **Crear envolvente de automatización de clip**.



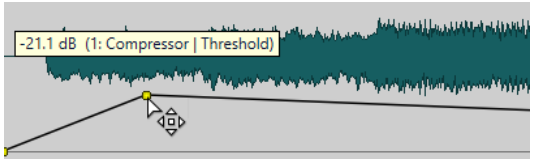
NOTA

Algunos plug-ins de terceros no admite seleccionar parámetros haciendo clic derecho. En este caso, use el método siguiente para seleccionar el parámetro.

   - En el panel **Automatización/Envolvente**, haga clic en **Añadir envolvente de automatización** y seleccione el parámetro de plug-in que quiera automatizar. Por ejemplo, **Balance con/sin efecto** o **Bypass**.



4. En el clip, edite la envolvente del parámetro del plug-in.



Para tener una mejor vista global, puede ocultar las envolventes de otros parámetros. Haga clic en **Mostrar/Ocultar envolvente de automatización** en el panel **Automatización/Envolvente**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

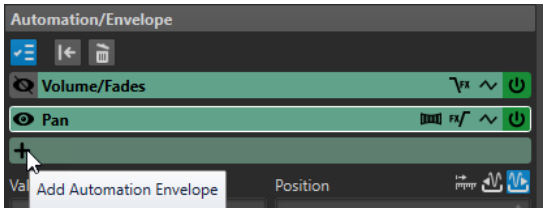
Editar envolventes de clips en la página 391
Automatización de parámetros con envolventes de clip en la página 396
Ventana Inspector en la página 419

Automatizar envolventes de panoramización

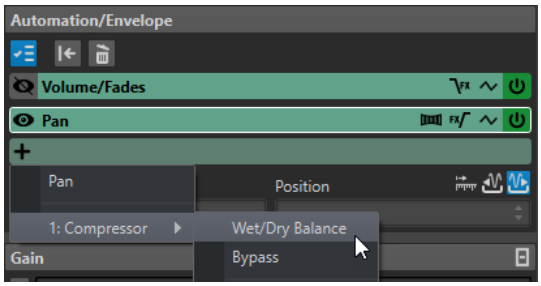
Puede automatizar envolventes de panoramización individualmente a través de envolventes de clip.

PROCEDIMIENTO

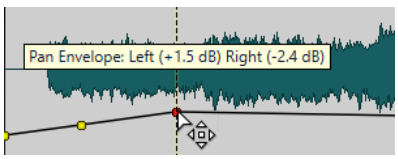
1. En la ventana del montaje, seleccione el clip para el que quiera aplicar la automatización de panoramización.
2. En el panel **Automatización/Envolvente** de la ventana **Inspector**, haga clic en **Añadir envolvente de automatización**.



3. En el menú emergente, seleccione **Panorama**.



4. Opcional: por defecto, la envolvente de panoramización se aplica después de los efectos. Si quiere aplicar la envolvente de panoramización antes de los efectos, haga clic en **Envolvente de panoramización después o antes de efectos**.
5. Opcional: haga clic en **Ley de panoramización** y seleccione la ley de panoramización que quiera usar. Están disponibles las siguientes opciones:
   - **Atenuación de canal (0 dB | -∞)**
   - **Energía constante (+3 dB | -∞)**
   - **Realce de canal (+4,5 dB | -∞)**
   - **Realce de canal (+6 dB | -∞)**
6. Opcional: para tener una mejor vista global de la envolvente que está editando, puede ocultar las envolventes de otros parámetros. Para ocultar envolventes, haga clic en **Mostrar/Ocultar envolvente de automatización** en el panel **Automatización/Envolvente**.
7. En el clip, edite la envolvente de panoramización.



También puede seleccionar un punto de envolvente y editar su valor en los campos **Valor** y **Posición** en la parte inferior del panel **Automatización/Envolvente** en la ventana **Inspector**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

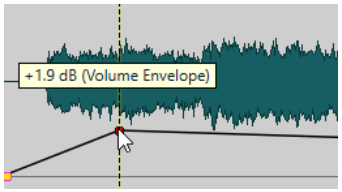
Editar envolventes de clips en la página 391
Automatización de parámetros con envolventes de clip en la página 396
Ventana Inspector en la página 419

Automatizar envolventes de volumen/fundidos

Puede automatizar envolventes de volumen/fundidos individualmente a través de envolventes de clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione el clip para el que quiera aplicar la automatización de volumen/fundidos.
2. En el panel **Automatización/Envolvente** de la ventana **Inspector**, seleccione **Volumen/Fundidos**.
3. Opcional: por defecto, la envolvente de volumen/fundidos se aplica después de los efectos. Si quiere aplicar la envolvente de volumen/fundidos antes de los efectos, haga clic en **Envolvente de nivel/fundido después o antes de efectos**.
4. Opcional: para tener una mejor vista global de la envolvente que está editando, puede ocultar las envolventes de otros parámetros. Para ocultar envolventes, haga clic en **Mostrar/Ocultar envolvente de automatización** en el panel **Automatización/Envolvente**.
5. En el clip, edite la envolvente de volumen/fundido.



También puede seleccionar un punto de envolvente y editar su valor en los campos **Valor** y **Posición** en la parte inferior del panel **Automatización/Envolvente** en la ventana **Inspector**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editar envolventes de clips en la página 391
Automatización de parámetros con envolventes de clip en la página 396
Ventana Inspector en la página 419

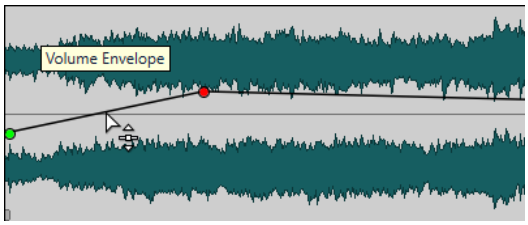
Cambiar las envolventes de nivel general de los clips

La curva de envolvente no contiene puntos de envolvente de nivel, pero la puede usar para cambiar el nivel general de un clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque el cursor del ratón en la curva de envolvente.

   El cursor del ratón adopta la forma de un círculo con dos flechas que apuntan hacia arriba y abajo.



2. Haga clic y arrastre la curva hacia arriba o abajo para cambiar el nivel de la envolvente del clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar envolventes de clips en la página 391

Convertir envolventes a mono o a estéreo

Se pueden mostrar dos curvas de envolvente de nivel en los clips estéreo, para poder controlar por separado los niveles de los canales izquierdo y derecho.

NOTA

Solo es posible convertir a estéreo envolventes de nivel.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Forma**, haga clic en **Convertir**.
4. Seleccione **Convertir a estéreo** o **Convertir a mono**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar envolventes de clips en la página 391
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Leyes de panoramización

Si una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales cae aproximadamente 3 dB, comparado con la misma señal enviada al centro. Esto se puede compensar mediante leyes de panoramización.

Experimente con estas leyes para oír cuál encaja mejor. Las leyes de panoramización se pueden establecer para pistas, clips y la salida del montaje.

- Para establecer las leyes de panoramización de clips, use el menú emergente **Ley de panoramización** de la pestaña **Envolvente** en la ventana de **Montaje**, o use el menú emergente **Ley de panoramización** y el dial de la ventana **Inspector**.
- Para establecer las leyes de panoramización para pistas y la salida del montaje, use el menú emergente **Ley de panoramización** y el dial de la ventana **Inspector**.

Están disponibles las siguientes leyes de panoramización:

Atenuación de canal (0 dB/silenciamiento)

Esta ley no compensa la pérdida de potencia. Si una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales cae 3 dB.

Potencia constante (+3 dB/silenciamiento)

Esta es la ley predeterminada. Sea cual sea la posición de panorama, la potencia de la suma de los canales se mantiene constante.

Realce de canal (+4,5 dB/silenciamiento)

Si esta ley está seleccionada y una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales es mayor que con una señal ubicada en el centro.

Realce de canal (+6 dB/silenciamiento)

Si esta ley está seleccionada y una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales es mayor que con una señal ubicada en el centro. Esta opción es igual que la anterior pero con un aumento de potencia aún mayor.

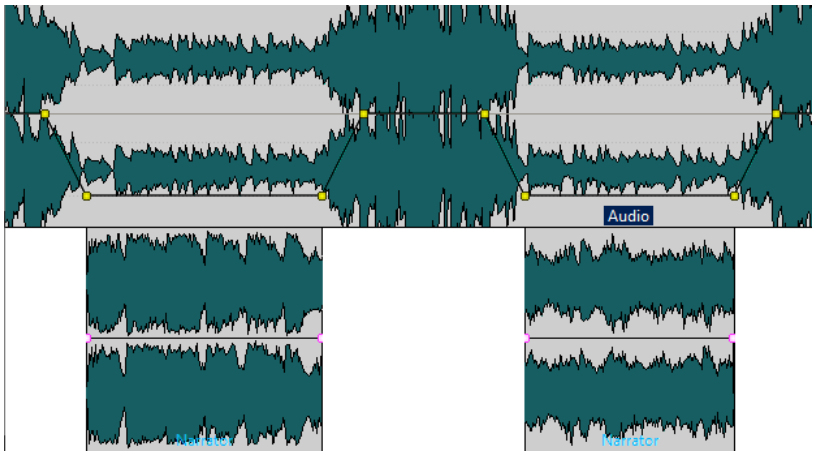
VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293
Ventana Inspector en la página 419

Ducking de clips

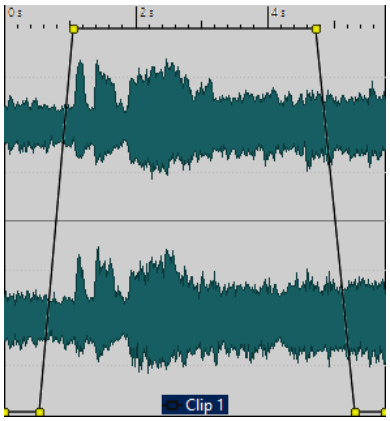
El ducking ocurre cuando el nivel o el efecto de envío de un clip se modifican durante la presencia de otra señal en otra pista u otro canal. Puede crear efectos de ducking entre clips de dos pistas adyacentes.

Si usa la opción **Ducking**, la presencia de otro clip en una pista adyacente provoca ducking.

Un caso común de ducking sería una pista de música con un comentario de voz en off en otra pista. Siempre que empieza la voz del locutor, el nivel de la pista musical disminuye obedeciendo a curvas de envolvente creadas automáticamente.



También puede crear un efecto ducking en envolventes de efectos que estén enrutados a un clip. Cada plug-in de clip tiene su envolvente independiente. Cuando la envolvente está toda hacia abajo, solo se aplica la señal con efecto. Cuando la envolvente está toda hacia arriba, la señal procesada/con efecto está al máximo.



NOTA

- El ducking de clips es independiente de la modulación de clips, aunque comparten similitudes. El ducking es más flexible pero requiere más ajustes manuales.
- Los clips que causan ducking deben estar completamente colocados dentro del rango de tiempo al que se aplica el ducking.
- Si los clips que causan ducking contienen pasajes silenciosos, el ducking no funcionará correctamente. Será preciso editar esos clips para hacer que cada frase sea un clip individual sin silencio.
- Cuando se realiza el **Ducking**, se aplica a un clip. Por ejemplo, si la música consta de varios clips unidos, solo uno de ellos tendrá ducking causado por la locución. Para resolver este problema, puede repetir la función para cada clip o usar la función **Renderizar** en la **Sección Master** para crear un archivo específico (individual) a partir de los distintos clips y reimportarlo como nuevo clip en el montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Enrutar un plug-in a un clip en la página 436
Crear efectos de ducking de voz en off para clips en la página 402
Diálogo Opciones de ducking para ducking de clips en la página 403
Ducking de pistas en la página 404

Crear efectos de ducking de voz en off para clips

En el ejemplo siguiente, la pista a la que se aplica ducking contiene música, y una pista adyacente que causa ducking contiene voz en off.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque los clips que contienen la música y la locución en pistas adyacentes separadas.

   Los clips con voz en off deben estar dentro del rango de tiempo del clip de música.
2. Seleccione el clip que contenga la música.
3. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
4. En la sección **Selector**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y seleccione **Volumen/Fundidos**.
5. En la sección **Nivel**, haga clic en **Ducking**.
6. En el diálogo **Opciones de ducking**, haga sus ajustes.

Teniendo en cuenta si la pista de voz en off está por encima o por debajo de la pista de música, seleccione **Pista anterior** o **Pista siguiente**.

7. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El nivel de la música se reduce automáticamente por la presencia de clips de voz en off.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Reproduzca el audio para comprobar el resultado. Puede editar los puntos de envolvente para ajustar de forma precisa el efecto de ducking.

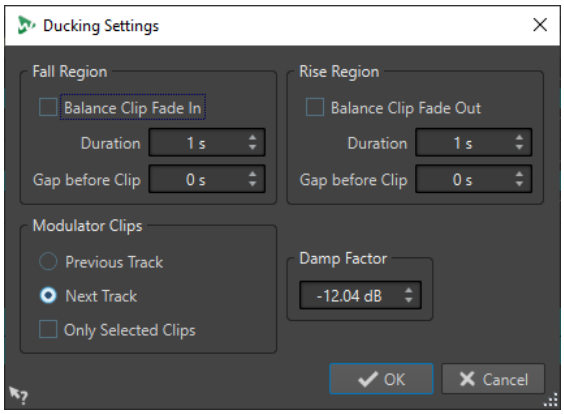
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ducking de clips en la página 401
Diálogo Opciones de ducking para ducking de clips en la página 403

Diálogo Opciones de ducking para ducking de clips

En el diálogo **Opciones de ducking** puede crear efectos de ducking para clips.

- Para abrir el diálogo **Opciones de ducking** seleccione la pestaña **Envolvente** en la ventana **Montaje de audio**, y haga clic en **Ducking** en la sección **Nivel**.



Región de caída

Equilibrar fundido de entrada de clips ignora cualquier ajuste de duración o espacio en la sección **Región de caída**. En su lugar, la envolvente de ducking baja el volumen desde la posición final del fundido de entrada del clip con locución o voz en off.

Duración le permite establecer el tiempo que tarda el nivel en caer cuando empieza el ducking.

Espacio antes de clips le permite establecer el tiempo entre el final de la región de caída y el inicio del clip de voz.

Región de subida

Equilibrar fundido de salida de clips ignora cualquier ajuste de duración o espacio en la sección **Región de subida**. En su lugar, la envolvente de ducking sube el volumen desde la posición final del fundido de salida del clip con voz en off.

Duración le permite establecer el tiempo que tarda el nivel en subir hasta el nivel original después de terminar el ducking.

Espacio antes de clips le permite establecer el tiempo entre el final del clip de voz y el inicio de la región de subida.

Clips moduladores

Pista anterior y **Pista siguiente** definen si la pista de moduladores debe ser la anterior (**Pista anterior**) o la posterior (**Pista siguiente**) a la pista a la que se le hará ducking.

Si **Solo clips seleccionados** está activado, solo los clips seleccionados en la pista de moduladores provocan ducking.

Factor de atenuación

Establece la cantidad de ducking; es decir, el grado de atenuación que se aplicará al clip afectado.

Ducking de pistas

Ducking le permite controlar el nivel de una pista de audio con otra pista de audio.

Por lo general, esto se usa para atenuar el nivel de una pista de audio que contiene música o sonido ambiente cada vez que una señal está presente en una pista de voz de acompañamiento. La pista que contiene la música se llama pista portadora y la pista que contiene la grabación de voz se llama pista moduladora.

Puede seleccionar múltiples pistas de voz como pistas moduladoras para una pista portadora. También puede aplicar ducking a pistas moduladoras, por ejemplo, para dar prioridad a una pista de voz por encima de otra.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Aplicar ducking para pistas en la página 404
Ajustes del ducker para ducking de pista en la página 405
Ducking de clips en la página 401

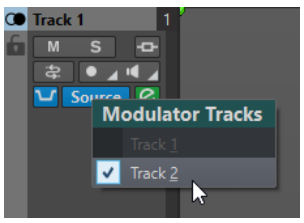
Aplicar ducking para pistas

PRERREQUISITO

Tiene dos pistas de audio y quiere atenuar el nivel de una de las pistas cada vez que hay una señal en la otra pista.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione la pista portadora, es decir, la pista que contiene la música.
2. Haga clic derecho en el área de control de pista de la pista portadora y haga clic en **Mostrar controles de ducking**.
3. En el área de control de pista de la pista portadora, active **Ducker act./desact.**.
4. Haga clic en **Origen** para abrir el menú **Pistas moduladoras** y seleccione una o múltiples pistas moduladoras, es decir, las pistas que contienen la grabación de voz.



5. Reproduzca el montaje de audio.

   El volumen de la pista de música se baja cada vez que la pista de voz contiene una señal.

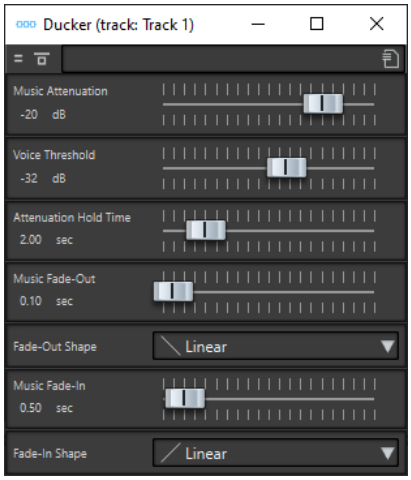
6. Opcional: haga clic en **Ajustes del ducker** para abrir el plug-in **Ducker** y cambie los ajustes de ducking para ajustar de forma precisa el efecto de ducking.
7. Opcional: si está usando múltiples pistas moduladoras, también puede aplicar ducking a las pistas moduladoras.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir pistas en la página 313
Área de control de pista para pistas estéreo y mono en la página 269
Ajustes del ducker para ducking de pista en la página 405

Ajustes del ducker para ducking de pista

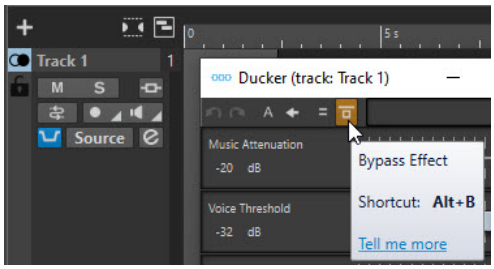
Los ajustes del **Ducker** le permiten hacer ajustes para el efecto de ducking de pistas.

- Para abrir los ajustes del **Ducker**, active **Ducker act./desact.** en el área de control de pista y haga clic en **Ajustes del ducker**.



Bypass efecto

Si esta opción está activada, el **Ducker** se omite durante la reproducción.



Presets

Le permite guardar y cargar presets de ducking.

Music Attenuation

Le permite especificar la reducción de nivel que se aplica a la pista de música (portadora).

Voice Threshold

Le permite establecer el umbral de nivel de la pista de voz (moduladora) que dispara el ducking. Si el nivel de la pista de voz supera el umbral, el nivel de la pista de música (portadora) se reduce.

Attenuation Hold Time

Cuando el nivel de la pista de voz cae por debajo del umbral de voz establecido, **Attenuation Hold Time** determina durante cuánto tiempo el nivel de la pista portadora permanece reducido antes de que empiece a subir de nuevo hasta su nivel original.

Music Fade-Out

Determina el tiempo que transcurre para que el nivel de la música cambie de 0 dB al nivel establecido en **Music Attenuation**.

Forma de fundido de entrada/Forma de fundido de salida

Le permite seleccionar la forma de la curva de fundido de salida y de fundido de entrada. Están disponibles las siguientes formas de curva:

- **Lineal** cambia el nivel linealmente.
- **Seno (*)** cambia el nivel según una curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Raíz cuadrada (*)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Sinusoidal** cambia el nivel según una curva sinusoidal.
- **Logarítmica** cambia el nivel según una curva logarítmica.
- **Exponencial** cambia el nivel según una curva exponencial.
- **Exponencial+** cambia el nivel según una curva exponencial más pronunciada.

Music Fade-In

Determina el tiempo que tarda el nivel en subir al nivel original cuando el nivel de la pista de voz (moduladora) cae por debajo del **Voice Threshold** (umbral de voz) establecido, y después del **Attenuation Hold Time** especificado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ducking de pistas en la página 404
Área de control de pista para pistas estéreo y mono en la página 269

Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel. Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno se atenúa progresivamente para que entre el otro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear fundidos en clips en la página 406

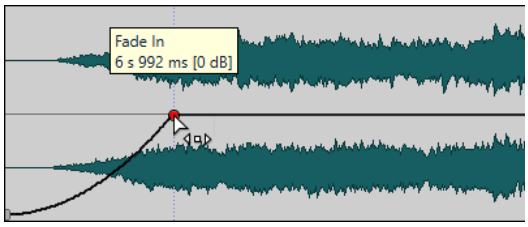
Crear fundidos en clips

De manera predeterminada, todos los clips muestran puntos de empalme de fundido de entrada y de salida. Estos pueden arrastrarse horizontalmente para producir un fundido de entrada o de salida en el clip.

Puede añadir puntos de envolvente a un fundido del mismo modo que con las envolventes de nivel.

- Para crear un fundido de entrada, haga clic en el punto de fundido de entrada al inicio de un clip, y arrástrelo hacia la derecha.
- Para crear un fundido de salida, haga clic en el punto de fundido de salida al final de un clip, y arrástrelo hacia la izquierda.
- Para crear un fundido de entrada o de salida en una posición de tiempo concreta, use la opción **Aplicar tiempo de fundido** de la pestaña **Fundido**. Introduzca el valor de tiempo en el campo de tiempo y haga clic en **Aplicar tiempo de fundido**.
- Para mover un punto de fundido de entrada/salida verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.
- Para ajustar los puntos de fundido de entrada/salida en todos los clips seleccionados simultáneamente, mantenga pulsado **Alt** y arrastre hacia arriba o hacia abajo un fundido de entrada/salida. Se trata de un modo rápido para ajustar los fundidos de múltiples clips al mismo tiempo.

La curva de fundido de entrada/salida resultante se muestra en el clip, y el fundido también se refleja en la forma de onda. Si coloca el ratón sobre el punto del fundido de entrada, se muestra el tiempo del fundido de entrada en segundos y milisegundos, y el volumen en dB.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406
Pestaña Fundido (Montaje de audio) en la página 290

Menús de fundido de entrada y fundido de salida

En este menú, se pueden seleccionar varios presets de curvas de fundido y otras opciones.

- Para abrir el menú emergente **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**, haga clic derecho en los puntos de fundido de entrada o de salida.

Zoom en rango de fundido de entrada/Zoom en rango de fundido de salida

Ajusta la vista para mostrar principalmente la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

Copiar

Copia la forma del fundido de entrada/salida al portapapeles.

Pegar

Reemplaza la forma y la duración del fundido de entrada/salida con la que fue copiada al portapapeles.

Pegar solo la forma

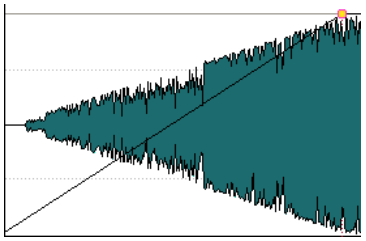
Reemplaza la forma del fundido de entrada/salida con la que fue copiada al portapapeles. Se conserva la duración original.

Pegar a clips seleccionados

Reemplaza la forma del fundido de entrada/salida de todos los clips seleccionados con la forma que fue copiada al portapapeles. Se conserva la duración original.

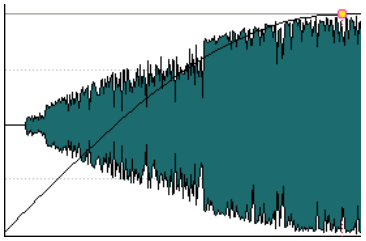
Lineal

Cambia el nivel linealmente.



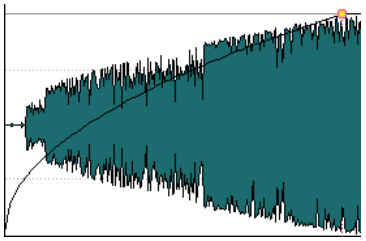
Seno (*)

Cambia el nivel según el primer cuarto de período de la curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



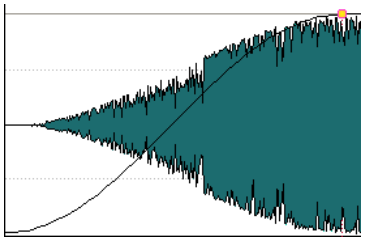
Raíz cuadrada (*)

Cambia el nivel según la curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



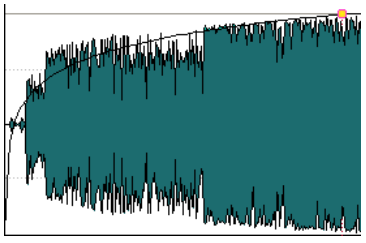
Sinusoidal

Cambia el nivel según medio período de la curva sinusoidal.



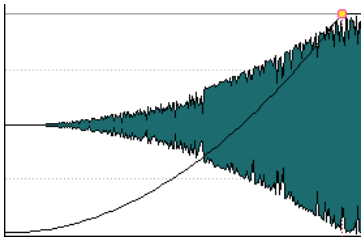
Logarítmica

Cambia el nivel de forma logarítmica.



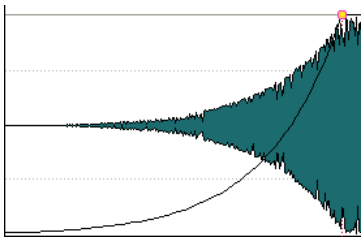
Exponencial

Cambia el nivel de forma exponencial.



Exponencial+

Cambia el nivel de forma fuertemente exponencial.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406

Guardar fundidos de entrada/salida como por defecto

La forma de la curva de fundido de entrada/salida predeterminada es lineal. Puede cambiar este ajuste y definir por separado una forma y duración predeterminados para los fundidos de entrada y de salida.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, arrastre el punto de fundido de entrada/salida hasta la posición que quiera establecer como por defecto.
2. Seleccione la pestaña **Fundido**.
3. En la sección **Editar**, active **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**.
4. En la sección **Preset**, abra el menú emergente **Presets**.
5. Dependiendo de si desea guardar el fundido actual como predeterminado para fundidos y/o fundidos cruzados, seleccione una de las siguientes opciones:
   - **Guardar fundido actual como por defecto para fundidos de entrada automáticos**
   - **Guardar fundido actual como por defecto para fundidos de salida automáticos**
   - **Guardar como por defecto para fundidos cruzados automáticos**

RESULTADO

Cuando selecciona un clip y hace clic en **Aplicar por defecto** en la pestaña **Fundido**, se aplica el fundido guardado. Además, cuando prepara un nuevo clip y se activa **Crear fundidos por defecto en nuevos clips**, se usa el fundido predeterminado.

NOTA

El fundido predeterminado se guarda para cada montaje de audio. Si desea usar el mismo fundido predeterminado para varios montajes de audio, debe actualizar el archivo de plantilla de montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406
Pestaña Fundido (Montaje de audio) en la página 290

Aplicar fundidos de entrada/salida por defecto

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione el clip para el que quiera aplicar el fundido de entrada/salida por defecto.
2. Seleccione la pestaña **Fundido**.
3. En la sección **Editar**, seleccione **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**.
4. En la sección **Preset**, haga clic en **Aplicar por defecto**.

RESULTADO

El tiempo del fundido de entrada/salida se ajusta al valor predeterminado establecido.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406
Pestaña Fundido (Montaje de audio) en la página 290

Aplicar fundidos predeterminados a clips nuevos

Todos los clips nuevos que se importen o graben en el montaje de audio toman la forma y duración predeterminada del fundido entrante y saliente si **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** está activo. En este caso, se usan las formas del fundido cruzado predeterminado. Esto también se aplica a clips creados dividiendo clips.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio y seleccione la pestaña **Fundido**.
2. En la sección **Opciones**, abra el menú emergente **Opciones**.
3. Active **Crear fundidos por defecto en nuevos clips**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406
Pestaña Fundido (Montaje de audio) en la página 290

Bloquear tiempos de fundido al ajustar límites de clip

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio y seleccione la pestaña **Fundido**.
2. En la sección **Opciones**, abra el menú emergente **Opciones**.

3. Active **Bloquear tiempos de fundido al ajustar los límites de los clips**.

RESULTADO

La duración de fundido de entrada/fundido de salida definida se bloquea al inicio o al final del clip, incluso si ajusta los límites del clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406
Pestaña Fundido (Montaje de audio) en la página 290

Copia de fundidos

Puede copiar un fundido de entrada o de salida y pegarlo en otro clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en un punto del fundido de entrada/salida, y seleccione **Copiar**.
2. Haga clic derecho en el punto en que desea aplicar el fundido de entrada/salida, y seleccione **Pegar**.

RESULTADO

El fundido se aplica al clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406

Ajustar envolventes de fundido/nivel después de los efectos

Al usar procesadores dinámicos que cambian el nivel del clip, conviene colocar la envolvente de nivel/fundido después de la sección de efectos del clip.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio y seleccione la pestaña **Envolvente**.
2. En la sección **Selector** asegúrese de que **Volumen/Fundidos** está seleccionado.
3. En la sección **Opciones de clip**, active **Envolvente después de efectos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406
Pestaña Envolvente (Montaje de audio) en la página 293

Desactivar cambios de fundido automático en clips individuales

Se pueden desactivar los cambios de fundido automático en clips individuales. Esto resulta útil si se ha definido un fundido que no se desea cambiar de ningún modo, aunque quizás se desee solapar el clip con otro.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione el clip para el que desea deshabilitar cambios automáticos en los fundidos.

2. Seleccione la pestaña **Fundido**.
3. En la sección de **Opciones de clip**, desactive **Cambios automáticos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406
Pestaña Fundido (Montaje de audio) en la página 290

Crear fundidos cruzados automáticos en montajes de audio

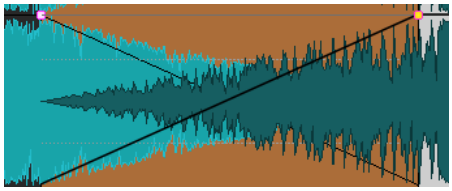
Se pueden crear automáticamente fundidos cruzados en montajes de audio cuando se superponen los límites de los clips. Puede indicar el tipo de fundido que se realizará.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio y seleccione la pestaña **Fundido**.
2. En la sección **Opciones**, abra el menú emergente **Solapamientos** y seleccione uno de los siguientes tipos de fundido cruzado:
   - **Solapamientos libres**
   - **Fundido de entrada determina el solapado**
   - **Fundido de salida determina el solapado**
3. Mueva un clip para que se solape al borde de otro.

RESULTADO

Se creará automáticamente un fundido en la zona de superposición.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio en la página 406
Pestaña Fundido (Montaje de audio) en la página 290

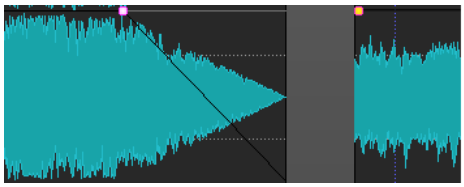
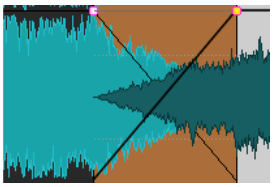
Editar fundidos cruzados

Puede crear fundidos cruzados con formas y duraciones independientes en las curvas de fundido de entrada y fundido de salida.

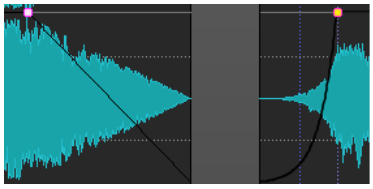
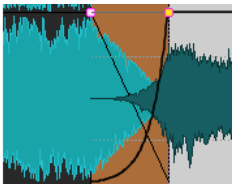
El fundido cruzado automático predeterminado es lineal. Usa la misma forma y duración de fundido de entrada y de salida. Se aplican las siguientes reglas:

- Un fundido cruzado incluye fundido de entrada y de salida.
- Puede editar las curvas de fundido de entrada y de salida en los fundidos cruzados igual que en los fundidos.
- Para redimensionar el tiempo de fundido simétricamente, pulse **Mayús**, haga clic en la zona de fundido, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Para mover la región con fundido cruzado a la vez que se mantiene su longitud, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en la zona de cruce, y arrastre a la derecha e izquierda.

- Cuando usted mueve un clip para que se superponga a otro clip para producir un fundido, y ninguno de los dos tiene un fundido definido en la superposición, se crea un fundido predeterminado si está activada una de las funciones de fundido cruzado automático.
- Al mover un clip con una curva de fundido definida para que se solape con otro clip sin fundido definido, el clip que no ha movido coge automáticamente la misma forma de fundido que el clip movido, con una compensación de amplitud. Esto solo se aplica si la duración del fundido de salida del clip no movido se pone en cero.

- Si ambos clips tienen curvas de fundido diferentes, se crea un fundido cruzado asimétrico.

Además, otros factores controlan el resultado al crear fundidos cruzados. En el ejemplo siguiente se usan un fundido de salida predefinido y un fundido de entrada indefinido. Lo que sucede depende del tipo de curva de fundido de salida que se use.

- Si el fundido de salida es un preset (excepto **Seno (*)** o **Raíz cuadrada (*)**) que utiliza **Forma pura**, el correspondiente fundido de entrada se hace con el mismo preset con compensación de amplitud.
- Si el fundido de salida es un preset que utiliza un atributo de compensación, el fundido de entrada coge el mismo preset, pero con **Forma pura** activada, para que se produzca la compensación.
- Si el fundido de salida usa los presets **Seno (*)** o **Raíz cuadrada (*)** configurados con **Forma pura**, el fundido de entrada coge el mismo preset también con la configuración **Forma pura**. En realidad, se usa compensación de potencia. Esto se debe a que las curvas de **Seno (*)** y **Raíz cuadrada (*)** producen por sí mismas fundidos cruzados de potencia constante.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips en la página 361

Fundidos cruzados con solapados determinados por el fundido

Los fundidos cruzados con solapados determinados por el fundido le permiten mantener los ajustes de fundido de un clip mientras realiza un fundido cruzado con otro clip. Por ejemplo, ha creado un fundido de entrada en un clip y ahora quiere hacer un fundido cruzado de este clip con el clip anterior. Si **Fundido de entrada determina el solapado** está activado y mueve el clip derecho hacia el clip izquierdo, la forma del fundido de entrada del clip de la derecha permanece igual y define la forma del fundido de salida del clip de la izquierda.

PRERREQUISITO

Para usar solapados determinados por el fundido de entrada/salida, debe existir un fundido de entrada/salida definido (no en cero) en el solapado. De lo contrario, se activa **Solapamientos libres** para ese fundido.

La siguiente descripción se aplica a solapados determinados por el fundido entrante o saliente. Para este último, no obstante, la duración definida del fundido de salida determina el solapado, y en consecuencia, se ajusta el borde izquierdo del clip derecho.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio y seleccione la pestaña **Fundido**.
2. En la sección **Opciones**, abra el menú emergente **Solapados**.
3. Active **Fundido de entrada determina el solapado**.
4. En una pista que contiene varios clips, cree una curva de fundido de entrada en un clip.
5. Arrastre el clip a la izquierda para que se superponga a otro clip, sobrepasando el borde derecho del clip.

   Se crea un fundido cruzado en la superposición.
6. Continúe arrastrando el clip, para que el punto de fundido de entrada del clip arrastrado se solape con borde derecho del clip izquierdo.
7. Arrastre el clip a la derecha nuevamente.

   El clip redimensionado se descubre gradualmente. La duración del clip original es memorizada, así que se pueden restaurar después los clips redimensionados.
8. Separe los dos clips nuevamente sin crear una superposición para que vuelvan a la posición original que tenían entre sí.
9. Arrastre el clip izquierdo a la derecha para que se superponga al otro clip, y continúe arrastrando a la derecha.

   El borde derecho del clip izquierdo se redimensiona progresivamente a medida que se arrastra el clip más a la derecha.

   Los fundidos cruzados con solapados determinados por el fundido también pueden utilizarse con las opciones **Permitir fundidos cruzados automáticos múltiples** y **Fundidos cruzados automáticos con clips en la pista activa**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundido cruzado automático en la página 293
Pestaña Fundido (Montaje de audio) en la página 290

Fundidos cruzados entre clips

La ventana **Correlación de ondas** muestra una vista ampliada del comienzo del clip seleccionado y le permite ajustar el punto de fundido cruzado para dos clips adyacentes.

El objetivo principal de esto es facilitar la creación de una transición entre dos clips consecutivos. La vista de zoom muestra el final del clip izquierdo y el inicio del clip derecho. Este tipo de transición se logra aplicando fundidos cruzados breves.

Existen dos tipos fundamentales de fundidos cruzados:

Fundidos cruzados artísticos

Por ejemplo si quiere hacer un fundido cruzado entre dos canciones para hacer una bonita transición. Generalmente estos tipos de fundido cruzado son bastante largos y se pueden crear fácilmente desde la ventana del montaje de audio.

Fundidos cruzados a modo de parche

Por ejemplo, si quiere reemplazar una sección de audio, sin ninguna discontinuidad audible en el audio resultante. En este caso se deberían usar fundidos cruzados cortos. Estos fundidos cruzados se crean mejor en la ventana **Correlación de ondas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de correlación de ondas en la página 415

Ajustar fundidos cruzados entre clips

Ajustar los fundidos cruzados entre clips es importante para evitar clics en los puntos de intersección. WaveLab Pro analiza la forma de onda para encontrar automáticamente los mejores desplazamientos de fundido cruzado.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, en una pista, alinee los dos clips que quiera tener juntos.
2. Seleccione el clip situado a la derecha.
3. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Correlación de ondas**.

   Se muestra un primer plano de los dos clips.
4. En la ventana **Correlación de ondas**, ajuste el factor de zoom usando los iconos que están encima de la vista de zoom, o seleccione un factor de zoom desde el **Menú**.

   Si activa **Menú** > **Nivel de zoom automático**, se aplica zoom vertical automático a las formas de onda hasta llenar la vista de zoom.
5. Si es preciso, mueva o cambie el tamaño del clip situado a la derecha en la vista de zoom.
6. Establezca el rango de búsqueda mediante los iconos que se encuentran en la parte superior de esta ventana, o seleccione un rango de búsqueda en el **Menú**.
7. Decida si quiere mover el clip derecho hacia la izquierda o hacia la derecha.
   - Para mover el clip hacia la izquierda, seleccione **Menú** > **Mover a la izquierda (adaptar forma de onda)**.
   - Para mover el clip hacia la derecha, seleccione **Menú** > **Mover a la derecha (adaptar forma de onda)**. Esto es útil si ambos clips ya están solapados.

RESULTADO

WaveLab Pro busca en el audio a la izquierda del punto de unión y mueve el clip de la derecha a la posición que ofrezca la mejor coincidencia de fase, para evitar la cancelación armónica. Cuando el clip de la derecha se mueve sobre el de la izquierda, se crea automáticamente un fundido cruzado corto.

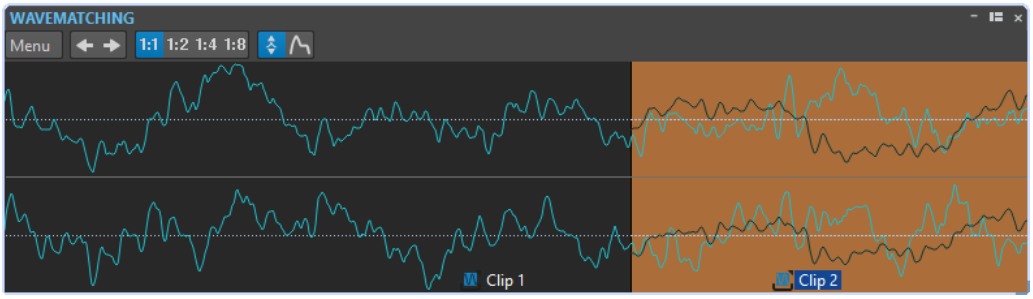
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de correlación de ondas en la página 415

Ventana de correlación de ondas

En la ventana de **Correlación de ondas** puede encontrar el mejor punto para el fundido cruzado entre dos clips adyacentes.

- Para abrir la ventana **Correlación de ondas**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Correlación de ondas**.



El **Menú**, ofrece estas opciones:

Mover a la izquierda (adaptar forma de onda)

Busca en el audio a la izquierda del punto de unión para encontrar la posición que ofrezca la mejor coincidencia de fase y evitar la cancelación armónica. El clip de la derecha se mueve sobre el de la izquierda. Esta acción crea un fundido cruzado corto que garantiza una unión lo más suave posible.

Mover a la derecha (adaptar forma de onda)

Busca en el audio a la derecha del punto de unión para encontrar la posición que ofrezca la mejor coincidencia de fase y evitar la cancelación armónica. El clip de la derecha se mueve más hacia la derecha. Esta acción crea un fundido cruzado corto que garantiza una unión lo más suave posible. Esto es útil si ambos clips ya están solapados.

Rango de búsqueda

Determina cómo WaveLab Pro hace la búsqueda en los clips para encontrar la mejor coincidencia de fase posible. Cuanto más altos sean los valores, más precisa será la operación, pero también tardará más. Si los sonidos contienen muchos graves, evite el valor de rango de búsqueda más corto.

Zoom

Establece el factor de zoom. Por ejemplo, 1:4 significa que 1 píxel en pantalla corresponde a 4 muestras de audio.

Nivel de zoom automático

Amplía la forma de onda verticalmente de modo que ocupe toda la vista.

Mostrar envolvente

Muestra las curvas de envolvente de clips en la vista. Las curvas mostradas dependen de los ajustes de cada clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Fundidos cruzados entre clips en la página 414
Ajustar fundidos cruzados entre clips en la página 415

Corrección de tiempo de clip

Se puede ajustar la longitud de un clip utilizando la corrección de tiempo.

Los mejores resultados se consiguen usando pequeñas o moderadas cantidades de corrección de tiempo.

NOTA

Evite la corrección del tiempo de material cuyo tiempo ya se haya corregido.

Al realizar la corrección de tiempo en un clip, se crea una copa del archivo de audio original que contiene el rango de audio utilizado en el clip. La corrección de tiempo se aplica a la copia, y el clip hace ahora referencia a la copia.

- El archivo de audio copiado tiene el mismo nombre que el original, pero con el sufijo «_#X», donde X es un número.
- El archivo de audio copiado se guarda en la carpeta implícita que se ha especificado en **Preferencias de montaje de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Corregir el tiempo de los clips en la página 417

Corregir el tiempo de los clips

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, mueva el cursor de edición a la posición donde desee que finalice el clip.
2. Haga clic derecho en la parte inferior del clip que desee corregir y seleccione **Corregir tiempo a cursor**.
3. En el diálogo **Corrección del tiempo**, modifique los parámetros y haga clic en **Aceptar**.
   Solo la sección **Método** está disponible para la edición, porque los demás parámetros vienen determinados por la posición del cursor de edición.

RESULTADO

El clip se extenderá o comprimirá para finalizar en la posición del cursor de edición.

NOTA

Debido a que el nuevo archivo de audio copiado contiene exactamente el mismo rango de audio que el clip utiliza, no es posible alargar el clip mediante su redimensionado tras la aplicación de **Corregir tiempo a cursor**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Corrección de tiempo de clip en la página 416
Diálogo Corrección del tiempo en la página 257

Corregir el tono de los clips

Se puede ajustar el tono de un clip utilizando la corrección de tono.

Al realizar la corrección de tono en un clip, se crea una copa del archivo de audio original que contiene el rango de audio utilizado en el clip. La corrección de tono se aplica a la copia, y el clip hace referencia a la copia.

- El archivo de audio copiado tiene el mismo nombre que el original, pero con el sufijo «_#X», donde X es un número.
- El archivo de audio copiado se guarda en la carpeta implícita que está especificada en el campo **Carpeta para archivos de audio**, en las **Preferencias de montajes de audio**, en la pestaña **Montaje de audio activo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Montaje de audio activo (Preferencias de montajes de audio) en la página 811
Corregir el tono de clips en la página 418

Corregir el tono de clips

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en la parte inferior del clip cuyo tono desee corregir y seleccione **Corrección de tono**.
2. En el diálogo **Corrección de tono**, modifique los parámetros y haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Corrección de tono en la página 259
Corregir el tono de los clips en la página 417

Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje

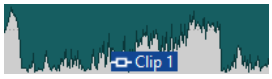
Puede añadir plug-ins de efecto VST a clips o pistas individuales, a grupos de pistas o a la salida de un montaje de audio. Los efectos de clip solo afectan a clips individuales, los efectos de pista afectan a todos los clips en una pista, los efectos de grupos de pistas afectan a todas las pistas del grupo de pistas, y la salida del montaje afecta a todo el montaje de audio.

Se pueden utilizar los plug-ins VST 2 y VST 3 en el montaje de audio. Cada clip, pista, grupo de pista y la salida del montaje pueden ser procesados independientemente por hasta 16 plug-ins de efectos VST.

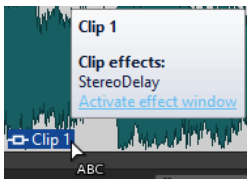
Los efectos se configuran como sigue:

- Como inserciones, donde los efectos procesan todo el audio.
- Como efectos de envío (modo dividido), donde el balance entre el sonido sin procesar y el nivel de envío del efecto se pueden controlar mediante curvas de envolvente de efecto (solo efectos de clip y plug-ins VST 2 específicos).

Un icono delante de un nombre de clip indica que se aplican efectos a un clip.



Si se desplaza el puntero del ratón por encima de un nombre de clip, se muestran los efectos utilizados.



NOTA

- Solo los efectos para los clips que se encuentran activos en la posición de reproducción actual consumen recursos de CPU. Los efectos de pista y de la salida master siempre están activos.

- La primera vez que reproduzca un montaje de audio después que este haya sido abierto o copiado, el programa deberá cargar todos los efectos en memoria. Si se tienen muchos efectos, podría producirse un breve silencio antes del inicio de la reproducción.
- Los efectos que se utilizan para las pistas deben admitir audio estéreo, incluso si la pista de audio es mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir efectos a pistas, grupos de pistas, clips o a la salida del montaje en la página 428
Efectos de la salida del montaje en la página 419
Ventana Inspector en la página 419

Efectos de la salida del montaje

Puede añadir efectos a la salida del montaje a un montaje de audio. Aunque la **Sección Master** se comparte entre todos los montajes de audio, los efectos de salida del montaje son locales de cada montaje. Esto le permite tener un proyecto completamente incrustado, sin necesidad de utilizar la **Sección Master**.

Los efectos de salida del montaje se encuentran en la salida del montaje de audio.

NOTA

Si desea usar un plug-in para dithering, colóquelo en la salida del montaje.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir efectos a pistas, grupos de pistas, clips o a la salida del montaje en la página 428
Ventana Inspector en la página 419

Ventana Inspector

Esta ventana le permite añadir plug-ins de efecto a clips, grupos de pista y a la salida del montaje, importar los plug-ins de la **Sección Master**, y realizar configuraciones de panorama y ganancia.

- Para abrir la ventana **Inspector**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Inspector**.

Clip/Pista/Grupo/Salida

En la parte superior del **Inspector**, puede seleccionar si quiere mostrar y editar los plug-ins de clips, pistas, grupos de pistas o de la salida del montaje en la ventana **Inspector**.

Color de clip/Color de pista/Color de grupo

Le permite especificar un color para la forma de onda del clip, pista o grupo de pista seleccionado.

Seleccionar clip/Seleccionar pista/Seleccionar grupo de pistas

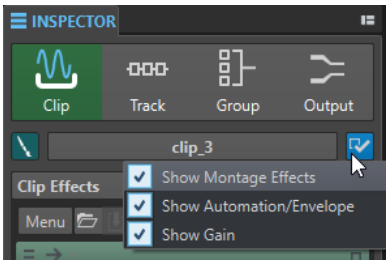
Le permite seleccionar un clip, una pista o un grupo de pistas.

Editar nombre de clip/Editar nombre de pista

Le permite especificar un nombre para el clip o la pista seleccionado.

Visibilidad de paneles

Le permite mostrar u ocultar paneles en la ventana **Inspector**.



Están disponibles las siguientes opciones:

- Si ha seleccionado **Clip**, puede **Mostrar efectos de montaje**, **Mostrar automatización/envolvente** y **Mostrar ganancia**.
- Si ha seleccionado **Pista**, puede **Mostrar Limpieza**, **Mostrar Mejora**, **Mostrar efectos de montaje** y **Mostrar ganancia**.
- Si ha seleccionado **Grupo**, puede **Mostrar efectos de montaje** y **Mostrar ganancia**.
- Si ha seleccionado **Salida**, puede **Mostrar efectos de montaje** y **Mostrar ganancia**.

Limpieza (solo para Pistas)

El panel **Limpieza** contiene un **DeHummer**, **DeNoiser** y **DeEsser** para eliminar sonidos y ruidos indeseados de su audio en tiempo real.

Plegar/Desplegar panel Limpiar

Pliega o despliega el panel **Limpieza**.

Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

DeHummer

DeHummer le permite disminuir las interferencias de los zumbidos de potencia que se producen por una mala toma de tierra o un equipo de grabación poco fiable. Esto se hace eliminando las frecuencias correspondientes del audio.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de zumbidos.
- **Listen** le permite escuchar la señal que se eliminó del material de audio. Esto le permite verificar que eliminó las partes correctas del audio.
- **50 Hz** y **60 Hz** le permiten eliminar el ruido armónico con una frecuencia fundamental a 50 o 60 Hz. Estas frecuencias molestas pueden estar causadas por ruido eléctrico debido a un equipo de grabación con mal aislamiento o blindaje, por ejemplo.

DeNoiser

DeNoiser le permite eliminar ruido del material de audio, por ejemplo, sonido ambiente.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de ruido.

- **Listen** le permite escuchar la señal que se eliminó del material de audio original. Esto le permite verificar que eliminó las partes correctas del audio.

DeEsser

DeEsser es un compresor que reduce la sibilancia excesiva, principalmente en grabaciones de voz.

Por ejemplo, puede utilizarlo cuando una colocación cercana de un micrófono de proximidad y la ecualización pueden conllevar a situaciones en las que el sonido general sea correcto, pero se producen sibilantes no deseadas.

Al grabar una voz, la posición del **DeEsser** en la cadena de señal suele ser después del preamp de micrófono o antes de un compresor/limitador. Esto evita que el compresor/limitador limite innecesariamente la dinámica general de la señal.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de sibilancia.
- **Listen** le permite escuchar la señal que se eliminó del material de audio original. Esto le permite verificar que eliminó las partes correctas del audio.
- **Character** le permite especificar la frecuencia en la que se aplica **DeEsser**. Un ajuste bajo de **Character** se usa generalmente para voces masculinas graves, por ejemplo. Ajustes más altos de **Character** se aplican generalmente a voces más agudas de mujeres o niños, por ejemplo.
- El medidor **Reduction** muestra cuánto está trabajando el **DeEsser**.

Mejora (solo para pistas)

El panel **Mejora** contiene el **Voice Exciter**, el **Reverb**, el **EQ** y el **Maximizer** que le permiten aumentar la claridad, la expresión y la profundidad de su audio en tiempo real.

Plegar/Desplegar panel Mejora

Pliega o despliega el panel **Mejora**.

Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

Voice Exciter

Voice Exciter le permite añadir armónicos superiores y aumentar la claridad e inteligibilidad de sus grabaciones de voz.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de efecto.
- **Clarity** le permite aumentar la claridad e inteligibilidad de su grabación de voz.

Reverb

Reverb le permite añadir más espacio y amplitud a las grabaciones que suenen apagadas o sosas.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Size** le permite especificar el tamaño de la habitación.
- **Mix** le permite establecer el balance de nivel entre la señal con efecto y la señal sin efecto.

EQ

El **EQ** de tres bandas le permite domar o potenciar los rangos de frecuencia **Low**, **Mid** y **High**. Un filtro adicional **Low Cut** le permite eliminar las frecuencias que están por debajo de 30 Hz para una mayor claridad.

Las bandas del EQ tienen las siguientes especificaciones:

- **Low**: low-shelf, frecuencia 250 Hz, 12 dB/octava
- **Mid**: peak, frecuencia 1500 Hz, Q 1, 12 dB/octava
- **Hi**: high-shelf, frecuencia 5000 Hz, 12 dB/octava

Maximizer

Maximizer le permite añadir sonoridad y pegada a su grabación asegurándole que la señal no excede -1 dB. El dial **Optimize** le permite especificar la cantidad de compresión que se aplica.

Efectos de montaje

El panel **Efectos de montaje** le permite añadir y administrar plug-ins de efecto.

Plegar/Desplegar panel Efectos

Pliega/Despliega el panel **Efectos**.

Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

Las siguientes opciones están disponibles en el menú emergente **Menú**:

Eliminar plug-ins seleccionados

Elimina el plug-in seleccionado de la lista **Efectos de montaje**.

Eliminar todos los plug-ins

Elimina todos los plug-ins de la lista **Efectos de montaje**.

Eliminar plug-in seleccionado de los clips seleccionados

Elimina el plug-in seleccionado de los clips seleccionados.

Eliminar todos los plug-ins de los clips seleccionados

Elimina todos los plug-ins de los clips seleccionados.

Copiar

Copia en el portapapeles el plug-in seleccionado y su configuración.

Copiar todo

Copia todos los plug-ins y sus configuraciones en el portapapeles.

Pegar (insertar)

Inserta el plug-in que se copió al portapapeles antes de la primera ranura seleccionada. Si no hay ninguna ranura seleccionada, el plug-in se inserta al final de la lista de plug-ins.

Pegar (reemplazar)

Reemplaza el plug-in seleccionado por el que se copió al portapapeles. Si no se han añadido ranuras, se crea una.

Pegar a clips seleccionados

Pega el plug-in que se ha copiado en el portapapeles en el clip seleccionado.

Cerrar todas las ventanas

Cierra todas las ventanas de plug-ins relacionadas con este montaje de audio.

Mapa de plug-ins

Abre el diálogo **Mapa de plug-ins** que muestra todos los plug-ins utilizados en el montaje de audio, así como los clips, las pistas y los grupos de pistas que los utilizan.

Bypass de todos los plug-ins del montaje

Si esta opción está activada, se ignoran todos los plug-ins del montaje de audio activo durante la reproducción.

Gestión de ventanas de plug-in

Abre el diálogo **Gestión de ventanas de plug-in** en el que puede configurar el aspecto de las ventanas de plug-ins.

Añadir efecto

Le permite añadir un efecto.

Las siguientes opciones están disponibles en la barra de herramientas del panel **Efectos de montaje**:

Cargar cadena de plug-ins

Reemplaza los plug-ins actuales con una cadena de plug-ins guardada en el disco. Los presets de cadena de plug-ins contienen los ajustes que ha hecho en el panel **Efectos de montaje**, en el panel **Limpieza** y en el panel **Mejora**.

Guardar cadena de plug-ins

Guarda la cadena de plug-ins actual como preset. Los presets de cadena de plug-ins contienen los ajustes que ha hecho en el panel **Efectos de montaje**, en el panel **Limpieza** y en el panel **Mejora**.

Importar plug-ins de la Sección Master

Importa los plug-ins que se cargan en la **Sección Master**. Se sobrescriben los plug-ins existentes.

Copiar

Copia en el portapapeles el plug-in seleccionado y su configuración.

Pegar

Inserta el plug-in que se copió al portapapeles antes de la primera ranura seleccionada. Si no hay ninguna ranura seleccionada, el plug-in se inserta al final de la lista de plug-ins.

Eliminar plug-ins seleccionados

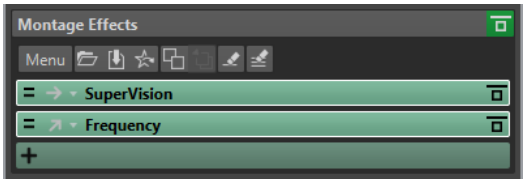
Elimina los plug-ins seleccionados de la lista **Efectos de montaje**. Puede pulsar **Ctrl/Cmd** y hacer clic en los plug-ins para seleccionar los plug-ins que quiera eliminar.

Eliminar todos los plug-ins

Elimina todos los plug-ins de la lista **Efectos de montaje**.

Lista de efectos

La lista de efectos muestra los plug-ins de efectos del clip, pista, grupo de pistas o la salida del montaje seleccionados. En la lista, puede reemplazar los plug-ins de efectos, cambiar el orden de los efectos y editar el **Nivel de envío**, la **Ganancia fija** y la **Cola** de los efectos.



Procesado de canal

Le permite especificar qué canal procesar. Si selecciona un canal, el otro canal se omite.

Enrutado de la señal procesada (solo clips)

Le permite ajustar el enrutado de la señal procesada del clip seleccionado. Puede controlar la mezcla entre la señal sin procesar y la procesada con una envolvente. Están disponibles las siguientes opciones de enrutado:

- **Insertar (estándar)**
- **Mezclar tratada con pura (envío)**
- **Procesado paralelo**

Editar envolvente de automatización abre la pestaña **Envolvente** y selecciona la envolvente de automatización.

Ganancia fija

Si hace clic en la flecha de la izquierda del nombre del plug-in, puede especificar un valor de ganancia del plug-in.

Cola

Si hace clic en la flecha de la izquierda del nombre del plug-in, puede especificar un valor de cola del plug-in.

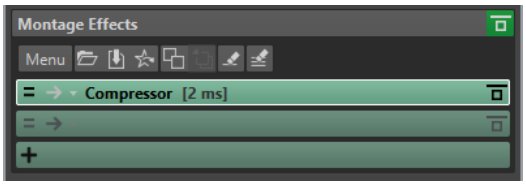
Algunos efectos, como la reverberación y el retardo, producen colas en el audio. Esto significa, por ejemplo, que el sonido del efecto continúa después de haber terminado el sonido del clip. Por ejemplo, si añade eco a un clip sin especificar un valor de cola, el efecto de eco se silenciará en cuanto finalice el clip. Defina la longitud de la cola para que el efecto se extinga con naturalidad. Si añade otro plug-in al clip que también produce una cola, no hay necesidad de definir un valor aparte para este plug-in, a menos que desee sumar la extinción. La longitud general de la cola para el clip es la suma de la cola de cada plug-in. El valor máximo de cola es de 30 segundos.

Nombre del efecto

Haga clic en el nombre del efecto para abrir la ventana de efectos correspondiente. Si hace clic derecho en el nombre de un efecto, se abre el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un efecto nuevo.

Latencia

Si un plug-in tiene latencia, el valor de latencia se muestra junto el nombre del plug-in.



Presets

Le permite guardar y restaurar presets de plug-ins.

Opciones de efectos

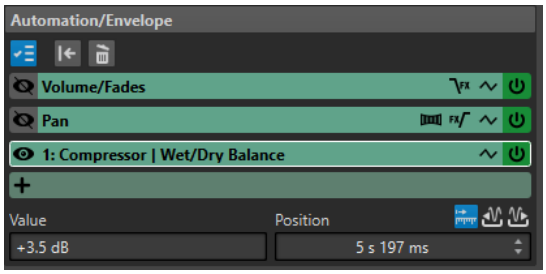
Abre el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un plug-in nuevo y eliminar el plug-in.

Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

Automatización/Envolvente (solo para clips)

En esta sección, puede añadir envolventes de clip para la automatización de parámetros. Puede añadir envolventes de clip para los parámetros de plug-ins, volumen, panoramización y wet/dry (señal con/sin efecto).



Plegar/Desplegar panel Automatización/Envolvente

Pliega o despliega el panel **Automatización/Envolvente**.

Solo mostrar una envolvente

Si esta opción está activada, solo se muestra la envolvente seleccionada en la ventana del montaje.

Reinicializar envolvente seleccionada

Restablece la envolvente seleccionada a sus ajustes por defecto.

Eliminar envolvente seleccionada

Elimina la envolvente seleccionada. No puede eliminar la envolvente de **Volumen/Fundidos**.

Mostrar/Ocultar envolvente de automatización

Le permite mostrar/ocultar la envolvente de automatización.

Seleccionar la envolvente con foco

Le permite seleccionar la envolvente. Puede editar el valor y la posición del punto de la envolvente seleccionado en los campos **Valor** y **Posición** de debajo.

Ley de panoramización

Le permite seleccionar la ley de panoramización para la envolvente de panoramización. Están disponibles los siguientes ajustes:

- **Atenuación de canal (0 dB/enmudecido)**
- **Energía constante (+3 dB/enmudecido)**
- **Realce de canal (+4.5 dB/enmudecido)**
- **Realce de canal (+6 dB/enmudecido)**

Envolvente de nivel/fundido después o antes de efectos

Si esta opción está activada, la envolvente de nivel/fundido se coloca después de la ranura de efectos de clip en lugar de antes. Esto es útil al usar procesadores de dinámicas que cambian el nivel del clip.

Envolvente de panoramización después o antes de efectos

Si esta opción está activada, la envolvente de panoramización se coloca después de la ranura de efectos de clip en lugar de antes.

Reinicializar envolvente

Restablece la envolvente de volumen/fundido a sus ajustes por defecto.

Suavizado

Suaviza los ángulos resultantes de la curva de envolvente. Esto produce unas curvas de envolvente más naturales.

Activar/Desactivar envolvente de automatización

Le permite activar/desactivar la ranura de automatización.

Eliminar

Elimina la ranura de automatización de la lista.

Añadir envolvente de automatización

Le permite añadir una envolvente de automatización a la lista.

Valor

Le permite editar el valor del punto de envolvente seleccionado. El formato de este campo depende del parámetro seleccionado.

Posición

Le permite editar la posición horizontal del punto de envolvente seleccionado en la línea de tiempo.

El formato que ha seleccionado al hacer clic derecho en la regla de tiempo de la ventana de montaje se usa también como el formato en el campo **Posición**. Es decir, **Código de tiempo**, **Reloj**, **Muestras** o **Compases y tiempos**.

Las opciones **Tiempo relativo a inicio de montaje**, **Tiempo relativo a inicio de clip** y **Tiempo relativo a final de clip** le permiten elegir si la posición se debe medir desde el inicio del montaje, el inicio del clip, o el final del clip.

Ganancia

En esta sección, puede editar los ajustes de **Ganancia** y **Panorama** para cada clip, pista y grupo de pista. También puede definir la ganancia global de la salida del montaje.

Plegar/Desplegar panel Ganancia

Pliega o despliega el panel **Ganancia**.

Reiniciar ganancia a 0 dB

Reinicia la ganancia a 0 dB.

Ganancia

Le permite definir la ganancia de los efectos.

Si selecciona **Salida** en la parte superior de la ventana **Inspector**, puede definir la ganancia global del montaje de audio activo.

Efecto pre/post (solo salida de montaje)

Le permite aplicar la ganancia antes o después de la salida de montaje, dependiendo del ajuste **Efecto pre/post**. **Efectos pre** es el ajuste por defecto.

El **Metanormalizador de sonoridad** puede cambiar la ganancia global para definir la sonoridad de la salida del montaje de audio; por ejemplo, para que encaje con la recomendación EBU R-128.

Rango de ganancia

Le permite aumentar la precisión del deslizador. Si la ganancia activa está fuera de algún rango de ganancia, no puede seleccionar el rango de ganancia.

Bloquear fader

Si esta opción está activada, no puede cambiar el fader con el ratón.

Dial de panorama (solo clip y pista)

Le permite definir el panorama de los efectos de clip y los efectos de pista.

Reiniciar panorama al centro (solo clip y pista)

Reinicia el panorama a la posición central.

Modo de panorama (solo clip y pista)

Le permite seleccionar un modo de panorama diferente a 0 dB o silenciar para compensar una caída de dB cuando la señal se panoramiza totalmente a la izquierda o a la derecha.

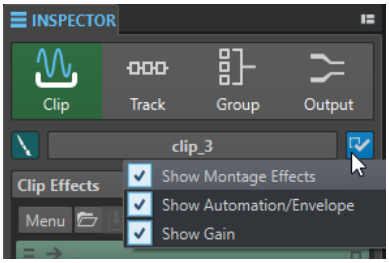
VÍNCULOS RELACIONADOS
Grupos de pistas en la página 317
Leyes de panoramización en la página 400
Metanormalizador de sonoridad en la página 463
Presets en la página 118
Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector en la página 428
Envolventes para clips en la página 389

Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector

Puede mostrar u ocultar paneles en la ventana **Inspector** para centrarse en los paneles que necesite.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Inspector**, seleccione la sección para la que quiera hacer sus ajustes de visibilidad de paneles, es decir, **Clip**, **Pista** o **Grupo**.
2. Haga clic en **Visibilidad de paneles**.



3. Seleccione los paneles que quiera mostrar. Están disponibles las siguientes opciones:
   - **Mostrar efectos de montaje** le permite mostrar/ocultar el panel de **Efectos**.
   - **Mostrar automatización/envolvente** le permite mostrar/ocultar el panel de **Automatización/Envolvente**.
   - **Mostrar ganancia** le permite mostrar/ocultar el panel de **Ganancia**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Inspector en la página 419

Añadir efectos a pistas, grupos de pistas, clips o a la salida del montaje

Puede agregar plug-ins de efecto a cada pista y clip del montaje de audio, así como a la salida del montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir efectos mediante la ventana Inspector en la página 429
Otras formas de añadir efectos en la página 429

Añadir los efectos de la Sección Master a clips, pistas, grupos de pistas o a la salida del montaje en la página 430
Eliminar efectos de pistas, grupos de pistas, clips o de la salida del montaje en la página 430

Añadir efectos mediante la ventana Inspector

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Clip**, **Pista**, **Grupo** o **Salida**.
3. En el panel **Efectos**, haga clic derecho en una ranura de efecto y seleccione un plug-in.

RESULTADO

El plug-in seleccionado se abre en una ventana.

NOTA

Puede añadir plug-ins durante la reproducción. Sin embargo, si añade un plug-in con una latencia mayor que cero, es recomendable detener y reiniciar la reproducción para evitar discrepancias en la temporización. Además, un pequeño número de plug-ins VST podrían cambiar su latencia dependiendo de los ajustes de los parámetros. En tal caso, cerciórese de detener y reiniciar la reproducción tras el cambio de latencia.

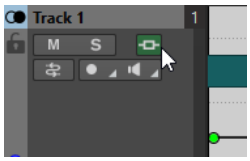
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Inspector en la página 419
Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje en la página 418

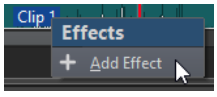
Otras formas de añadir efectos

Puede añadir efectos no solo en la ventana **Inspector** sino también a través del área de control de pista y a través de la ventana de onda.

- Para añadir un efecto a una pista, haga clic en el botón **Añadir efectos** en el área de control de pista para pistas mono y estéreo, y seleccione un efecto en el menú.



- Para añadir un efecto a un clip en la ventana de montaje, haga clic derecho en el nombre del clip, seleccione **Añadir efecto**, y seleccione un efecto en el menú.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de pista para pistas estéreo y mono en la página 269
Ventana Inspector en la página 419
Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje en la página 418

Añadir los efectos de la Sección Master a clips, pistas, grupos de pistas o a la salida del montaje

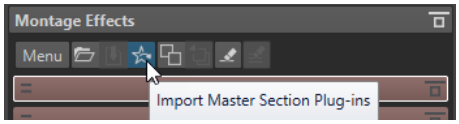
Puede añadir los efectos de la **Sección Master** a un clip, a una pista, a un grupo de pistas o a la salida de un montaje de audio.

PRERREQUISITO

Configure los plug-ins de la **Sección Master**.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Inspector**.
3. En la ventana **Inspector**, seleccione la pista, grupo de pistas, clip, o la salida del montaje a la que quiera añadir los efectos de la **Sección Master**.
4. Haga clic en **Importar plug-ins de la Sección Master**.



RESULTADO

Los efectos de la **Sección Master** se añaden a la pista activa, al grupo de pistas, al clip activo, o a la salida del montaje.

NOTA

Para copiar un solo efecto de la **Sección Master**, arrástrelo desde una ranura de la **Sección Master** hasta la lista de efectos de la ventana **Inspector**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Inspector en la página 419
Sección Master en la página 490
Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje en la página 418

Eliminar efectos de pistas, grupos de pistas, clips o de la salida del montaje

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, especifique dónde quiere eliminar los efectos seleccionando **Clip**, **Pista**, **Grupo** o **Salida**.
3. En el panel **Efectos de montaje**, haga uno de lo siguiente:
   - Para eliminar un efecto, haga clic derecho en el efecto y seleccione **Eliminar plug-in**.
   - Para eliminar todos los efectos, haga clic en **Menú** y seleccione **Eliminar todos los plug-ins**.

RESULTADO

El efecto se eliminará de la ranura de efecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir efectos a pistas, grupos de pistas, clips o a la salida del montaje en la página 428
Ventana Inspector en la página 419
Eliminar efectos de clips seleccionados en la página 431

Eliminar efectos de clips seleccionados

Puede eliminar solo los efectos seleccionados o todos los efectos de los clips seleccionados.

PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio, seleccione los clips de los que quiera eliminar los efectos.
2. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Clips**.
3. Opcional: en el panel **Efectos de montaje**, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en los efectos para seleccionar los efectos que quiera eliminar.
4. En el panel **Efectos de montaje**, haga clic en **Menú** y haga uno de lo siguiente:
   - Para eliminar los efectos seleccionados de los clips seleccionados, seleccione **Elimina los plug-ins seleccionados de los clips seleccionados**.
   - Para eliminar todos los efectos de los clips seleccionados, seleccione **Eliminar todos los plug-ins de los clips seleccionados**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Inspector en la página 419
Eliminar efectos de pistas, grupos de pistas, clips o de la salida del montaje en la página 430

Cambiar el orden de los efectos

El orden de los efectos en la lista determina el orden de procesado.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, en la lista de efectos, arrastre el efecto que desee recolocar a otra posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje en la página 418
Ventana Inspector en la página 419

Aplicar presets de cadena de plug-ins a pistas, grupo de pistas, clips, o a la salida del montaje

Puede guardar la cadena de plug-ins de una pista, de un clip, o de la salida del montaje como preset, y aplicarlo a otros clips o pistas, o a la salida de otro montaje de audio. Los presets de cadena de plug-ins contienen los ajustes que ha hecho en el panel **Efectos de montaje**, en el panel **Limpieza** y en el panel **Mejora**.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, configure su cadena de plug-ins.

3. En el panel **Efectos de montaje**, haga clic en **Guardar cadena de plug-ins**.
4. Introduzca un nombre y la ubicación del archivo para la cadena de plug-ins y haga clic en **Guardar**.
5. Seleccione la pista, el grupo de pistas, el clip o la salida del montaje a la que desee aplicar la cadena de efectos.
6. En el panel **Efectos**, haga clic en **Cargar cadena de plug-ins**.
7. Seleccione una cadena de plug-ins y haga clic en **Abrir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje en la página 418
Ventana Inspector en la página 419

Copiar ajustes de efectos a pistas, grupos de pistas, clips, o la salida del montaje

Puede copiar el efecto y sus ajustes de una pista, de un grupo de pistas, de un clip, o de la salida del montaje a otras pistas, grupos de pistas, clips, o a la salida del montaje del mismo u otro montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione el efecto desde el que quiere copiar los ajustes y seleccione **Menú** > **Copiar**.
   - Haga clic derecho en el efecto desde el que quiere copiar los ajustes y seleccione **Copiar**.
   - Para copiar todos los efectos y sus ajustes, haga clic en **Menú** > **Copiar todo**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para pegar los ajustes del efecto en una nueva ranura, seleccione **Menú** > **Pegar (insertar)**.
   - Para sustituir un efecto existente, seleccione el efecto, y seleccione **Menú** > **Pegar (reemplazar)**.
   - Para copiar los ajustes de efectos a los clips seleccionados, seleccione **Menú** > **Pegar a clips seleccionados**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje en la página 418
Ventana Inspector en la página 419

Deshacer cambios en efectos

Los cambios en la configuración de los efectos se pueden deshacer/rehacer. Sin embargo, WaveLab Pro solo registra los cambios cuando cierra la ventana del plug-in o selecciona otra pestaña de la ventana del plug-in.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de plug-in, haga clic en otra ventana para perder el foco del plug-in en el que desee deshacer la configuración.
2. Regrese al plug-in en el que desee deshacer la configuración.

3. En la barra de comandos de la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Deshacer** o **Rehacer**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in en la página 443

Procesado de canal

En la **Sección Master**, en las ventanas de plug-ins, y en la ventana de **Inspector**, puede especificar para cada plug-in qué canales procesar. Esto le permite usar cada plug-in en modo mid/side, por ejemplo.

Puede procesar todos los canales o solo el canal izquierdo, derecho, mid, o side. Cuando selecciona un canal, el otro canal se omite.

Para usar un plug-in diferente para cada canal, use una ranura de efecto para cada canal.

Insertar

Estéreo
El plug-in procesa todos los canales.

Mid/Side
El plug-in procesa solo los canales mid y side.

Izquierda
El plug-in solo procesa el canal izquierdo. El canal derecho no se modifica.

Derecha
El plug-in solo procesa el canal derecho. El canal izquierdo no se modifica.

Mid
El plug-in solo procesa el canal mid.

Side
El plug-in solo procesa el canal side.

Envío (volver a estéreo)

Izquierda
Solo se procesa el canal izquierdo del plug-in. La señal izquierda con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto izquierda/derecha.

Derecha
Solo se procesa el canal derecho del plug-in. La señal derecha con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto izquierda/derecha.

Mid
Solo se procesa el canal mid del plug-in. La señal mid con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto mid/side.

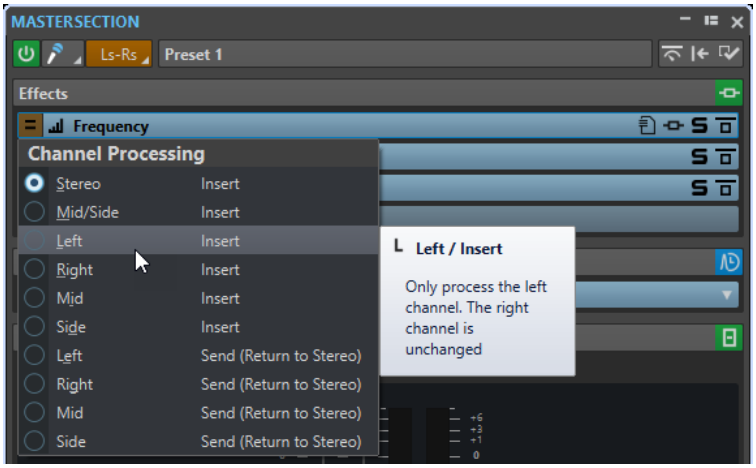
Side
Solo se procesa el canal side del plug-in. La señal side con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto mid/side.

Configurar el procesado de canales

Puede configurar qué canal procesar en la **Sección Master**, en las ventanas de plug-ins, y en la ventana de **Inspector**.

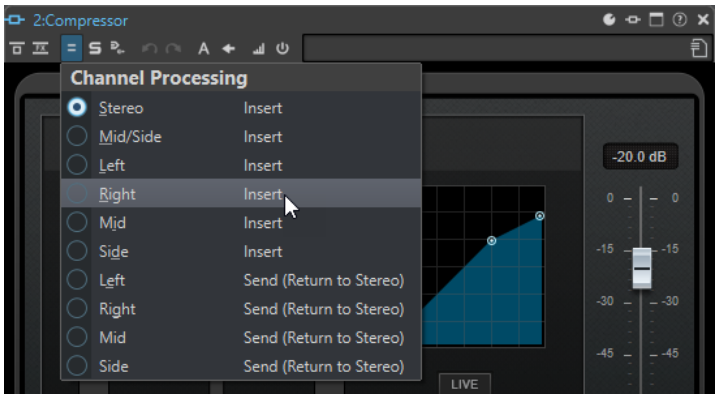
Procesado de canales en la Sección Master

En la **Sección Master**, en el panel de **Efectos**, haga clic en **Procesado de canales** y seleccione el canal que quiere procesar.



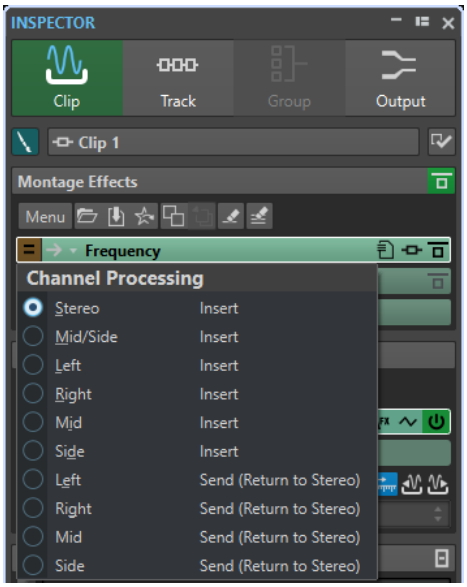
Procesado de canales en las ventanas de plug-ins

En una ventana de plug-in, haga clic en **Procesado de canales** y seleccione el canal que quiere procesar.



Procesado de canales en la ventana de Inspector

En la ventana de **Inspector**, abra el menú **Procesado de canal** de un plug-in y seleccione el canal que quiere procesar.



Enrutado de plug-ins de clips

Puede enrutar plug-ins de clips a un clip. Esto, en conjunción con las envolventes, le permite controlar qué parte del clip procesa el plug-in.

Cada plug-in de clip tiene su envolvente independiente. Cuando la envolvente está toda hacia abajo, solo se aplica la señal sin efecto. Cuando la envolvente está toda hacia arriba, la señal procesada/con efecto está al máximo.

La envolvente de automatización puede ser independiente para los canales de audio izquierdo y derecho.

Están disponibles las siguientes opciones de enrutado:

Insertar (estándar)

Reemplaza la señal sin procesar con la señal procesada.

Mezclar tratada con pura (envío)

Mezcla la parte procesada de la salida del plug-in con la señal sin procesar. La cantidad de mezclado se determina con una ganancia fija y/o envolvente de automatización. La envolvente correspondiente se puede seleccionar en la sección **Selector** de la pestaña **Envolvente** en la ventana del **Montaje de audio**.

Procesado paralelo

Mezcla la señal procesada con la señal sin procesar. El nivel de la señal sin procesar permanece inalterado. La cantidad de mezclado se determina con una ganancia fija y/o envolvente de automatización. La envolvente correspondiente se puede seleccionar en la sección **Selector** de la pestaña **Envolvente** en la ventana del **Montaje de audio**.

Este modo se puede usar para la compresión paralela.

La opción **Editar envolvente de automatización** abre la pestaña **Envolvente** y selecciona la envolvente de automatización.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enrutar un plug-in a un clip en la página 436
Ducking de clips en la página 401

Enrutar un plug-in a un clip

Puede enrutar un plug-in a todo un clip o solo a partes del clip.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Clip**.
2. En el panel **Efectos de montaje**, haga clic en una ranura de efecto y añada un efecto.
3. En la lista de efectos, haga clic en **Enrutado** en un plug-in, y seleccione una de las siguientes opciones de enrutado:
   - **Insertar (estándar)**
   - **Mezclar tratada con pura (envío)**
   - **Procesado paralelo**
4. Si ha seleccionado **Mezclar tratada con pura (envío)** o **Procesado paralelo**, puede editar la envolvente de efecto para enrutar el plug-in solo a partes del clip. Haga clic en **Enrutado** y seleccione **Editar envolvente de automatización**.

   La pestaña **Envolvente** de la ventana del **Montaje de audio** se abre y se selecciona el plug-in como tipo de envolvente.
5. En la ventana del montaje, edite la curva de envolvente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir efectos mediante la ventana Inspector en la página 429
Ducking de clips en la página 401
Envolventes para clips en la página 389

Usar envolventes de efecto

Puede automatizar el nivel de envío de efectos para los efectos de clips que usan el **Modo dividir** mediante curvas de envolvente de efectos.

PRERREQUISITO

Ha configurado un plug-in de efecto de **Modo dividir** para un clip.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En el menú emergente **Tipo de envolvente**, seleccione el efecto que desee usar para la curva de envolvente.
4. Cree la curva de envolvente.

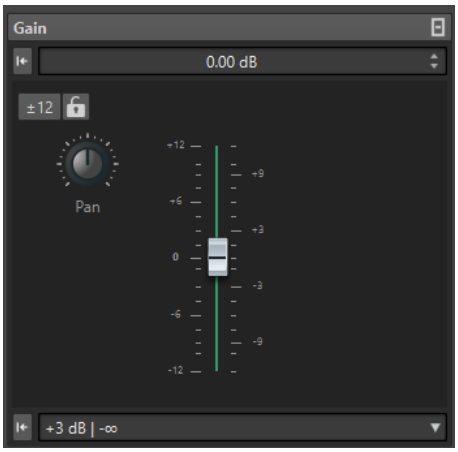
VÍNCULOS RELACIONADOS
Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje en la página 418

Definir panorama y ganancia de los efectos

Puede establecer el **Panorama** y la **Ganancia** de los efectos para cada clip y pista individualmente.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Clip**, **Pista** o **Grupo**.
3. Ajuste el **Panorama** y la **Ganancia**.
   En los clips, la **Ganancia** se aplica postefecto.



Ajustes de ganancia para clips

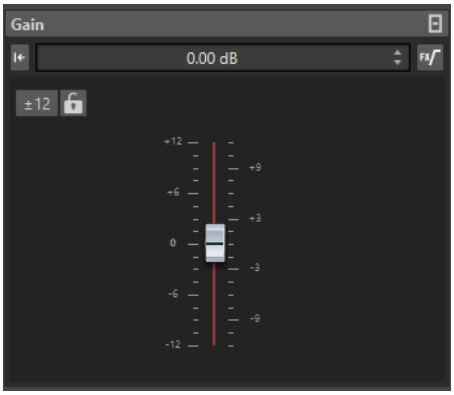
VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Inspector en la página 419
Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje en la página 418
Definir la ganancia global para los efectos en la página 437

Definir la ganancia global para los efectos

Puede definir una ganancia global para los efectos de la salida del montaje de audio y aplicarla antes o después de los efectos de la salida del montaje.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Salida**.
3. En el panel **Ganancia**, ajuste la ganancia global.



Ajustes de ganancia para los efectos de la salida del montaje

4. Haga clic en **Efectos pre/post** para aplicar la ganancia global antes o después de los efectos de la salida del montaje.

Ganancia global antes de efectos de salida del montaje

Ganancia global después de efectos de salida del montaje

Si usa un plug-in para dithering, defina la ganancia como pre-master.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Inspector en la página 419
Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje en la página 418

Ventanas de plug-in de montajes de audio

En las ventanas de plug-in de montajes de audio, puede mostrar los plug-ins de efectos que se usan para clips, pistas, grupos de pistas o la salida del montaje. Puede mostrar todos los efectos en una ventana de plug-in o usar ventanas distintas para cada efecto, para todos los efectos de pista, para todos los efectos de grupos de pistas, todos los efectos de clip o todos los efectos de la salida del montaje.

Ventana de cadena de plug-ins

Ventana de un solo plug-in

Cuando añade un nuevo plug-in de efecto a una pista, a un grupo de pista, a un clip, o a la salida del montaje, se abre la ventana de plug-in automáticamente. En la ventana de plug-in, los efectos se muestran en una cadena de plug-ins de forma predeterminada. Para cambiar el orden de procesamiento de los efectos, puede arrastrar estos a las posiciones deseadas en la cadena.

La gestión de efectos en la ventana de plug-in se puede ajustar en el diálogo **Gestión de ventanas de plug-in**.

Cadena de plug-ins

Si se ha activado la opción **Usar ventana de cadena de plug-ins** en el menú emergente **Ajustes** de la **Sección Master**, los efectos del archivo de audio activo se muestran en una cadena de plug-ins en la parte superior de la ventana de plug-in.

Puede hacer clic derecho en la pestaña de un plug-in o en una pestaña vacía para seleccionar un nuevo plug-in para la ranura.

Deshacer/Rehacer

Le permite deshacer/rehacer la última operación. Esta función de deshacer/rehacer es independiente de la función de deshacer/rehacer de WaveLab Pro. Cada ventana de plug-in tiene su historial de deshacer/rehacer independiente. La función de deshacer/rehacer también es independiente para los ajustes A y B de la función **Alternar entre ajustes A/B**.

NOTA

Para deshacer una operación, puede usar el atajo **Alt/Opción** - **Z** y para rehacerla, puede usar el atajo **Alt/Opción** - **Mayús** - **Z**. Para usar el atajo, la ventana de plug-in debe ser la ventana activa. Si el atajo no funciona, haga clic en la barra de título de un plug-in para convertirlo en la ventana activa.

Alternar entre ajustes A/B

Cambia al ajuste B cuando el ajuste A está activo, y al ajuste A cuando el ajuste B está activo.

NOTA

Para alternar entre los ajustes A/B, puede usar el atajo **Alt/Opción** - **T**. Para usar el atajo, la ventana de plug-in debe ser la ventana activa. Si el atajo no funciona, haga clic en la barra de título de un plug-in para convertirlo en la ventana activa.

Copiar ajustes a A/Copiar ajustes a B

Copia el ajuste de parámetros del plug-in A al ajuste de parámetros del plug-in B, y viceversa.

Bypass efecto

Si esta opción está activada, el plug-in se omite durante la reproducción y el renderizado. Sin embargo, poner efectos en bypass sigue consumiendo potencia de CPU durante la reproducción. Vea también: Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos

Escuchar solo la señal con efecto

Si esta opción está activada, la señal original se omite durante la reproducción para escuchar solo la señal con efecto.

Efecto encendido/apagado

Si desactiva un plug-in, se excluye tanto de la reproducción como del renderizado. Vea también: Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos

Presets

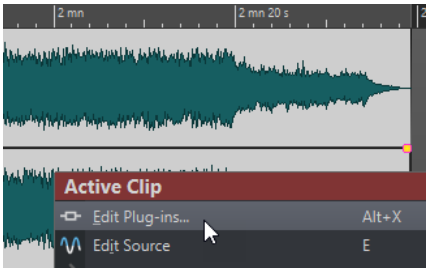
Abre un menú para cargar o guardar presets para este plug-in.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Abrir la ventana de plug-in en la página 440
Diálogo Gestión de ventanas de plug-in en la página 444
Ventanas de plug-in para la Sección Master en la página 496
Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in en la página 443
Comparar dos ajustes de plug-ins en la página 443
Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos en la página 498

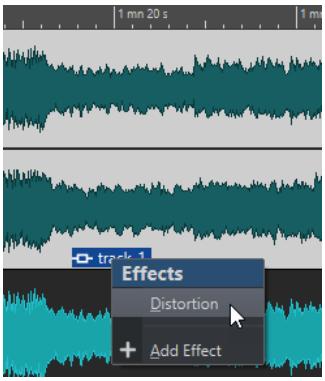
Abrir la ventana de plug-in

Puede abrir la ventana de plug-in desde diferentes ubicaciones.

- Para abrir la ventana de plug-in desde la ventana **Inspector**, haga clic en el plug-in de la lista de **Efectos**.
- Para abrir la ventana de plug-in desde la ventana **Sección Master**, haga clic en el plug-in de la lista de **Efectos**.
- Para abrir la ventana de plug-in de un clip desde la ventana de montaje, haga clic derecho en la parte inferior de un clip y seleccione **Editar plug-ins**.



También puede hacer clic derecho en el nombre del clip y seleccionar un plug-in.



- Para abrir la ventana de plug-in de una pista, haga clic en el botón **Efectos de pista** en el área de control de pista y seleccione un plug-in.

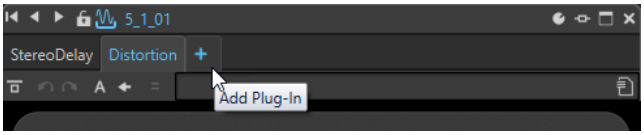
VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas de plug-in de montajes de audio en la página 438
Ventana Inspector en la página 419
Ventana Sección Master en la página 490
Menú Clip activo en la página 353
Área de control de pista en la página 268

Añadir efectos desde la ventana de plug-in

Los efectos añadidos a un clip, a una pista, o a la salida del montaje en la ventana **Inspector** se muestran automáticamente en la ventana de plug-in. Sin embargo, también puede añadir efectos a una pista o a un clip desde la ventana de plug-in.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Gestión de ventanas de plug-in**, active **Usar ventanas de cadena de plug-in**.
2. Abra la ventana de plug-in para el clip, la pista o la salida del montaje al que quiera añadir un efecto.
3. En la ventana de plug-in, haga clic en **Añadir plug-in**.



4. Seleccione un efecto en el menú.

   El efecto se añade al final de la cadena de plug-ins.
5. Opcional: si quiere mover el efecto añadido en la ventana de cadena de plug-ins, arrástrelo a otra posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Gestión de ventanas de plug-in en la página 444

Cambiar efectos desde la ventana de plug-in

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana de plug-in para el clip, la pista, el grupo de pistas o la salida del montaje para el que quiera cambiar un efecto.
2. Haga clic en el icono de menú de plug-in y seleccione un nuevo efecto desde el menú.

3. Opcional: si quiere mover el efecto cambiado en una ventana de cadena de plug-ins, arrástrelo a otra posición.

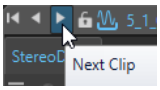
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventanas de plug-in de montajes de audio en la página 438
Añadir efectos desde la ventana de plug-in en la página 441

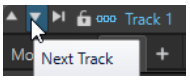
Cambiar entre efectos de pista, de grupos de pistas, de clip y de la salida del montaje en ventanas de plug-in

En la ventana de plug-in, puede cambiar entre las cadenas de efectos de clips, de pistas, de grupos de pistas y de la salida del montaje. También puede cambiar entre ventanas de plug-in, cuando ha abierto varias ventanas de plug-ins.

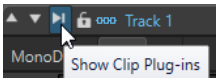
- Para seleccionar un efecto en la ventana de plug-in, haga clic en su nombre.
- Para ir pasando entre los clips del montaje de audio activo y mostrar sus efectos, use los iconos de flecha izquierda y derecha.

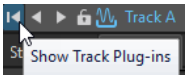


- Para ir pasando entre las pistas del montaje de audio activo y mostrar sus efectos, use los iconos de flecha arriba y abajo.

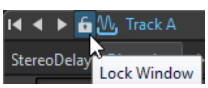


- Al usar una ventana de plug-in tanto para clips como para pistas de un montaje de audio, puede alternar entre los plug-ins del clip activo o de la pista que contiene el clip activo haciendo clic en los iconos **Mostrar plug-ins de clip** o **Mostrar plug-ins de pista**.





- Para bloquear una ventana de plug-in, active **Bloquear ventana**. Si esta opción está activada y selecciona otra pista u otro clip, se abrirá otra ventana de plug-in. Si esta opción está desactivada y selecciona otra pista u otro clip, los efectos se muestran en la misma ventana de plug-in.



NOTA

El botón **Bloquear ventana** solo está visible si **Usar ventanas de cadena de plug-ins** y **Número ilimitado de ventanas abiertas** están activados en el diálogo **Gestión de ventanas de plug-in**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventanas de plug-in de montajes de audio en la página 438
Diálogo Gestión de ventanas de plug-in en la página 444

Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in

Puede deshacer/rehacer operaciones para cada ventana de plug-in.

NOTA

Cada ventana de plug-in tiene su historial de deshacer/rehacer independiente. La función de deshacer/rehacer también es independiente para los ajustes A y B de la función **Alternar entre ajustes A/B**.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de plug-in, haga uno de lo siguiente:
  - En la barra de herramientas de la ventana de plug-in, haga clic en **Deshacer último cambio de parámetro** o **Rehacer último cambio de parámetro**.
  - Para deshacer haga clic en **Alt/Opción** - **Z** y para rehacer haga clic en **Alt/Opción** - **Mayús** - **Z**.

    NOTA

    Para usar el atajo, la ventana de plug-in debe ser la ventana activa. Si el atajo no funciona, haga clic en la barra de título de un plug-in para convertirlo en la ventana activa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

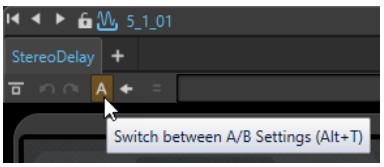
Ventanas de plug-in de montajes de audio en la página 438
Ventanas de plug-in para la Sección Master en la página 496
Comparar dos ajustes de plug-ins en la página 443

Comparar dos ajustes de plug-ins

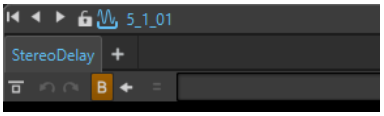
Puede comparar rápidamente dos ajustes de parámetros de plug-ins independientes en ventanas de plug-in.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del plug-in, haga sus ajustes.
2. Haga clic en **Alternar entre ajustes A/B**.



El botón **A** se convierte en una **B** para indicar que puede hacer sus ajustes de B.



3. Haga el ajuste de parámetros del plug-in B que quiera comparar con el ajuste de parámetros del plug-in A.
4. Inicie la reproducción y haga clic en **Alternar entre ajustes A/B** para alternar los ajustes de los plug-ins para comparar.

   También puede pulsar **Alt/Opción** - **T** para cambiar rápidamente entre **A** y **B**.

   NOTA

   Para usar el atajo, la ventana del plug-in debe ser la ventana activa. Si el atajo no funciona, haga clic en la barra de título de un plug-in para convertirlo en la ventana activa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventanas de plug-in de montajes de audio en la página 438
Ventanas de plug-in para la Sección Master en la página 496

Cerrar todas las ventanas de plug-in

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Inspector**.
3. En la ventana de **Inspector**, seleccione **Menú** > **Cerrar todas las ventanas**.

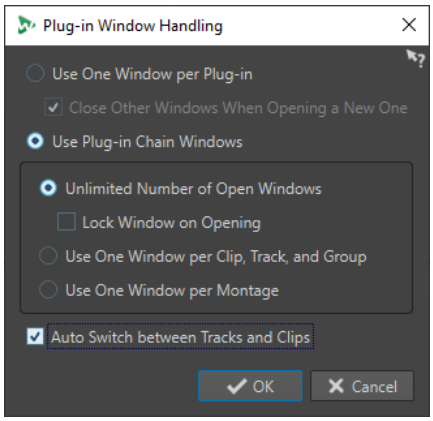
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Inspector en la página 419

Diálogo Gestión de ventanas de plug-in

En este diálogo puede configurar el aspecto y el comportamiento de la ventana de plug-in.

- Para abrir el diálogo **Gestión de ventanas de plug-in**, abra la ventana **Inspector** y seleccione **Menú** > **Gestión de ventanas de plug-in**.



Usar una ventana por plug-in

Si esta opción está activada, cada plug-in se abre en una ventana individual.

Cerrar todas las demás ventanas al abrir una nueva

Cierra todas las ventanas de plug-ins de un montaje de audio cada vez que abre una nueva ventana de plug-in. Es decir, para cada montaje de audio solo está visible un plug-in en un momento dado.

Usar ventanas de cadena de plug-ins

Muestra todos los plug-ins abiertos como pestañas en la ventana de plug-in, para facilitar el cambio de uno a otro.

Número ilimitado de ventanas abiertas

Le permite tener abiertas al mismo tiempo un número ilimitado de ventanas de cadenas de plug-ins. Puede haber una ventana para cada pista, una para cada grupo de pistas y una para cada clip.

Bloquear ventana al abrir

Bloquea automáticamente un plug-in cada vez que se abre una ventana de cadena de plug-ins.

Si una ventana de plug-in está bloqueada y se selecciona otra pista, grupo de pistas o clip, se abre otra ventana de plug-in. Si esta opción está desactivada y selecciona otra pista, grupo de pistas o clip, los efectos se muestran en la misma ventana de plug-in.

Usar una ventana por clip, pista y grupo

Usa una ventana de plug-in para todos los clips, una para todas las pistas, una para todos los grupos de pistas y una para la salida del montaje.

Usar una ventana por montaje

Usa una ventana de plug-in para los clips, las pistas, los grupos de pistas y la salida del montaje de un montaje de audio.

Cambiar automáticamente entre pistas y clips

Si esta opción está activada y hace clic en el área de control de pista de una pista, la ventana de plug-ins cambia para mostrar los plug-ins de la pista. Si hace clic en un clip, la ventana de plug-ins cambia para mostrar los plug-ins de clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas de plug-in de montajes de audio en la página 438

Pista de referencia

La pista de referencia le permite comparar sin latencia su mezcla con un archivo de audio de referencia o una señal de entrada.

Puede usar la pista de referencia para lo siguiente:

- Comparar masters diferentes
- Comparación A/B de una mezcla con hasta 3 pistas de referencia con cero latencia a través de WaveLab Pro o de controladores de monitorización hardware
- Comparar la versión sin masterizar de su archivo de audio con la versión masterizada
- Comparar su mezcla con una mezcla con equipo externo
- Comparar su mezcla con una canción diferente
- Grabar la salida de una pista de referencia a otra pista de montaje de audio mientras usa equipo externo

Puede enrutar la pista de referencia a buses diferentes. Las pistas de referencia siempre son pistas estéreo.

No hay ningún retardo cuando va cambiando entre pistas de referencia. Incluso si usa plug-ins con latencia.

CONSEJO

Use comandos de teclado para cambiar rápidamente entre pistas de referencia.

- Para activar/desactivar la pista de referencia seleccionada, pulse **O**.
- Para cambiar entre múltiples pistas de referencia, haga clic en **Num 1**, **Num 2** o **Num 3**, y luego en **N**.

Las pistas de referencia son para comparar audio en vez de para editar audio. Por ejemplo, los clips en las pistas de referencia no se ven afectados por la opción **Repercusión global**. El **Asistente de CD** no tiene en cuenta las pistas de referencia. El **Metanormalizador de sonoridad** solo tiene en cuenta los clips en las pistas de referencia si **Escuchar solo** está activado en la pista de referencia. En este caso, solo se tienen en cuenta los clips en la pista de referencia.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Enrutado de pista de referencia en la página 446

Enrutado de pista de referencia

Puede enrutar pistas de referencia a la salida de la **Sección Master** o al panel de **Procesado de reproducción** de la **Sección Master**, y a buses de salida adicionales.

El enrutado de la pista de referencia le permite enrutar pistas de referencia a otra salida distinta a la salida del montaje. De esta forma puede alternar entre la salida de la pista de referencia y la salida del montaje para comparar la mezcla. Puede alternar entre los buses de salida a través de un controlador de monitorización hardware, por ejemplo.

También puede usar pistas de referencia como origen para la grabación. Envíe las pistas de referencia a través de sus plug-ins a efectos externos para más procesado. Luego active la grabación en una pista de montaje para grabar la pista de referencia procesada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pista de referencia en la página 445

Enrutar la pista de referencia al bus de reproducción principal

Cuando enruta pistas de referencia al **Bus de reproducción principal** se omiten todos los efectos de la salida del montaje, excepto los efectos de pista y de clips de la pista de referencia. Además, se omiten todos los efectos de la **Sección Master** y la latencia es cero.

La pista de referencia ignora los medidores. Esta es la razón por la que los medidores de WaveLab Pro muestran la señal de la mezcla, incluso si monitoriza la pista de referencia.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, añada una pista de referencia.
2. Active **Escuchar solo** en la pista de referencia.

NOTA

Si activa **Escuchar solo** en la pista seleccionada, todas las demás pistas se enmudecen y puede escuchar la pista de referencia sin latencia ni fallos.

3. En el área de control de pista, haga clic en **Enrutado**.
4. En el menú **Enrutado**, seleccione **Bus de reproducción principal** en la sección **Bus de salida (escucha)**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista para pistas de referencia en la página 273

Enrutar pistas de referencia al procesado de reproducción de la Sección Master

Cuando enruta pistas de referencia a la salida del **Procesado de reproducción de Sección Master** se omiten todos los efectos del montaje de audio, excepto los efectos de pista y de clips de la pista de referencia. Además, se omiten todos los efectos de la **Sección Master**, excepto los efectos de **Procesado de reproducción**.

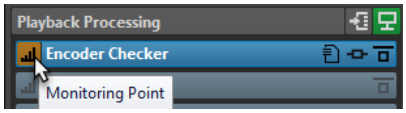
PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, añada una pista de referencia.
2. Active **Escuchar solo** en la pista de referencia.

NOTA

Si activa **Escuchar solo** en una pista de referencia, solo provocan latencia los efectos del panel de **Procesado de reproducción** en la **Sección Master** y en **ASIO-Guard**.

3. En el área de control de pista, haga clic en **Enrutado**.
4. En el menú **Enrutado**, seleccione **Procesado de reproducción de Sección Master** en la sección **Bus de salida (escucha)**.
5. Opcional: para hacer que los medidores de WaveLab Pro muestren los medidores de la pista de referencia, active **Punto de monitorización** en el panel **Procesado de reproducción** de la **Sección Master**.



Esto le permite comparar los medidores al hacer tests A/B, por ejemplo. Tenga en cuenta que esto puede provocar latencia al cambiar entre A y B.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista para pistas de referencia en la página 273
Panel de Procesado de reproducción en la página 510
ASIO-Guard en la página 20

Enrutar pistas de referencia a buses de salida adicionales

Puede definir buses de salida adicionales a pistas de referencia. Esto le permite usar una consola de hardware para comparar la pista de referencia y la mezcla del montaje con cero latencia. También puede usar buses de salida adicionales para grabar la pista de salida de referencia

en otra pista de montaje mientras usa equipo externo. Las pistas se pueden enviar a múltiples buses al mismo tiempo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Conexiones de audio**.
2. En la pestaña **Reproducción**, haga clic en **Añadir nuevo bus**.
3. Opcional: haga clic en el nombre del bus e introduzca un nuevo nombre.
4. Asigne puertos de audio al bus.
5. Haga clic en el menú que está debajo de la lista de pistas y seleccione **Pista de referencia**.
6. En la ventana del montaje, añada una pista de referencia.
7. En el área de control de pista, haga clic en **Enrutado**.
8. En el menú emergente **Enrutado**, seleccione los buses personalizados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista para pistas de referencia en la página 273
Añadir pistas en la página 313
Grabar en la ventana del montaje de audio en la página 479

Marcadores de CD

Una pista en el montaje de audio se define por marcadores de inicio y fin de pista de CD o marcadores de transición de pistas de CD.

- Los marcadores de transición de pista de CD indican el final de una pista y el inicio de la siguiente.
- Si elimina los marcadores de CD que definen una pista, la pista es eliminada de la ventana **CD**.
- Si se edita una posición de marcador de una pista de CD, la modificación se refleja en la pista en la ventana **CD**.
- El nombre de una pista de CD es el nombre del marcador de inicio de pista. Modificar el nombre del marcador también modifica el nombre de pista de pista de CD, y viceversa.
- El menú emergente **Navegador de títulos** le permite navegar entre pares de marcadores de CD.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana CD en la página 448
Marcadores en la página 539
Navegador de títulos en la página 326
Reordenar pistas de CD en la página 452

Ventana CD

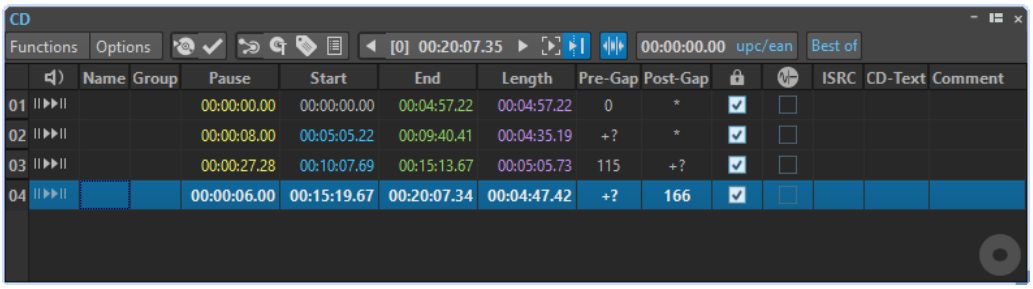
En esta ventana puede crear un CD de audio o un DVD-Audio.

Muestra una lista con las pistas del CD e información sobre cada una de ellas. Puede editar cada pista y las propiedades de reproducción del CD, marcar la conformidad con las normas pertinentes (el «Red Book» o «Libro rojo»), añadir y editar texto del CD, añadir UPC/EAN y código ISRC, generar un informe de CD, y grabar el CD.

Cuando se selecciona un clip en la ventana de montaje, la pista correspondiente es resaltada en la ventana de **CD**.

Una pista de CD en el montaje de audio es definida por los marcadores de CD. Puede reorganizar las pistas de CD en la lista de pistas de CD arrastrando y soltando.

- Para abrir la ventana **CD**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas** > **CD**.



Lista de pistas

Reproducir pre-roll

Reproduce la pista correspondiente desde el inicio con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir la pista correspondiente desde el inicio con un pre-roll corto.

Iniciar

Reproduce la pista correspondiente desde el inicio.

También se puede mantener pulsado **Ctrl/Cmd** y hacer doble clic en un triángulo de marcador de inicio de una pista de CD para iniciar la reproducción desde ese punto.

Nombre

Muestra el nombre de la pista. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo valor.

Grupo

Le permite definir grupos de pistas de CD. Si pasa el cursor por encima de la etiqueta de grupo en la lista de pistas, se muestra la duración del grupo de pista.

Pausa

Muestra la pausa entre dos pistas.

Iniciar

Muestra la posición de inicio de la pista.

Final

Muestra la posición de final de pista.

Duración

Muestra el tiempo desde la posición de inicio de pista al marcador de fin o de transición correspondiente.

Pausa anterior al clip

Muestra la pausa anterior al inicio del clip de una pista.

Pausa después del clip

Muestra la pausa después del clip de una pista.

Bloquear

El icono de candado indica que está activo un código o «banderín» de protección contra copia en esa pista. Las unidades de CD-Rom ignoran las pistas con este banderín. Adviértase que no todas las unidades de CD-R admiten este banderín.

NOTA

Esta opción solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

Énfasis

El ajuste de la columna **Énfasis** indica si la pista fue grabada con énfasis o no. Activar/desactivar esta opción no aplica realce al audio. Solamente es un indicador de cómo se ha creado el archivo.

NOTA

Esta opción solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

ISRC

Le permite introducir un código ISRC. Para cambiar el código, haga doble clic en la celdilla correspondiente, e introduzca un nuevo valor.

Texto del CD

Le permite especificar el texto del CD. Para cambiar el texto del CD, haga doble clic en la celdilla correspondiente e introduzca un nuevo valor.

Comentario

Le permite introducir un comentario haciendo doble clic en una celdilla.

Menú Funciones

Escribir CD de audio o DDP

Abre el diálogo **Escribir CD de audio o DDP** que le permite escribir un CD o DDP.

Comprobar conformidad de CD

Verifica que las configuraciones del montaje de audio cumplen con las normas del Red Book.

Asistente de CD

Abre un diálogo **Asistente de CD** que le ayuda a generar y ajustar marcadores de CD.

Editar Texto CD

Abre el diálogo **Editor Texto CD** que le permite entrar texto descriptivo de las pistas que se graban en el CD.

NOTA

Esta opción solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

Editar metadatos de CD

Abre el editor de **Metadatos de CD** que le permite asociar metadatos con cada pista de CD. Al renderizar pistas de CD desde la función **Renderizar** en la **Sección Master**, los archivos de audio heredan estos metadatos.

NOTA

Esta opción solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

Importar códigos ISRC a partir de un archivo de texto

Le permite importar un archivo de texto que contiene códigos ISRC.

NOTA

Esta opción solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

Renombrar pistas de CD como CD Text

Reemplaza el nombre de cada pista de CD con el nombre que está especificado en el campo de texto del CD **Título**.

NOTA

Esta opción solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

Generar informe de CD de audio

Abre el diálogo **Informe CD de audio** que le permite crear un informe de texto que describe el contenido del CD de audio.

NOTA

Esta opción solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

Reproducir pista de CD anterior/Reproducir pista de CD siguiente

Se utiliza para escuchar la pista anterior o siguiente a la pista activa. Esto depende de la configuración de pre-roll.

Reproducir todos los inicios de pista de CD

Se usa para marcar las transiciones entre todas las pistas. En el diálogo **Editar tiempos de reproducción** de la ventana **CD**, puede establecer la duración de reproducción de esta función.

Seguir reproducción

Si esta opción está activada y reproduce un montaje de audio, una barra verde junto al nombre de la pista de CD indica la pista que se está reproduciendo.

Menú Opciones

Audio en pausas

En general, cuando se prepara un CD, solo se graban las secciones entre marcadores de pista, y las pausas entre pistas se reemplazan por silencio. No obstante, si **Audio en pausas** está activado, se escribe la imagen exacta del montaje de audio, incluido cualquier audio entre pistas. Esto hace posible escuchar audio entre pistas de CD o antes de la primera pista para, por ejemplo, crear una pista oculta.

Conservar pausas posteriores al reordenar

Si esta opción está activada, la pausa de después de una pista de CD se conserva cuando reordena pistas. Si esta opción está desactivada, la pausa de antes de una pista de CD se conserva cuando reordena pistas.

Mostrar tiempos relativos a la pista 1

Si esta opción está activada, el inicio de la pista 1 es la referencia del código de tiempo, excluyendo cualquier pausa antes de la pista.

Mostrar tiempos relativos al cero absoluto del CD

Si esta opción está activada, el comienzo del CD, incluyendo cualquier pausa anterior a la pista #1, es la referencia de código de tiempo.

Código de tiempo con frames de CD

Si esta opción está activada, el código de tiempo aparece en horas, minutos, segundos y frames de CD.

Código de tiempo con milisegundos

Si esta opción está activada, el código de tiempo aparece en horas, minutos, segundos y milisegundos.

Modo Pre-Roll

Si esta opción está activada, todas las pistas se inician con un tiempo de pre-roll cuando se reproducen con las órdenes de la ventana de **CD**.

Editar tiempos de reproducción

Abre el diálogo **Editar tiempos de reproducción** en el que puede ajustar los valores de tiempo relacionados con la reproducción de pistas de CD.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

Barra de herramientas

Los siguientes indicadores están solo disponibles en la barra de herramientas de la ventana **CD**:

Posición en la pista de CD

Indica la posición del cursor de reproducción/edición, relativa al inicio de la pista de CD en la que se encuentra.

Código UPC/EAN

Abre el diálogo **Código UPC/EAN** en el que puede especificar un código UPC/EAN.

Título del álbum

Muestra el título del álbum del CD. Haga clic en el título de álbum para abrir la ventana **Editor Texto CD**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Propiedades de montaje de audio en la página 308
Diálogo Editor Texto CD en la página 593

Reordenar pistas de CD

Puede reordenar las pistas de CD en la ventana **CD**.

PRERREQUISITO

Ha creado pistas de CD.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana **CD**, haga clic en un nombre de pista, en la columna **Nombre**, y arrástrela hasta otra ubicación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana CD en la página 448

Agrupar pistas de CD

Puede renderizar simultáneamente pistas de CD agrupadas y crear informes de CD de audio de pistas agrupadas.

PRERREQUISITO

En la ventana del montaje, cree pistas de CD.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **CD**.
2. En la ventana **CD**, haga clic en la columna **Grupo** de una pista de CD y seleccione un grupo.

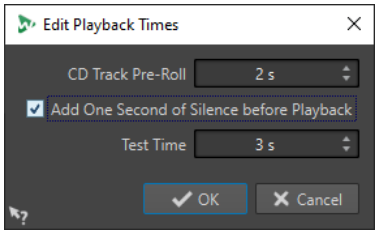
VÍNCULOS RELACIONADOS

Pistas en la página 313
Ventana CD en la página 448
Informes de CD de audio en la página 595
Pestaña Renderizar (Montaje de audio) en la página 296

Diálogo Editar tiempos de reproducción

En este diálogo, puedes editar valores de tiempo vinculados a la reproducción de la pista de CD al usar la reproducción de comandos de la ventana **CD**.

- Para abrir el diálogo **Editar tiempos de reproducción**, abra la ventana **CD** y seleccione **Opciones** > **Editar tiempos de reproducción**.



Pre-roll de pista de CD

Especifica cuánto tiempo antes del inicio de una pista de CD se reproduce para ayudarle así a evaluar las transiciones entre pistas de CD.

Añadir un segundo de silencio antes de reproducción

Si esta opción está activada, WaveLab Pro espera un segundo antes de comenzar la reproducción de la próxima pista de CD.

Tiempo de prueba

Especifica la duración de reproducción de los inicios de pistas de CD para la función **Reproducir todos los inicios de pista de CD** de la ventana **CD**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana CD en la página 448

Metadatos para pistas de CD

Puede asociar metadatos con pistas individuales de un CD o con el CD entero. Al renderizar pistas de CD desde la función **Renderizar** en la **Sección Master**, los archivos de audio pueden heredar estos metadatos.

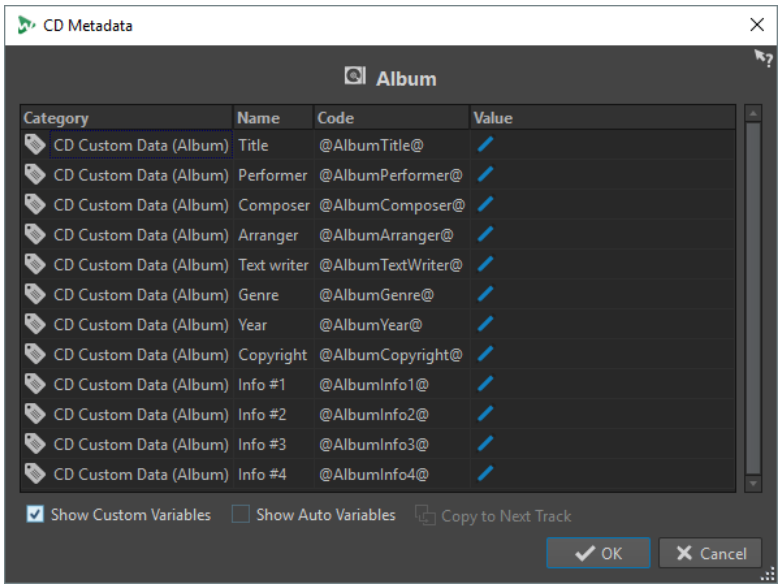
Dado que el texto estándar de CD (CD Text) no es de tipo Unicode, no siempre ofrece los datos de texto óptimos. Para resolver este problema, WaveLab Pro permite usar variables.

Para pistas de CD, hay dos tipos de variables:

- Variables auto
- Variables personalizadas

Las variables auto son las que WaveLab Pro añade automáticamente. Por ejemplo, ISRC, nombres de pista y texto de CD. Las variables personalizadas se pueden editar manualmente para añadir más metadatos a la pista.

- Para ver y editar los metadatos de pista del CD, abra la ventana **CD** y seleccione **Funciones** > **Editar metadatos de CD**.



NOTA

En este diálogo se preparan los metadatos. Cómo se guardan se especifica en el diálogo **Metadatos**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Renderizar en la Sección Master en la página 516
Ventana CD en la página 448
Metadatos en la página 206

Crear pistas de CD de audio a partir de clips

El diálogo **Asistente de CD** le permite generar pistas de CD y marcadores de empalme a partir de regiones de clip y puntos de fundido cruzado. Puede usar la opción **Comprobar conformidad de CD** para comprobar si el montaje de audio está listo para grabarse en un CD de audio.

PRERREQUISITO

Asegúrese de que el montaje de audio contiene el material que desea en el CD de audio. Las pistas de CD deben tener una duración de al menos 4 segundos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Asistente de CD**.
2. Edite las configuraciones en el diálogo **Asistente de CD**, y haga clic en **Aplicar**.
3. Escuche las pistas en la ventana **CD** y haga correcciones si fuera preciso.
4. Opcional: en la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Comprobar conformidad de CD**.
   - Si aparece un mensaje de advertencia, haga correcciones y compruebe de nuevo la conformidad del CD.
   - Si no aparece ningún mensaje de advertencia, el montaje de audio está listo para grabarse en un CD de audio.

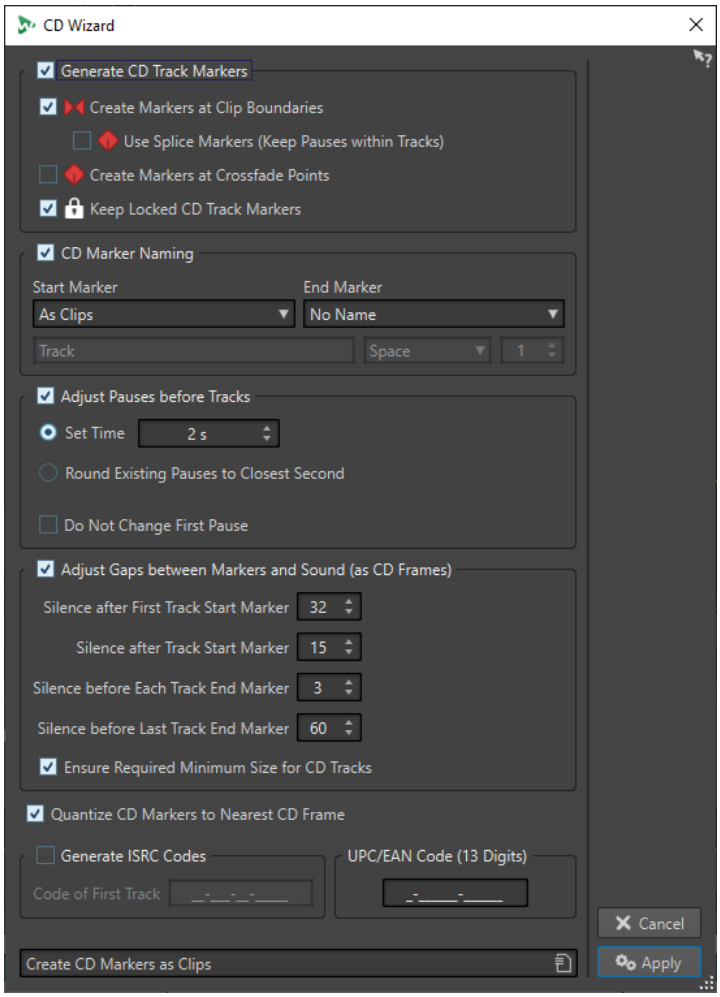
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Asistente de CD en la página 455
Audio en pausas en la página 458
Ventana CD en la página 448
Reordenar pistas de CD en la página 452

Diálogo Asistente de CD

En este diálogo, se pueden generar y ajustar marcadores de CD en montajes de audio.

- Para abrir el diálogo **Asistente de CD**, abra la ventana **CD** y seleccione **Funciones** > **Asistente de CD**.



Generar marcadores de pista de CD

Si esta opción está activada, el asistente de CD genera automáticamente marcadores de pistas de CD según las subopciones.

Crear marcadores en los límites del clip

Si esta opción está activada, se añaden marcadores de inicio y final de pista de CD al principio y fin de todos los clips no solapados.

Usar marcadores de unión (mantener pausas en pistas)

Si esta opción está activada, se generan marcadores de transición únicos en lugar de marcadores de inicio y final. En lugar de una pausa normal, se producen espacios de pausa. Las pausas se mantienen dentro de las pistas. Esto puede ser útil para la distribución electrónica y para la compatibilidad con reproductores portátiles.

Crear marcadores en los puntos de fundidos cruzados

Si esta opción está activada, se crean marcadores de transición en todos los fundidos cruzados. Active esta opción si tiene clips que se superponen y que deberían convertirse en pistas separadas en el CD.

Mantener bloqueados los marcadores de pista de CD

Normalmente, el asistente de CD quita todos los marcadores de pistas de CD creados anteriormente en el montaje. Si está activado **Mantener bloqueados los marcadores de pista de CD**, se conservan todos los marcadores de pistas de CD bloqueados.

Nombrado de marcadores de CD

Permite definir un esquema de nombrado.

Marcador de inicio

En este menú emergente, puede seleccionar un esquema de nombrado para los marcadores de inicio de pista de CD. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Como clips**: El nombre del clip correspondiente.
- **Nombre específico**: El nombre especificado debajo.
- **Nombre específico + número X**: El nombre y un número.
- **Nombre específico + número XX**: El nombre y un número con un cero a la izquierda.
- **Nombre específico + número (auto)**: Como **Nombre específico + número XX**, pero solo si la cantidad de pistas es mayor de 10.
- **Número X + nombre específico**: Un número y un nombre.
- **Número XX + nombre específico**: Un número con un cero a la izquierda y un nombre.
- **Número (auto) + nombre específico**: Como **Número XX + nombre específico**, pero solo si la cantidad de pistas es mayor de 10.
- **Personalizado**: Abre el diálogo **Renombrar marcadores** donde puede cambiar el nombre a múltiples marcadores según la configuración especificada.

Marcador de fin

En este menú emergente, puede seleccionar el nombre del marcador de fin de pista de CD. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Sin nombre**
- **Como el marcador de inicio**
- **Como el marcador de inicio + «(fin)»**
- **Personalizado**

Ajustar pausas antes de las pistas

Si esta opción está activada, las pausas antes de las pistas se ajustan automáticamente según las subopciones.

Establecer tiempo

Si esta opción está activada, puede indicar la longitud de las pausas entre pistas.

Redondear pausas existentes al segundo más cercano

Cuando esta opción está activada, las pausas existentes entre pistas se redondean a segundos.

No cambiar la primera pausa

Si esta opción está activada, no se modifica la pausa entre el inicio del montaje y la primera pista. Si se cambia la longitud de las pausas a cualquier valor diferente a los 2 segundos y se quiere mantener la conformidad con las normas del Red Book, se debe activar esta opción.

Ajustar espacios entre marcadores y sonidos (como marcos de CD)

Si esta opción está activada, se hacen pequeños ajustes al espaciamiento antes y después de los marcadores de pistas de CD según las subopciones. Esto garantiza que un reproductor de CD de baja calidad no omita el inicio de las pistas o las corte antes de que realmente terminen, por ejemplo. En la mayoría de los casos, las configuraciones predeterminadas son suficientes.

Silencio después del primer marcador de inicio de pista

Permite añadir unos pocos frames de silencio antes de la primera pista del CD. Normalmente, la pausa necesita ser más larga para la primera pista que para las demás, para asegurarse de que un reproductor de CD de baja calidad no omitirá el inicio de la primera pista.

Silencio después del marcador de inicio de pista

Le permite añadir unos pocos frames de silencio antes de cada pista en el CD, para asegurar que un reproductor de CD de baja calidad no pierda el inicio de las pistas.

Silencio antes de cada marcador de fin de pista

Le permite añadir unos pocos frames de silencio después de cada pista del CD, para asegurar que un reproductor de CD de baja calidad no corte las pistas antes de que terminen.

Silencio antes del último marcador de fin de pista

Esta opción le permite añadir unos pocos frames de silencio después de la última pista del CD, para asegurar que un reproductor de CD de baja calidad no cortará el final de la pista, o de que el oyente no notará ningún clic o ruido del motor que el reproductor pueda hacer al final de un CD.

Asegurar tamaño mínimo requerido para pistas de CD

Si esta opción está activada, se ajustan los marcadores para asegurar que cada pista de CD tiene la duración mínima que exige el estándar Red Book.

Cuantizar marcadores de CD al marco de CD más cercano

Si esta opción está activada, los marcadores se cuantizan al frame de CD más próximo.

Generar códigos ISRC

Si esta opción está activada, se crean códigos ISRC para las pistas de CD. Cada uno se basa en el código que se haya especificado en esta opción, pero con un número al final que se establece según el orden de las pistas.

Código UPC/EAN (13 dígitos)

Permite indicar un código opcional UPC/EAN para el CD.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes para marcadores en la página 744

Audio en pausas

Generalmente, cuando graba un montaje de audio a un CD de audio, solamente se graban las secciones entre los marcadores de CD, y las pausas entre pistas son reemplazadas por silencio. No obstante, si **Audio en pausas** está activado, se graba la imagen exacta del montaje de audio en el CD, incluido el audio entre pistas.

Puede activar **Audio en pausas** en la ventana **CD**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana CD en la página 448
Ajustar marcadores de pista de CD para ocultar secciones de audio en la página 458
Colocar un clip antes de la pista 1 en la página 459

Ajustar marcadores de pista de CD para ocultar secciones de audio

Si tiene una grabación en directo con una sección de aplauso entre dos canciones, puede mover los marcadores de pista para que la sección de aplauso quede entre las pistas y activar **Audio en**

pausas. Por lo tanto, el aplauso no se escucha si uno reproduce cualquiera de las dos pistas por separado, pero sí se escucha al reproducir las pistas del CD continuadamente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque el marcador de final de pista de CD de la primera pista en la posición en la que termina la música, pero antes de la sección de aplauso.
2. Si es preciso, coloque el marcador de inicio de la pista siguiente en la posición en que empieza la música.
3. En la ventana de **CD**, seleccione **Opciones** > **Audio en pausas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Audio en pausas en la página 458
Ventana CD en la página 448

Colocar un clip antes de la pista 1

Se puede crear una pista de CD oculta antes de la pista 1, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque un clip sin marcadores de pista de CD antes del primer marcador de inicio de pista en el montaje de audio.

   NOTA

   Se recomienda que no coloque la pista oculta en el inicio mismo del montaje sino que deje un poco de espacio entre el principio del montaje y el comienzo de la pista oculta.

2. En la ventana de **CD**, seleccione **Opciones** > **Audio en pausas**.
3. Proceda a grabar el CD.

   Para escuchar la pista oculta después de grabar el disco, rebobine desde el comienzo de la pista 1.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Audio en pausas en la página 458
Ventana CD en la página 448

Mezclar – La función renderizar

La función **Renderizar** le permite mezclar todo el montaje de audio o secciones del mismo en un solo archivo de audio o en varios, si se trata de un montaje de audio multicanal. También le permite renderizar a un CD de audio, a una imagen y una hoja de minutaje (cue) de CD, o a un nuevo montaje de audio.

Para obtener un archivo de audio de un montaje de audio, se necesita una mezcla. La función **Renderizar** se puede usar para:

- Escribir un CD a partir de un montaje de audio que requiera muchos recursos de CPU, porque permite renderizar primero todas las pistas y procesamiento de efectos de clip para recrear un montaje nuevo y, a continuación, escribir el CD en un segundo pase.
- Renderizar archivos de audio, montajes de audio, o regiones de marcadores en montajes de audio a múltiples formatos de archivo al mismo tiempo.

- Renderizar canales surround como archivos múltiples conservando el estado estéreo/mono de los canales surround individuales.
- Crear una imagen de CD y una hoja de minutaje.
- Renderizar montajes de audio a un solo archivo, o renderizar varias partes de un montaje a varios archivos de audio en una operación. Por ejemplo, puede renderizar regiones, grupos, clips o pistas de CD.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Renderizar en la Sección Master en la página 516

Renderizar montajes de audio a archivos de audio

Puede renderizar montajes de audio a un único formato de archivo de audio o a múltiples formatos de archivo de audio al mismo tiempo.

PRERREQUISITO

Ha configurado su montaje de audio. Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, tiene que crear presets de formato de archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
2. En la sección **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
3. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
4. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga uno de lo siguiente:
   - Si quiere renderizar a un único formato de audio, seleccione **Editar formato único**.
   - Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, seleccione **Editar formato múltiple**.
5. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio** o **Formato de archivo de audio múltiple**.
6. Opcional: para añadir múltiples formatos de archivo en el diálogo **Formato de archivo de audio múltiple**, haga clic en **Más** y seleccione los presets de formato de archivo a los que quiera renderizar.
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Opcional: haga ajustes adicionales en la pestaña **Renderizar**.
9. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.

RESULTADO

El montaje de audio se renderiza.

Si renderiza una mezcla surround a archivos **Multi Estéreo/Mono**, el estado mono/estéreo de los archivos renderizados refleja el estado mono/estéreo de los canales surround. Si el montaje de audio usa un modo surround de 6 canales (5.1), se renderizan dos archivos estéreo (Lf/Rf y Ls/Rs) y dos mono (C/Lfe). Los nombres de los archivos renderizados reflejan el nombre del canal surround al que pertenecen.

Si renderiza una configuración de 8 canales usando la opción **Multi Estéreo/Mono**, los canales se agrupan como pares lógicos (1-2, 3-4, etc.). Para las pistas enrutadas a un solo canal de una pareja, se crea un archivo mono.

En Windows también es posible renderizar archivos surround multicanal individuales en formatos WMA 5.1 y 7.1. Use el codificador Windows Media Audio 9 Professional.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Mezclar – La función renderizar en la página 459
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281
Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182
Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple en la página 186
Crear presets de formato de archivo de audio múltiple en la página 185

Renderizar montajes de audio a archivos de audio en tiempo real

Si renderiza montajes de audio a archivos de audio en tiempo real, esto le permite escuchar el archivo de audio mientras se está renderizando. El renderizado en tiempo real está disponible en formatos de archivo únicos y formatos de archivo múltiples.

PRERREQUISITO

Ha configurado su montaje de audio. Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, tiene que crear presets de formato de archivo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
2. En la sección **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
3. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
4. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga uno de lo siguiente:
   - Si quiere renderizar a un único formato de audio, seleccione **Editar formato único**.
   - Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, seleccione **Editar formato múltiple**.
5. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
   - Para añadir múltiples formatos de archivo en el diálogo **Formato de archivo de audio múltiple**, haga clic en el icono **+** y seleccione los presets de formato de archivo a los que quiera renderizar.
6. Haga clic en **Aceptar**.
7. Opcional: haga ajustes adicionales en la pestaña **Renderizar**.
8. En la sección **Renderizar**, haga clic derecho en **Iniciar renderizado** y seleccione **Iniciar renderizado (tiempo real)**.
9. En el diálogo **Renderizado en tiempo real**, haga clic en **Iniciar**.

RESULTADO

El montaje de audio se renderiza.

Si renderiza una mezcla surround a archivos **Multi Estéreo/Mono**, el estado mono/estéreo de los archivos renderizados refleja el estado mono/estéreo de los canales surround. Si el montaje de audio usa un modo surround de 6 canales (5.1), se renderizan dos archivos estéreo (Lf/Rf y Ls/Rs) y dos mono (C/Lfe). Los nombres de los archivos renderizados reflejan el nombre del canal surround al que pertenecen.

Si renderiza una configuración de 8 canales usando la opción **Multi Estéreo/Mono**, los canales se agrupan como pares lógicos (1-2, 3-4, etc.). Para las pistas enrutadas a un solo canal de una pareja, se crea un archivo mono.

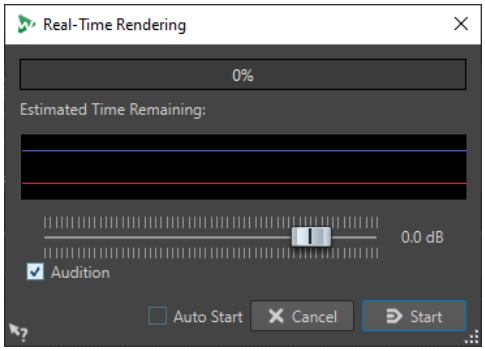
En Windows también es posible renderizar archivos surround multicanal individuales en formatos WMA 5.1 y 7.1. Use el codificador Windows Media Audio 9 Professional.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple en la página 186
Crear presets de formato de archivo de audio múltiple en la página 185
Diálogo Renderizado en tiempo real en la página 462

Diálogo Renderizado en tiempo real

Este diálogo le permite escuchar el archivo de audio mientras se está renderizando en tiempo real.

- Para abrir el diálogo **Renderizado en tiempo real**, en la ventana **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**, haga clic derecho en **Iniciar renderizado** y clic en **Iniciar renderizado (tiempo real)**.



Ganancia

Le permite especificar la ganancia de la señal de audio monitorizada.

Escuchar

Si esta opción está activada, la señal de audio renderizada se envía a la salida del dispositivo de audio.

Inicio automático

Si esta opción está activada, el proceso de renderizado empieza automáticamente al abrirse el diálogo **Renderizado en tiempo real**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Renderizar montajes de audio a archivos de audio en tiempo real en la página 461

Snapshots

Puede guardar instantáneas del montaje de audio para capturar la posición de scroll actual, el factor de zoom, la posición del cursor, la selección de audio, y el estado de selección de clips.

Puede recuperar una instantánea (snapshot) cuando quiera y actualizar snapshots.

Seleccionar un snapshot guardado restaura todos los ajustes de su vista. También se pueden recuperar únicamente propiedades de vista específicas, mediante la activación de las opciones correspondientes de una instantánea.

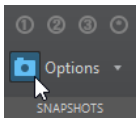
VÍNCULOS RELACIONADOS
Snapshots en la página 281

Capturar la vista actual

Al capturar la vista actual se guarda la configuración existente de factor de zoom, posición del cursor, posición de desplazamiento, estado de selección de clips y rango de tiempo.

PROCEDIMIENTO

1. Configure la vista de la ventana del montaje.
2. Seleccione la pestaña **Ver**.
3. En la sección **Snapshots**, haga clic en **Tomar snapshot**.



4. Haga clic en uno de los botones de preset para guardar el snapshot.

RESULTADO

El snapshot se guarda y se puede recuperar haciendo clic en el botón de preset correspondiente.

Actualizar snapshots

Puede actualizar una instantánea con la vista actual.

PROCEDIMIENTO

1. Configure la vista de la ventana del montaje.
2. Seleccione la pestaña **Ver**.
3. En la sección **Snapshots**, haga clic en **Tomar snapshot**.
4. Haga clic en el botón de preset que quiera actualizar.

RESULTADO

La nueva instantánea reemplaza a la seleccionada.

Metanormalizador de sonoridad

Esta herramienta es un componente de masterización clave para asegurar que todas las canciones tienen la misma sonoridad y evitar el recorte o «clipping». Permite ajustar la sonoridad de los clips de un montaje de audio para que todos tengan la misma sonoridad. También se puede ajustar la sonoridad de la mezcla del montaje y la de la salida de la **Sección Master**.

Esta herramienta se aplica a las ganancias. No afecta a los archivos de audio subyacentes ni usa compresores de audio.

No es posible modificar la sonoridad de un clip en particular sin tener clipping, se reduce el nivel de los demás clips para que todos tengan la misma sonoridad. Esto no ocurre si la opción **Ignorar picos** del menú emergente **Picos** del diálogo **Metanormalizador de sonoridad** está seleccionada.

Para evitar el clipping en la etapa de la **Sección Master**, puede limitar la salida de la mezcla del montaje de audio antes de que entre en la **Sección Master** y/o en la salida de la **Sección Master**.

Por defecto, los clips en pistas de referencia no se tienen en cuenta al usar el **Metanormalizador de sonoridad**. Sin embargo, si activa **Escuchar solo** en una pista de referencia, solo se tienen en cuenta los clips de las pistas de referencia cuando se usa el **Metanormalizador de sonoridad**.

La sonoridad se calcula según la recomendación EBU R-128. La sonoridad de referencia puede ser la del clip más sonoro, la de un clip específico o la de un valor personalizado.

Hay tres posibles referencias de sonoridad:

- La sonoridad de un archivo entero (recomendación EBU R-128).
- El máximo de un rango de sonoridad, es decir, la sección de audio de 3 segundos con el promedio de sonoridad más alta de un archivo. De este modo no se tendrá en cuenta como referencia un solo sonido inusualmente fuerte.
- La sonoridad a corto plazo máxima, es decir, la sonoridad máxima encontrada en una sección de audio de 3 segundos del archivo (por ejemplo, la sonoridad de un pasaje musical breve).

NOTA

- La ruta de audio del montaje usa procesamiento de coma flotante de 64 bits. Por lo tanto se puede sobrecargar, por ejemplo, con niveles por encima de 0 dB en clips, sin causar recortes en la ruta de la señal. La única sección de la ruta de audio que puede introducir clipping es la salida de la **Sección Master** o la salida del montaje de audio. En ambos casos se puede resolver con el **Metanormalizador de sonoridad**.
- Dado que se necesitan varios segundos de audio para calcular la sonoridad correctamente, esta herramienta no se debería usar en clips muy cortos (de menos de 3 segundos).

Diálogo Metanormalizador de sonoridad

En este diálogo puede ajustar la sonoridad de los clips de un montaje de audio para que todos tengan la misma. También puede ajustar la salida entera, obedeciendo a la recomendación de medición de audio EBU R-128 y teniendo en cuenta un análisis de picos reales.

- Para abrir el diálogo **Metanormalizador de sonoridad**, seleccione la pestaña **Proceso** de la ventana del **Montaje de audio**, y haga clic en **Metanormalizador**, en la sección **Sonoridad**.

Clips, salida de la Sección Master y salida del montaje de audio

- Si la opción **Clips** está activada, los ajustes de ganancia de los clips del montaje de audio se modifican individualmente para que todos los clips se reproduzcan con la misma sonoridad.
- Si la opción **Salida de montaje de audio** está activada, el ajuste de ganancia del montaje de audio se modifica para que la mezcla del montaje de audio coincida con una sonoridad específica.
- Si la opción **Salida de la Sección Master** está activada, la ganancia de la **Sección Master** se ajusta para que la mezcla del montaje de audio que se procesa a través de todos los plug-ins de la **Sección Master** coincida con una sonoridad específica. Esta operación no modifica el montaje de audio en sí.

Menú de igualación de sonoridad

Seleccione si quiere que la salida del montaje de audio deba tener una sonoridad específica. Están disponibles las siguientes opciones:

- **No cambiar la sonoridad**
- **Alcanzar una sonoridad específica**
- **Alcanzar la sonoridad del clip más fuerte** (solo para clips)

- **Alcanzar la sonoridad del clip activo** (solo para clips)
- **Igualar los niveles de pico** (solo para clips)

  El pico más alto se usa como referencia.

Sonoridad

Determina la sonoridad a conseguir. Por ejemplo, especifique -23 LUFS si quiere seguir la recomendación EBU R-128 para radioteledifusión.

Menú Referencia

Seleccione la sonoridad a la que WaveLab Pro debería hacer referencia.

En clips están disponibles las siguientes opciones:

- **Sonoridad del clip entero** (recomendación EBU R-128)
- **Máximo del rango de sonoridad** (sección de audio de 3 segundos más alta en promedio)
- **Sonoridad a corto plazo máxima** (sección de audio de 3 segundos más alta)

Para el montaje de audio están disponibles las siguientes opciones:

- **Sonoridad de la mezcla del montaje de audio** (recomendación EBU R-128)
- **Máximo del rango de sonoridad** (sección de audio de 3 segundos más alta en promedio)
- **Sonoridad a corto plazo máxima** (sección de audio de 3 segundos más alta)

Para la salida de la **Sección Master** están disponibles las siguientes opciones:

- **Sonoridad de la mezcla final** (recomendación EBU R-128)
- **Máximo del rango de sonoridad** (sección de audio de 3 segundos más alta en promedio)
- **Sonoridad a corto plazo máxima** (sección de audio de 3 segundos más alta)

Menú Picos

Seleccione si WaveLab Pro debería limitar los valores de muestra (picos digitales) o las muestras analógicas reconstituidas (picos reales); o si debería omitir los picos.

Pico máximo

Determina el valor de pico máximo que no debe sobrepasarse.

Forzar una sonoridad idéntica

Si la opción **Limitar picos reales** o **Limitar picos digitales** está seleccionada, algún clip puede que no alcance la ganancia necesaria para la sonoridad de referencia. En tal caso, active **Forzar una sonoridad idéntica** para reducir la sonoridad del clip que se usa como referencia para conseguir la misma sonoridad en todos los clips.

Opciones adicionales

Excluir los efectos del montaje de audio

Si esta opción está activada, los efectos del montaje de audio no se tendrán en cuenta al usar el **Metanormalizador de sonoridad**.

Esta opción también afecta a las opciones de **Preganancia** y **Postganancia** de la ventana **Clips**.

- Si **Excluir los efectos del montaje de audio** está activado, el **Metanormalizador de sonoridad** cambia el valor de **Preganancia** de los clips.
- Si **Excluir los efectos del montaje de audio** está desactivado, el **Metanormalizador de sonoridad** cambia el valor de **Postganancia** de los clips.

Solo clips seleccionados

Si esta opción está activada, solo se procesan los clips seleccionados con el **Metanormalizador de sonoridad**.

Mostrar registro

Si esta opción está activada, se abre una ventana de registro después del proceso para mostrar el resultado del análisis.

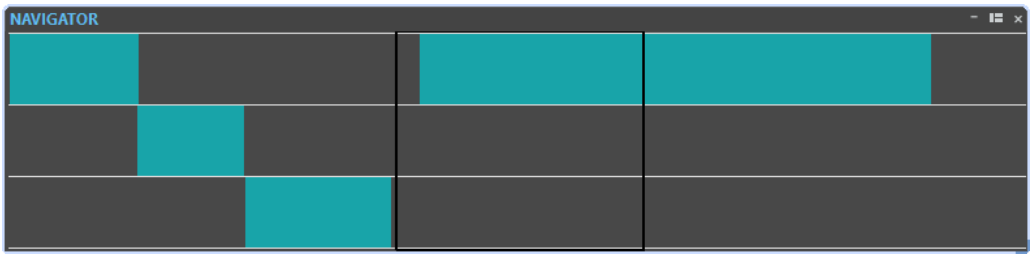
Solo probar

Si esta opción está activada, se realiza un análisis de prueba. Se abre una ventana de registro para mostrar el resultado de este análisis. El análisis de prueba no aplica los ajustes de sonoridad al audio.

Ventana Navegador

Esta ventana muestra una vista general de todo el montaje de audio activo y le permite navegar rápidamente por él.

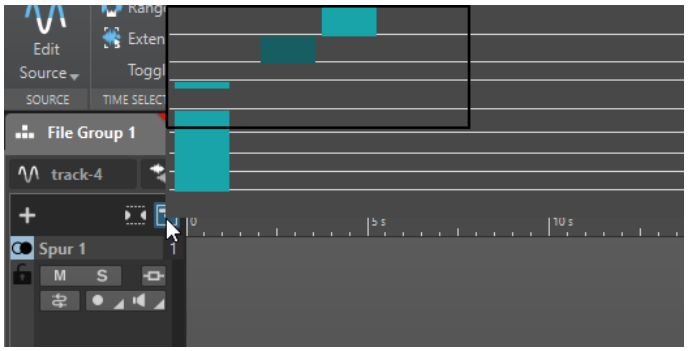
- Para abrir la ventana del **Navegador**, abra un montaje de audio y seleccione **Herramientas de ventanas** > **Navegador**.



Cada clip se representa mediante un bloque de un color. El contenido de la ventana visible aparece dentro de un rectángulo negro.

Una versión pequeña de la ventana del **Navegador** está disponible en el área de control de pista.

- Para abrir la ventana del **Navegador** en el área de control de pista, haga clic en **Navegador** en la parte superior del área de control de pista.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Área de control de pista en la página 268

Utilizar la ventana Navegador

La ventana **Navegador** le permite encontrar rápidamente posiciones en montajes de audio de gran tamaño.

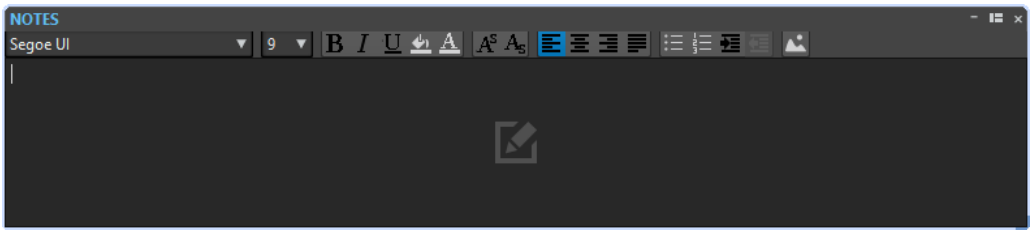
Al arrastrar con el ratón en cualquier dirección se desplaza la ventana del montaje de audio principal, permitiéndole navegar hasta una posición de su montaje de audio.

- Para ajustar el rango visible de la ventana activa, puede redimensionar el rectángulo vertical y horizontalmente arrastrando sus bordes.
- Para hacer zoom en un clip, haga clic en su bloque correspondiente. Si el clip está dentro del rectángulo, haga doble clic en él.
- Para alejarlo al máximo, haga clic derecho en cualquier lugar de la ventana.

Ventana Notas

Esta ventana le permite introducir notas sobre la sesión actual del montaje de audio.

- Para abrir la ventana del **Notas**, abra un montaje de audio y seleccione **Herramientas de ventanas** > **Notas**.



Puede introducir el texto directamente en esta ventana y usar los controles de edición de texto estándares de HTML para formatear el texto, y para añadir imágenes y listas. Las notas se guardan con el montaje de audio.

Copias de seguridad de montajes de audio

El mecanismo de copias de seguridad de montajes de audio le permite mantener las versiones anteriores de montajes de audio guardados y guardar automáticamente los montajes de audio.

Siempre que se guarda un montaje de audio, la versión guardada previamente se copia a la subcarpeta `Backup.mon` que se encuentra en la misma carpeta del archivo del montaje de audio. WaveLab Pro crea automáticamente esta carpeta de copia de seguridad. Los archivos de copia de seguridad reciben el nombre «Montage_#X», donde «Montage» es el nombre del montaje de audio y «X» es un número.

Se puede especificar cuántas versiones anteriores se desean mantener (máximo 1000). Una vez se llega a la cantidad de copias de seguridad especificadas, se sobreescribe el archivo más antiguo cada vez que se vuelve a hacer una copia de seguridad del montaje de audio.

NOTA

Los números de los nombres de las copias de seguridad no están vinculados a su antigüedad. Se debe mirar la fecha de los archivos para determinar qué copia de seguridad es la más reciente.

También se hacen copias de seguridad de los montajes de audio de audio sin guardar y sin título. Los archivos de seguridad de los montajes de audio Sin título se guardan en la carpeta temporal, y usan un número como nombre, de manera que los archivos se llaman «Y_#X», donde «Y» es un número que identifica el montaje de audio y «X» es el número del archivo de copia de seguridad.

Configurar las copias de seguridad de montajes de audio

Puede indicar el número de copias de seguridad de montajes de audio y definir con qué frecuencia se realizarán.

PROCEDIMIENTO

1. En las **Preferencias de montaje de audio**, seleccione la pestaña **Todos los montajes de audio**.
2. En la sección **Copias de seguridad**, indique el número máximo de copias de seguridad.
   Para desactivar la función de copia de seguridad, ponga esta configuración a 0.
3. Opcional: active **Guardar automáticamente**, e indique con qué frecuencia debe realizarse la copia de seguridad.

Abrir una copia de seguridad de montaje de audio

Se puede abrir la copia de seguridad de un montaje de audio para restaurar una versión anterior.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Abrir**.
2. Haga clic en **Montaje de audio**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para cerrar el montaje de audio actual no guardado y abrir al última versión guardada, haga clic en **Volver al archivo guardado**. Esto reemplaza el montaje de audio actual.
   - Para abrir la versión guardada en una nueva ventana sin cerrar la versión sin guardar actual, haga clic en **Volver a la copia de seguridad**.

Importar CDs de audio

Puede importar archivos de CD de audio. El CD de audio importado se abre como un montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar**.
2. Haga clic en **CD de audio**.
3. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo de CD de audio básico que quiere importar y haga clic en **Importar**.

RESULTADO

El CD de audio importado se abre como un nuevo montaje de audio sin título, que contiene todas las pistas de audio guardadas en el archivo de CD de audio.

Exportación e importación de montajes de audio como XML

Puede exportar e importar montajes de audio como archivos XML.

Esta función se puede usar para lo siguiente:

- Cambiar nombres de múltiples archivos usados en el montaje de audio.
- Generar montajes de audio desde cero o a partir de una plantilla.
- Comparar dos montajes de audio con una herramienta de comparación de archivos de texto.

Exportar e importar archivos XML

- Para exportar un montaje de audio a XML, seleccione **Archivo** > **Exportar** y seleccione **Montaje de audio a XML**. Luego indique un nombre y una ubicación para el archivo y haga clic en **Exportar**.
- Para importar un montaje de audio que se grabó como archivo XML, seleccione **Archivo** > **Importar** y seleccione **XML**. Luego seleccione el archivo XML y haga clic en **Importar**.

Exportar e importar archivos AES-31

La norma AES-31 es un formato abierto de intercambio de archivos para superar las incompatibilidades de formato entre distintos sistemas de hardware y software de audio. Se puede usar para transferir proyectos de una estación de trabajo a otra, conservando las posiciones de tiempo de los eventos, fundidos, etc.

AES-31 usa Broadcast Wave como el formato de archivo de audio predeterminado. Los archivos AES-31 pueden ser transferidos y utilizados en cualquier estación de trabajo de audio digital que admita AES-31, sin importar el hardware y software utilizado, siempre que el equipo pueda leer archivos Broadcast Wave.

Los archivos exportados son XML pero con la extensión `.adl` (por las iniciales en inglés de «lista de decisiones de audio»).

Exportar archivos AES-31

Al exportar montajes de audio a un archivo AES-31, el archivo contiene todas los datos de la pista de audio, incluidas las referencias a archivos de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Exportar**.
2. Haga clic en **Montaje de audio a AES-31**.
3. Indique un nombre y ubicación de archivo, y haga clic en **Exportar**.
4. En el diálogo **Opciones de exportación AES-31**, edite los ajustes y haga clic en **Aceptar**.

Diálogo opciones de exportación AES-31

- Para abrir el diálogo **Opciones de exportación AES-31**, seleccione **Archivo** > **Exportar** y seleccione **Montaje de audio a AES-31**. Luego indique un nombre y una ubicación para el archivo y haga clic en **Exportar**.

Renderizar fundidos lineales como archivos de audio

Si esta opción está activada, los fundidos lineales, que WaveLab Pro calcula dinámicamente, se renderizan en archivos de audio pequeños, que mantienen perfectamente el efecto.

Renderizar fundidos curvos como archivos de audio

Si esta opción está activada, los fundidos complejos, que WaveLab Pro calcula dinámicamente, se renderizan en archivos de audio pequeños, que mantienen perfectamente el efecto.

Renderizar fundidos cruzados como archivos de audio

Si esta opción está activada, los fundidos cruzados, que WaveLab Pro calcula dinámicamente, se renderizan en archivos de audio pequeños, que mantienen perfectamente el efecto.

Omitir clips enmudecidos

Si está activado, los clips silenciados no se incluirán en el archivo AES-31.

Después de exportar, importar archivo

Si esta opción está activada, el archivo exportado se importa de inmediato. Esto permite comprobar el resultado de la exportación.

Importar archivos AES-31

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar**.
2. Haga clic en **AES-31**.
3. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo AES-31 que desee importar y haga clic en **Importar**.
4. En el diálogo **Opciones de importación AES-31**, edite las configuraciones y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El archivo importado AES-31 se abre como un nuevo montaje de audio sin título que contiene todas el pistas de audio guardadas en el archivo AES-31.

Diálogo de opciones de exportación AES-31

- Para abrir el diálogo **Opciones de importación AES-31** seleccione **Archivo** > **Importar** y seleccione **AES-31**. Luego seleccione el archivo AES-31 y haga clic en **Importar**.

Usar archivos de fundidos lineales, si es posible (si no, crear fundidos dinámicos)

Si esta opción está activada, los archivos de audio disponibles se usan para fundidos lineales. Si no hay archivos disponibles, se crean fundidos dinámicos.

Usar archivos de fundidos curvos, si es posible (si no, crear fundidos dinámicos)

Si esta opción está activada, los archivos de audio disponibles se usan para fundidos complejos. Si no hay archivos disponibles, se crean fundidos dinámicos.

Importar archivos AES-31 creados en Nuendo

Importando un archivo AES-31 puede importar un proyecto que fue creado en Nuendo de Steinberg a WaveLab Pro, por ejemplo.

En este caso, es posible añadir códigos específicos a los nombres de marcadores en Nuendo para facilitar su conversión en marcadores específicos de WaveLab Pro. Por ejemplo, si un archivo AES-31 que fue exportado en Nuendo es importado en WaveLab Pro, los marcadores que contiene son interpretados como marcadores de WaveLab Pro a la hora de importar.

En el caso de los marcadores de pistas de CD, se pueden usar los códigos siguientes:

Tipo de marcador	Código de marcador	Ejemplo de nombre del marcador
Inicio de pista de CD	[t-start]	«Así comienza [t-start]»
Final de pista de CD	[t-end]	«El fin [t-end] del camino»
Transición de pista de CD	[t-splice]	Intermedio [t-splice]
Índice de pista de CD	[t-index]	[t-index] Hola

- En Nuendo, se debe crear una pista de marcadores para los marcadores específicos.
- Al importar proyectos AES-31 que contienen marcadores específicos, los códigos de marcadores no aparecen en WaveLab Pro.

Grabación

Puede grabar audio en la ventana del **Editor de audio** y del **Montaje de audio**.

Puede usar los siguientes métodos de grabación:

- En el **Editor de audio**, puede grabar archivos con múltiples opciones a través del diálogo **Grabación**.
- En la ventana **Montaje de audio**, puede grabar múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.
- Puede grabar mientras se escuchan los efectos al monitorizar la señal de entrada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grabar en el editor de audio en la página 472
Grabar en la ventana del montaje de audio en la página 479
Diálogo Grabación en la página 473
Monitorización de entradas en la página 484

Grabar en el editor de audio

Antes de empezar a grabar, configure el diálogo **Grabación**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga clic en el botón **Grabar** o pulse `*` en el teclado numérico.
   Se abre el diálogo **Grabación**.
2. En la sección **Archivo a crear** en el diálogo **Grabación**, abra el menú emergente y seleccione si desea grabar un archivo nombrado o un archivo temporal.
3. Seleccione un nombre de archivo y la ubicación donde desea guardar el archivo.
4. Seleccione el formato de audio de uno de los modos siguientes:
   - Haga clic en la flecha abajo para seleccionar un formato de audio de preset.
   - Haga clic en el texto del formato de audio para abrir el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione el formato y haga clic en **Aceptar**.
5. Seleccione si desea grabar en un archivo de audio o una pista de montaje de audio, mediante una de las siguientes opciones:
   - **Crear nueva ventana de archivo de audio**
   - **Añadir al archivo de audio activo**
   - **Añadir a pista activa de montaje**
6. Seleccione una **Entrada**.
   En el diálogo **Grabación** se muestra un medidor para cada uno de los canales de grabación activados.
7. Seleccione si quiere mostrar el visor **Nivel** o **Espectro** mientras se graba.
8. Opcional: realice ajustes adicionales en la sección **Opciones**, así como en las pestañas **Opciones** y **Valores**.
9. Haga clic en **Grabar** para iniciar la grabación.

Si ha seleccionado una de las opciones de inicio automático, la grabación se pondrá en modo **Pausa** hasta que se cumplan los criterios de inicio automático especificados.

El fondo de diálogo **Grabación** se vuelve de color rojo para indicar que se está grabando.

10. Opcional: pause la grabación haciendo clic en el botón **Pausa**.
11. Opcional: ponga marcadores durante la reproducción haciendo clic en los botones para depositar marcadores.
12. Cuando termine de grabar, haga clic en **Detener**.
13. Opcional: si desea grabar otra toma, vuelva a hacer clic en **Grabar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

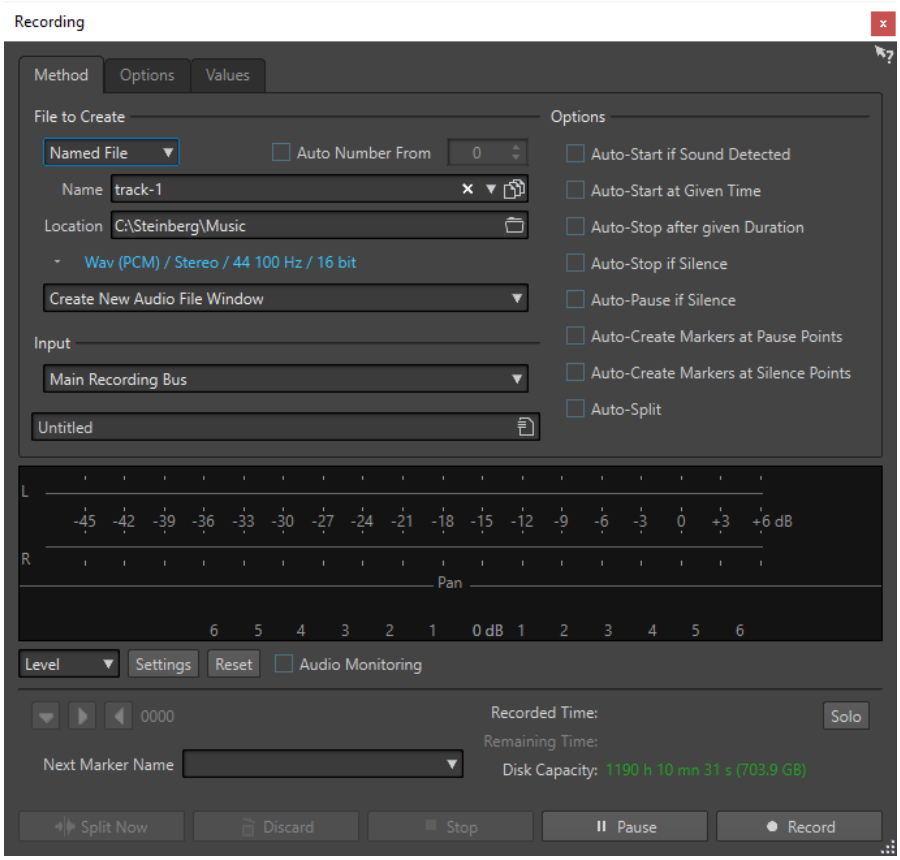
Diálogo Grabación en la página 473
Grabar en la ventana del montaje de audio en la página 479

Diálogo Grabación

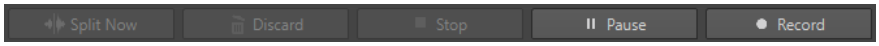
En este cuadro de diálogo, puede realizar ajustes de grabación y empezar a grabar un archivo de audio.

Para abrir el diálogo **Grabación**, haga uno de lo siguiente:

- Abra el **Editor de audio** y haga clic en **Grabar** en la barra de transporte.
- En otros espacios de trabajo, pulse **Alt/Opción** y haga clic en **Grabar** en la barra de transporte.
- En la ventana **Montaje de audio**, pulse **Alt/Opción** - **R**.



Botones principales



Dividir ahora

Abre el audio ya grabado en una nueva ventana mientras continúa la grabación. Al hacer clic en este botón, puede decidir cuándo se divide el archivo. El botón se activa si está grabando un archivo nombrado, si no está en pausa y si no está activado el **División automática**.

Descartar

Detiene la grabación y elimina lo que se ha grabado hasta ahora.

Detener

Detiene la grabación.

Pausa

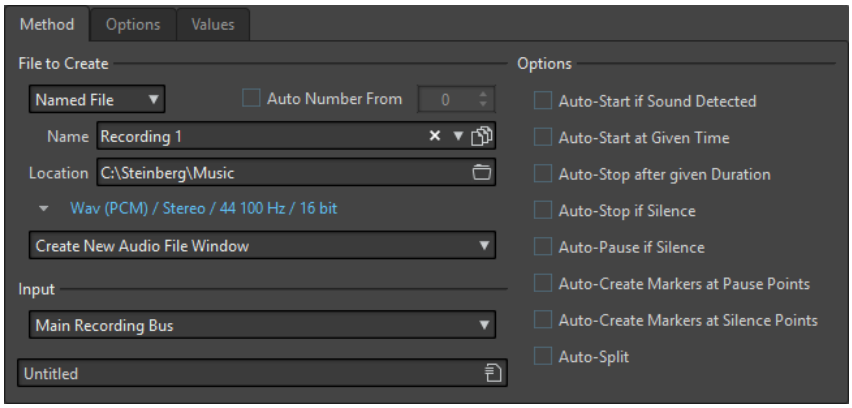
Pone en pausa la grabación.

Grabar

Empieza a grabar. En función de las opciones de grabación, el modo **Pausa** está activado.

Pestaña Método

En esta pestaña, puede definir las opciones para iniciar, detener y pausar la grabación automáticamente. Puede seleccionar un dispositivo de entrada y optar por iniciar una grabación en un momento específico, o detenerla tras una duración concreta.



Archivo a crear

Especifique si quiere grabar a un archivo temporal para guardarlo después, o grabar en un archivo con un nombre y ubicación específicos.

Auto numeración desde

Si esta opción está activada y graba múltiples archivos, se añaden números crecientes a los nombres de los archivos.

Nombre

El nombre del archivo que desea escribir, sin la ruta. Cuando escribe, se muestran todos los archivos de la carpeta seleccionada que empiezan por las mismas letras. Para mostrar todos los archivos de la carpeta seleccionada, haga clic en el icono de lista.

Ubicación

Especifica la carpeta donde desea guardar la grabación.

Formato de archivo de audio

Abre el diálogo **Formato de archivo de audio**, donde puede especificar el formato de archivo.

Ubicación de la grabación

Le permite especificar dónde se graba el audio:

- Si **Crear una nueva ventana de archivo de audio** está seleccionado, el audio se graba en una nueva ventana de archivo de audio.
- Si **Añadir al archivo de audio activo** está seleccionado, el audio se graba en la ventana de archivo de audio activa en la posición del cursor de edición. Si no existe ningún archivo de audio, se crea uno nuevo.
- Si **Añadir a pista activa de montaje** está seleccionado, el audio se graba en un montaje de audio existente en la posición del cursor de edición. Si no existe ningún montaje de audio, se crea uno nuevo.

Entrada

Le permite seleccionar los buses de entrada para la grabación.

Inicio automático si se detecta sonido

Si esta opción está activada, la grabación comienza cuando el nivel de entrada de audio supera el nivel de umbral especificado en la pestaña **Valores**.

Inicio automático en un tiempo dado

Si esta opción está activada, la grabación comienza en un tiempo especificado. Especifique el tiempo en la pestaña **Valores**.

Parada automática después de una duración dada

Si esta opción está activada, la grabación se detiene automáticamente tras la duración especificada en la pestaña **Valores**.

Parada automática si hay silencio

Si esta opción está activada, la grabación se detiene automáticamente cuando el nivel de la entrada de audio cae por debajo de un umbral especificado y permanece ahí un tiempo específico. Especifique el nivel y la duración en la pestaña **Valores**.

Pausa automática si hay silencio

Si esta opción está activada, la grabación se pausa automáticamente cuando el nivel de la entrada de audio cae por debajo de un umbral especificado y permanece ahí un tiempo específico. Especifique el nivel y la duración en la pestaña **Valores**.

Definir marcadores automáticamente en los puntos de pausa

Si esta opción está activada, se crea un marcador genérico cada vez que hace clic en **Pausa** durante la grabación.

Definir marcadores automáticamente en los puntos de silencio

Si esta opción está activada, se crea un marcador genérico cada vez que el nivel de la entrada de audio cae por debajo de un umbral especificado y permanece ahí un tiempo específico. Especifique el nivel y la duración en la pestaña **Valores**.

División automática

Si esta opción está activada, la grabación se divide automáticamente en varios archivos de audio bien después de una cantidad de tiempo específica o en un tamaño de archivo específico. **División automática** es útil si hace largas grabaciones de audio continuas, tales como grabaciones en directo.

La opción **División automática** solo está disponible cuando se selecciona **Archivo nombrado**. Al seleccionar **División automática**, se activa automáticamente la opción

Auto numeración para los nombres de archivo de audio. Los archivos divididos son contiguos, es decir, no hay huecos entre ellos.

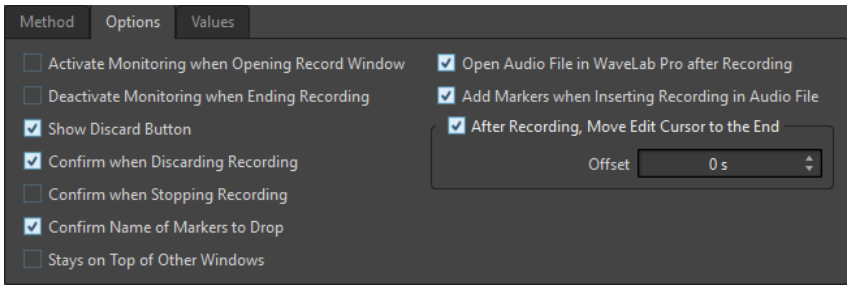
- Para ajustar el tamaño de archivo después del cual quiere que la grabación cree un nuevo archivo, seleccione la pestaña **Valores** y especifique el **Tamaño de archivo** en la sección **Parámetros de división automática**.
- Para ajustar la duración después de la cual quiere que la grabación cree un nuevo archivo, seleccione la pestaña **Valores** y especifique la **Duración de archivo** en la sección **Parámetros de división automática**.

NOTA

Se recomienda guardar cada grabación de **División automática** en una carpeta vacía. Esto impide que la opción **Auto numeración** cree archivos con nombres que ya existen en esa ubicación.

Pestaña Opciones

En esta pestaña, puede realizar ajustes adicionales para el proceso de grabación.



Activar la monitorización al abrir la ventana de grabación

Si esta opción está activada, se activa la monitorización al abrirse el diálogo **Grabación**. Si esta opción está desactivada, los medidores y el audio pasante se muestran al pulsar **Grabar** o activar **Monitor**.

Desactivar la monitorización al acabar la grabación

Si esta opción está activada, el audio pasante se desactiva cuando finaliza la grabación. Esto libera la entrada del dispositivo de audio.

Mostrar el botón Descartar

Determina si el botón **Descartar** estará visible u oculto.

Confirmar al descartar grabación

Si esta opción está activada, se le pedirá que confirme antes de descartar una grabación.

Confirmar al detener la grabación

Si esta opción está activada, se le pedirá que confirme antes de detener una grabación.

Confirmar nombre de los marcadores a colocar

Si esta opción está activada, se le pedirá que escriba un nombre para el marcador insertado.

Abrir archivo de audio en WaveLab Pro después de la grabación

Si esta opción está activada, los archivos de audio se abren en WaveLab Pro tras la grabación.

Añadir marcadores al insertar grabaciones en un archivo de audio

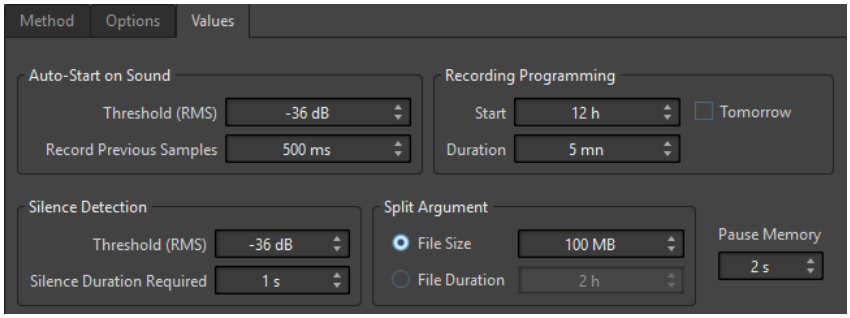
Si esta opción está activada y se inserta una grabación en un archivo de audio, se añaden marcadores que incluyen las nuevas muestras.

Después de la grabación, mover el cursor de edición al final

Si esta opción está activada, el cursor de edición se mueve al final de la grabación.

Pestaña Valores

En esta pestaña, puede definir valores para las distintas opciones de grabación.



Inicio automático al detectar señal — Umbral (RMS)

Le permite especificar el nivel del sonido que dispara la grabación.

Inicio automático al detectar señal — Grabar muestras anteriores

Permite incluir una pequeña sección de audio antes del punto de inicio, para captar ataques, por ejemplo. Solo es relevante si está activada la opción **Inicio automático si se detecta sonido**.

Detección de silencio - Umbral (RMS)/Duración necesaria para silencio

El valor de umbral que se utiliza para las opciones **Parada automática si hay silencio** y **Definir marcadores automáticamente en los puntos de silencio**. Se utiliza junto con el ajuste **Duración necesaria para silencio**, para que se detenga la grabación o se añada un marcador si el nivel de entrada permanece por debajo del valor de umbral por una duración especificada.

Programación de la grabación — Inicio

Determina el tiempo en el que empezará la grabación si está activa la opción **Inicio automático en un tiempo dado**.

Programación de la grabación — Duración

Determina la duración de la grabación si la opción **Parada automática después de una duración dada** está activada.

Programación de la grabación — Mañana

Si esta opción está activada, puede especificar un tiempo del día siguiente (empezando en medianoche).

Parámetros de división automática

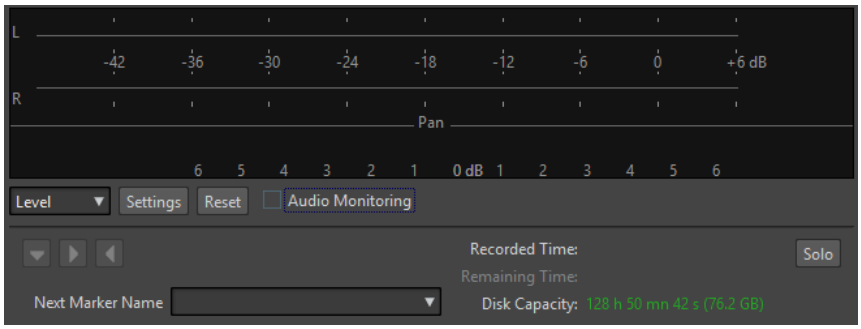
Si **Tamaño de archivo** está activado, se crea un nuevo archivo cuando el archivo grabado alcanza el tamaño especificado en el campo de valor correspondiente. Esta opción solo está activa si **División automática** está activado en la pestaña **Método**.

Si **Duración de archivo** está activado, se crea un nuevo archivo cuando el archivo grabado alcanza la duración especificada en el campo de valor correspondiente. Esta opción solo está activa si **División automática** está activado en la pestaña **Método**.

Memoria de pausa

Se trata de un búfer de seguridad para cuando utilice el botón **Pausa**. Cuando reanuda la grabación, se utiliza este búfer para restablecer la última sección corta de audio antes de desactivar el botón **Pausa**. De este modo, puede reanudar la grabación aunque haya desactivado el botón **Pausa** un poco tarde.

Medidores



Nivel/Espectro

Especifica si se muestra el **Medidor de nivel** o el **Espectrómetro**.

Ajustes

Si está seleccionado el visor **Nivel**, este botón abre el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**, en el que puede personalizar los ajustes de los medidores.

Si el visor **Espectro** está seleccionado, se abre un menú emergente en el que puede seleccionar los niveles de audio que deberá mostrar el medidor. Están disponibles los siguientes ajustes para el visor de **Espectro**:

- **Restringir a niveles de audio altos**
- **Incluir niveles de audio medios**
- **Incluir niveles de audio bajos**

Reinicializar

Reinicializa los valores de pico.

Monitorización de audio

Si esta opción está activada, también se envía la entrada de audio a los puertos de salida.

Botones de marcadores

Le permiten establecer marcadores durante la grabación.

Siguiente nombre de marcador

Edite el nombre del marcador de texto a insertar.

Solo

Reduce/incrementa el tamaño de la ventana y oculta/muestra todas las demás ventanas de WaveLab Pro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182
Medidor de nivel y espectómetro para las grabaciones en la página 479
Diálogo Configuración medidores de nivel/pan en la página 566

Medidor de nivel y espectómetro para las grabaciones

En la parte inferior del diálogo **Grabación** se encuentra un visor de medición. Resulta útil para comprobar el nivel de entrada y el espectro de frecuencia de la señal de entrada.

Puede activar los medidores marcando la casilla **Monitorización de audio**. Esto se hace automáticamente si la opción **Activar la monitorización al abrir la ventana de grabación** está activada en la pestaña **Opciones** del diálogo **Grabación**.

Para reinicializar los medidores, haga clic en el botón **Reinicializar**.

Medidor de nivel

En el **Medidor nivel**, las barras horizontales muestran el nivel de pico (barras exteriores) y la sonoridad media (VU, barras interiores) de cada canal. También se muestran los valores de forma numérica. Cuando hace clic en el botón **Ajustes**, se abre el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**.

Espectrómetro

El **Espectrómetro** muestra un diagrama de barras que da una representación gráfica continuada del espectro de frecuencia. En **Ajustes**, aparece un menú emergente en el que puede decidir si desea restringir a los niveles de audio altos o incluir los niveles de audio medios o bajos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Grabación en la página 473

Indicador Capacidad del disco

Este indicador de la parte inferior del diálogo **Grabación** indica la cantidad aproximada de espacio disponible en el disco duro especificada en la sección **Archivo a crear**, o el disco duro que se ha seleccionado para los archivos temporales.

NOTA

Cuando quedan menos de 30 segundos de espacio disponible en el disco duro, la indicación de capacidad del disco es de color rojo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Grabación en la página 473

Grabar en la ventana del montaje de audio

Puede grabar audio como clips en el montaje de audio.

Dependiendo de su dispositivo ASIO conectado, WaveLab Pro detecta automáticamente los buses de entrada disponibles y crea los buses de entrada estéreo y mono en las **Conexiones de Audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22
Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación (solo para dispositivos ASIO) en la página 480
Asignar buses de entrada para la grabación manualmente en la página 480
Grabar con propiedades automáticas de archivo en la página 481
Grabar con propiedades de archivo personalizadas en la página 481

Grabación en múltiples pistas en la página 482

Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación (solo para dispositivos ASIO)

Antes de que pueda iniciar la grabación, debe asignar los buses de entrada. Si está usando un dispositivo ASIO, por ejemplo, una interfaz UR de Steinberg, los puertos de entrada se crean automáticamente.

NOTA

Si no está usando un dispositivo ASIO, debe asignar los buses de entrada manualmente.

PROCEDIMIENTO

1. Conecte su dispositivo a su ordenador y arranque WaveLab Pro.
2. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Conexiones de Audio**.
3. Haga clic en **Grabación**.
4. Asegúrese de que su dispositivo ASIO está seleccionado en el menú **Dispositivo de audio**.
   Los buses de entrada se asignan automáticamente.
5. Cree un montaje de audio.
6. Cree una pista mono o estéreo.
7. En el área de control de pista, haga clic en **IN** y seleccione el bus de entrada para cada pista.

RESULTADO

WaveLab Pro está listo para la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar buses de entrada para la grabación manualmente en la página 480
Grabar con propiedades automáticas de archivo en la página 481
Grabar con propiedades de archivo personalizadas en la página 481
Grabación en múltiples pistas en la página 482
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22
Área de control de pista en la página 268

Asignar buses de entrada para la grabación manualmente

Antes de que pueda iniciar la grabación, debe asignar los buses de entrada.

NOTA

Si está usando un dispositivo ASIO, por ejemplo, una interfaz UR de Steinberg, los buses de entrada se crean automáticamente.

PROCEDIMIENTO

1. Conecte su dispositivo a su ordenador y arranque WaveLab Pro.
2. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Conexiones de Audio**.
3. Haga clic en **Grabación**.
4. En la lista de **Buses**, seleccione el bus que quiera usar para la grabación.

5. Opcional: para añadir más buses, haga clic en **Añadir bus** y asigne más buses de entrada.
6. En el menú **Configuración de canales**, seleccione si quiere grabar en **Mono**, **Estéreo**, **Surround**, **Ambisonics**, **Multi Mono** o **Multi Estéreo**.
7. En la columna **Puerto del dispositivo**, asigne los puertos de entrada.

RESULTADO

WaveLab Pro está listo para la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación (solo para dispositivos ASIO) en la página 480
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22
Grabar con propiedades automáticas de archivo en la página 481
Grabar con propiedades de archivo personalizadas en la página 481
Grabación en múltiples pistas en la página 482

Grabar con propiedades automáticas de archivo

Grabar con propiedades automáticas de archivo es la forma más rápida de iniciar la grabación en la ventana del **Montaje de audio**.

El nombre de archivo del archivo que quiera grabar se genera automáticamente. El archivo grabado se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio activo. La resolución de bits del archivo grabado es la misma que la resolución de bits definida para los archivos temporales.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione una pista y haga clic en la posición donde desea que comience la grabación.
2. En la barra de transporte, haga clic en **Grabar**.
3. Para iniciar la grabación, seleccione un bus de entrada en el menú **Entrada de audio**.
4. Haga uno de lo siguiente:
   - Para parar la grabación, haga clic en **Detener** en la barra de transporte.
   - Para parar y descartar la grabación, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Detener** en la barra de transporte. Esto borra el archivo grabado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

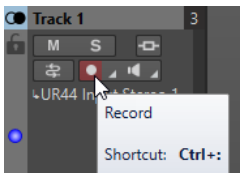
Asignar buses de entrada para la grabación manualmente en la página 480
Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación (solo para dispositivos ASIO) en la página 480
Área de control de pista en la página 268
Diálogo Propiedades de archivo para la grabación en la página 483

Grabar con propiedades de archivo personalizadas

Al grabar en la ventana del **Montaje de audio**, puede especificar el nombre, la ubicación y la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione una pista y haga clic en la posición donde desea que comience la grabación.
2. En el área de control de pista, haga clic en **Entrada de audio** y seleccione un bus de entrada.
3. Haga clic derecho en **Grabar** y haga clic en **Propiedades de archivo para la grabación**.



4. En el diálogo **Propiedades de archivo para la grabación**, haga sus ajustes y haga clic en **Activar la grabación de la pista**.

   La pista está ahora lista para la grabación.
5. En la barra de transporte, haga clic en **Grabar**.
6. Haga uno de lo siguiente:
   - Para parar la grabación, haga clic en **Detener** en la barra de transporte.
   - Para parar y descartar la grabación, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Detener** en la barra de transporte. Esto borra el archivo grabado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar buses de entrada para la grabación manualmente en la página 480
Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación (solo para dispositivos ASIO) en la página 480
Área de control de pista en la página 268
Diálogo Propiedades de archivo para la grabación en la página 483

Grabación en múltiples pistas

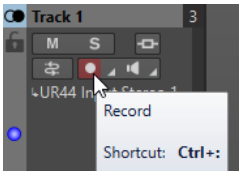
Puede grabar en múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.

PRERREQUISITO

Ha asignado buses de entrada para la grabación.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic en la posición donde desea que comience la grabación.
2. Opcional: haga clic en **Monitor** para monitorizar su señal de entrada y ajustar su nivel.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Si quiere grabar archivos de audio con propiedades de archivo automáticas, haga clic en **Grabar** en el área de control de pista y seleccione un bus de entrada.



   - Si quiere especificar el nombre de archivo, la ubicación y la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar, haga clic derecho en **Grabar** y haga clic en **Propiedades de**

archivo para la grabación. En el diálogo **Propiedades de archivo para la grabación**, haga sus ajustes y haga clic en **Activar la grabación de la pista**.

La pista está ahora lista para la grabación.

4. Opcional: repita el paso 3 para todas las pistas en las que quiera grabar.
5. En la barra de transporte, haga clic en **Grabar** para iniciar la grabación.
6. Haga uno de lo siguiente:
   - Para parar la grabación, haga clic en **Detener** en la barra de transporte.
   - Para detener la grabación de una sola pista mientras graba varias pistas al mismo tiempo, haga clic en **Grabar** en el área de control de pista de la pista.
   - Para parar y descartar la grabación, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Detener** en la barra de transporte. Esto borra el archivo grabado.

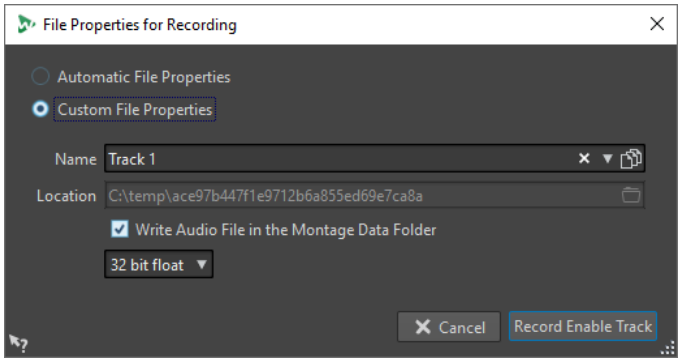
VÍNCULOS RELACIONADOS

Asignar buses de entrada para la grabación manualmente en la página 480
Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación (solo para dispositivos ASIO) en la página 480
Área de control de pista en la página 268
Diálogo Propiedades de archivo para la grabación en la página 483

Diálogo Propiedades de archivo para la grabación

Este diálogo le permite especificar el nombre de archivo, la ubicación y la resolución de bits de la que quiere grabar.

- Para abrir el diálogo **Propiedades de archivo para la grabación**, en el área de control de pista, haga clic derecho en **Grabar** y haga clic en **Propiedades de archivo para la grabación**.



Propiedades automáticas de archivo

Si esta opción está activada, el nombre de archivo del archivo que quiera grabar se genera automáticamente. El archivo grabado se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio activo. La resolución de bits del archivo grabado es la misma que la resolución de bits definida para los archivos temporales.

Propiedades de archivo personalizadas

Si esta opción está activada, puede especificar el nombre de archivo y la ubicación del archivo de audio que quiera grabar.

Escribir el archivo de audio en la carpeta de datos del montaje

Si esta opción está activada, el archivo de audio grabado se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio. Para especificar una carpeta personalizada, desactive esta opción.

Resolución de bits

Le permite especificar la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Grabar en la ventana del montaje de audio en la página 479

Monitorización de entradas

La monitorización de entradas significa escuchar la señal de entrada después de que viaje a través de los efectos mientras se prepara para grabar o mientras se graba. Esto le permite escuchar los efectos que su configuración de WaveLab Pro tiene en su señal de entrada.

Dependiendo de su cadena de efectos, hardware de audio y controladores, la señal monitorizada puede tener latencia.

Puede optar por monitorizar la señal que pasa por el montaje de audio y sus efectos, o puede usar **Monitorización directa**, lo que significa escuchar directamente la señal de entrada antes de que se envíe a través de WaveLab Pro y sus efectos. La **Monitorización directa** tiene una latencia más baja que la monitorización de la señal de entrada. La **Monitorización directa** está activada por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Monitorizar la señal de entrada en la página 484
Monitorización directa en la página 485

Monitorizar la señal de entrada

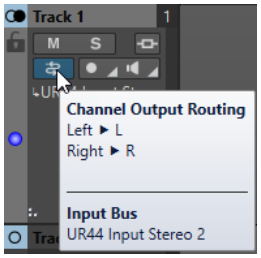
Monitorizar la señal de entrada le permite monitorizar la señal que pasa por el montaje de audio y sus efectos.

PRERREQUISITO

Ha configurado sus buses de entrada de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio y configure sus efectos.
2. En el área de control de pista de la pista que quiere monitorizar, haga clic en **Bus de entrada** y seleccione un bus de entrada.



3. Haga clic en **Monitor**.

RESULTADO

Puede monitorizar la señal de entrada.

NOTA

La señal monitorizada se retrasa según el valor de latencia que depende de su cadena de efectos, hardware de audio y controladores.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de pista en la página 268
Grabar en la ventana del montaje de audio en la página 479

Monitorización directa

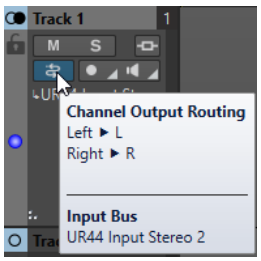
Si la **Monitorización directa** está activada, la señal de entrada se monitoriza directamente sin pasar por el montaje de audio y sus efectos. La monitorización directa le permite monitorizar la señal de entrada con menor latencia.

PRERREQUISITO

Ha configurado sus buses de entrada de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En el área de control de pista de la pista que quiere monitorizar, haga clic en **Bus de entrada** y seleccione un bus de entrada.



3. Haga clic derecho en **Monitor** y active **Monitorización directa**.

RESULTADO

Puede monitorizar los niveles de entrada de pistas de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Grabar en la ventana del montaje de audio en la página 479

Colocar marcadores durante la grabación

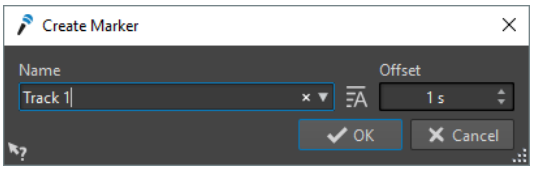
Cuando está grabando, puede hacer clic en los botones de marcadores para añadir marcadores al archivo grabado.

PROCEDIMIENTO

1. Abre el diálogo **Grabación**.
2. Opcional: si desea nombrar los marcadores que coloca en lugar de utilizar los marcadores genéricos:

- Seleccione la pestaña **Opciones** y active **Confirmar nombre de los marcadores a colocar**.
- En el campo **Siguiente nombre de marcador**, introduzca el nombre del marcador.

3. Realice sus ajustes y empiece a grabar.
4. Seleccione el tipo de marcador que desea colocar.
   - Para colocar un marcador genérico numerado, haga clic en el botón de marcador amarillo o pulse **Ctrl/Cmd** - **M**.
   - Para colocar marcadores de inicio y fin de región genéricos numerados, haga clic en los botones blancos o pulse **Ctrl/Cmd** - **L** / **Ctrl/Cmd** - **R**.



Cuando confirme los nombres de marcadores para colocar, se abrirá un diálogo cada vez que coloque un marcador. En este diálogo, puede escribir un nombre y especificar un desplazamiento, que permite colocar un marcador a un tiempo específico antes de activar el comando.

RESULTADO

Se coloca un marcador cada vez que hace clic en el botón del marcador.

NOTA

Si inserta dos o más marcadores de inicio de región seguidos sin que haya marcadores de fin de región en medio, solo se conserva el último de estos marcadores de inicio. Lo mismo ocurre con los marcadores de fin de región.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Grabación en la página 473

Renderizado de entrada en vivo

Puede monitorizar y renderizar la entrada de audio a través de la **Sección Master**. De forma opcional, puede añadir plug-ins a la renderización de la entrada en vivo. También puede renderizar múltiples flujos de entrada con diferentes plug-ins y formatos de salida en paralelo.

NOTA

El número máximo de renderizados de entrada en vivo depende de sus entradas de audio disponibles y del rendimiento global de su sistema.

Configurar renderizado de entrada en vivo

Tiene que asignar los buses de entrada antes de poder renderizar la entrada en vivo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Conexiones de Audio**.
2. Seleccione la pestaña **Grabación**.

3. Asigne buses de entrada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Asignar buses de entrada para la grabación manualmente en la página 480
Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación (solo para dispositivos ASIO) en la página 480

Renderizar flujos de entrada en vivo

PROCEDIMIENTO

1. En la **Sección Master**, haga clic derecho en **Entrada en vivo**.
2. En la sección **Bus de entrada**, seleccione un bus de entrada.
3. Opcional: en la **Sección Master**, añada efectos para el bus de entrada.
4. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
5. En la sección **Salida**, especifique el nombre, la ubicación y el formato del archivo renderizado.
6. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.
7. En el diálogo **Renderizado de entrada en vivo**, realice los ajustes necesarios.
8. Haga clic en **Renderizar**.

RESULTADO

Se abre el diálogo **Renderizado de entrada en vivo**. Esto le permite configurar ambos flujos de entrada para renderizarlos individualmente.

NOTA

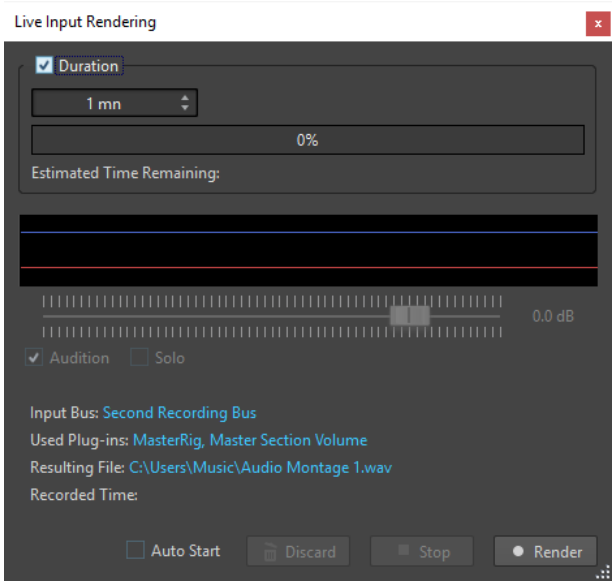
Al renderizar se copian los ajustes de plug-ins de la **Sección Master** a la tarea de renderizado. Esto le permite cambiar los ajustes de plug-ins sin afectar a la tarea de renderizado en curso.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Configurar renderizado de entrada en vivo en la página 486

Diálogo Renderizado de entrada en vivo

El diálogo **Renderizado de entrada en vivo** le permite hacer ajustes de su renderizado de entrada en vivo.

- Para abrir el diálogo **Renderizado de entrada en vivo**, haga clic derecho en **Entrada en vivo** en la parte superior de la **Sección Master** y seleccione **Renderizado de entrada en vivo** en el menú emergente.



Duración

Si esta opción está activada, puede indicar la duración del renderizado.

Ganancia

Le permite especificar la ganancia del archivo renderizado durante la renderización.

Escuchar

Si esta opción está activada, la señal renderizada se envía a la salida del dispositivo de audio después de que la grabación haya empezado.

Solo

Si esta opción está activada y hay varias tareas de renderización ejecutándose simultáneamente, solo se escucha esta.

Inicio automático

Si esta opción está activada, el renderizado empieza automáticamente cuando abre el diálogo **Renderizado en tiempo real**.

Descartar

Detiene el renderizado y suprime lo que se ha renderizado hasta ahora.

Detener

Detiene el renderizado a un archivo.

Renderizar

Inicia el renderizado a un archivo.

Renderizar múltiples flujos de entrada en vivo en paralelo

Puede renderizar múltiples flujos de entrada en vivo en paralelo. Esto le permite grabar en lotes múltiples flujos de entrada en vivo. El número máximo de renderizados de entrada en vivo depende de sus entradas de audio disponibles y del rendimiento global de su sistema.

PRERREQUISITO

Ha configurado su primer flujo de entrada en vivo.

PROCEDIMIENTO

1. En la **Sección Master**, haga clic derecho en **Entrada en vivo**.

2. En la sección **Bus de entrada**, seleccione el segundo bus de entrada.
3. Opcional: en la **Sección Master**, añada efectos para el segundo bus de entrada.
4. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
5. En la sección **Salida**, especifique el nombre, la ubicación y el formato del archivo renderizado.
6. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.

RESULTADO

Se abren dos diálogos **Renderizado de entrada en vivo** independientes. Esto le permite configurar ambos flujos de entrada para renderizarlos individualmente.

NOTA

Al renderizar se copian los ajustes de plug-ins de la **Sección Master** a la tarea de renderizado. Esto le permite cambiar los ajustes de plug-ins sin afectar a la tarea de renderizado en curso.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar renderizado de entrada en vivo en la página 486

Sección Master

La **Sección Master** es el bloque final de la ruta de la señal antes de que se envíe el audio al hardware de audio, a un archivo de audio o a los medidores de audio. Aquí es el lugar en el que se ajustan los niveles master, se añaden efectos, se remuestrea y se aplica dithering.

Los ajustes y los efectos de la **Sección Master** se tienen en cuenta en los casos siguientes:

- Cuando se reproduce un archivo de audio en la ventana de la onda.
- Cuando se reproduce un montaje de audio.

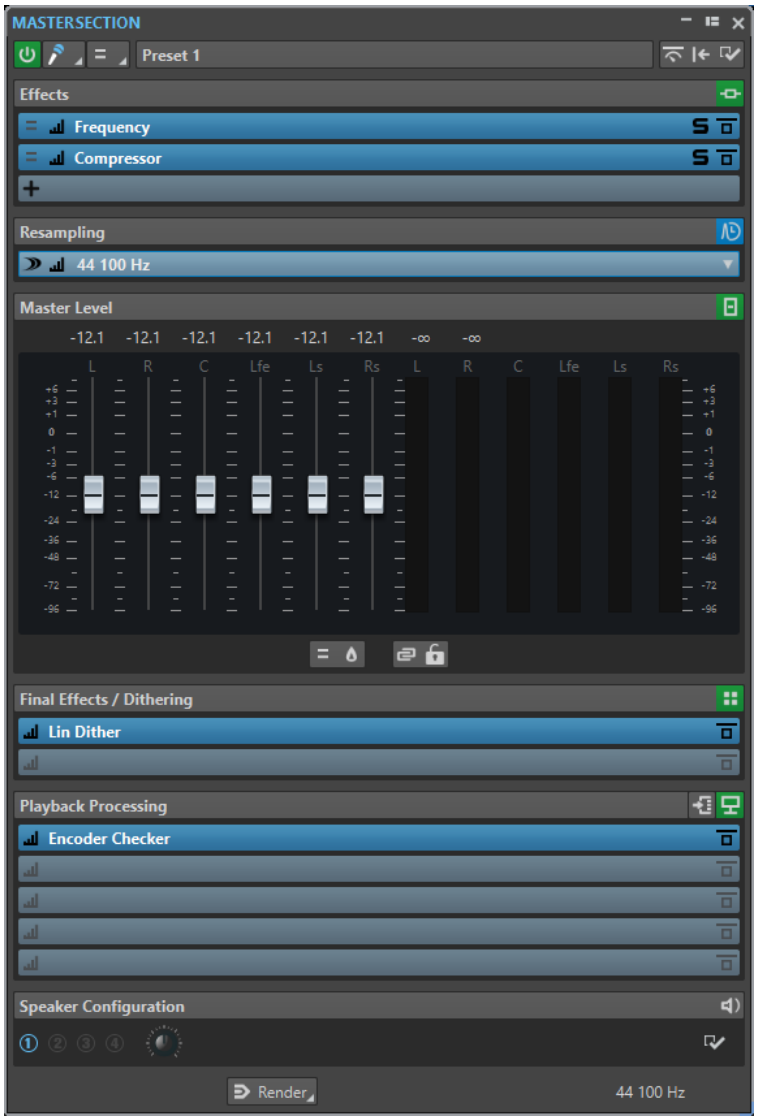
  Tenga en cuenta que los efectos de la **Sección Master** son globales para todos los clips y las pistas de un montaje de audio.
- Cuando se utiliza la función **Mezclar (renderizar)**.
- Cuando se utiliza el plug-in **Audio input**.
- Cuando se escriba un CD a partir de un montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Sección Master en la página 490
Renderizar en la Sección Master en la página 516

Ventana Sección Master

En esta ventana puede aplicar plug-ins de efectos, ajustar el nivel de master, aplicar dithering y renderizar el archivo de audio o el montaje de audio.

- Para abrir la ventana de la **Sección Master**, seleccione **Ventanas de herramientas** > **Sección Master**.



La **Sección Master** consiste en los siguientes paneles:

- **Efectos**
- **Remuestreado**
- **Nivel Master**
- **Efectos finales/Dithering**
- **Procesado de reproducción**
- **Configuración de altavoces**

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel Efectos en la página 494
Panel de remuestreado en la página 502
Panel Nivel Master en la página 504
Panel Efectos finales/Dithering en la página 507
Panel de Procesado de reproducción en la página 510
Panel Configuración de altavoces en la página 514

Ruta de señal

Los paneles de la ventana de la **Sección Master** se corresponden con los bloques de procesado de la **Sección Master**.

La señal pasa a través de estos bloques de arriba a abajo:

1. Audio de WaveLab Pro
2. Efectos

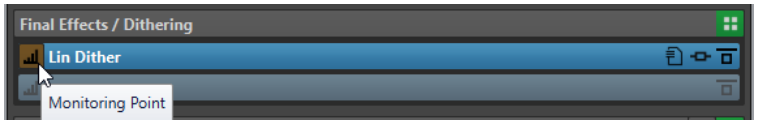
   El reordenado de las ranuras de efectos afecta a la ruta de la señal.
3. Remuestreado
4. Nivel Master

   Los medidores de la **Sección Master** monitorizan la señal entre el panel de **Nivel Master** y el panel de **Procesado de reproducción**.
5. Efectos finales/Dithering
6. Procesado de reproducción

   Los medidores de las ventanas de medidores monitorizan la señal entre en panel **Procesado de reproducción** y el panel **Configuración de altavoces**.
7. Configuración de altavoces
8. Tarjeta de sonido o archivo en disco

En la **Sección Master**, la señal pasa por todos los plug-ins, incluso si están en modo solo. Sin embargo, esto no afecta al sonido, ya que se ignoran los plug-ins silenciados desde el flujo del proceso de reproducción.

Los demás medidores de WaveLab Pro, como por ejemplo el **Osciloscopio** o el **Ondascopio**, monitorizan la señal directamente después del panel **Efectos finales / Dithering**, por defecto. También puede monitorizar la señal directamente después de una ranura concreta si activa el **Punto de monitorización** de una ranura.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Sección Master en la página 490

Herramientas de la Sección Master

Las herramientas y opciones en la parte superior de la ventana **Sección Master** le permiten hacer varios ajustes antes de renderizar el archivo, hacer ajustes de bypass, y decidir si la reproducción de la señal pasa por la **Sección Master**.

Bypass Sección Master

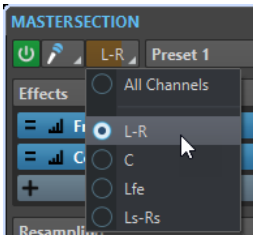
Si esta opción está activada, solo el panel **Procesado de reproducción** de la sección **Sección Master** está activo durante la reproducción. Se omiten todos los demás paneles de la **Sección Master**. Sin embargo, al renderizar a archivo se siguen teniendo en cuenta todos los plug-ins.

Entrada en vivo

Si esta opción está activada, la entrada de audio se monitorea y puede renderizarse. Puede renderizar múltiples entradas de audio en paralelo.

Selector de canales

Puede seleccionar un solo clúster de canales o todos los clústeres de canales de un archivo de audio multicanal. Si selecciona un solo clúster de canales, puede renderizarlo con la opción **Renderizar in situ** en la parte inferior de la **Sección Master** o reproducir el clúster de canales a través de los puertos de audio frontales izquierdo/derecho o el puerto de audio mono. Puede configurar los puertos de audio en el diálogo **Conexiones de Audio**.



Presets

Le permite guardar y recuperar presets de la **Sección Master**. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Bypass inteligente

Abre el diálogo **Bypass inteligente**, en el que puede ajustar opciones especiales de bypass.

Reinicializar Sección Master

Elimina todos los efectos activos de las ranuras y pone la salida master a 0 dB.

Ajustes

Abre el menú emergente **Ajustes**, en el que puede hacer ajustes de la **Sección Master**.

Menú emergente Ajustes

Ocultar ventanas de plug-ins cuando la Sección Master no está visible

Si esta opción está activada, las ventanas de plug-ins se ocultan cuando la **Sección Master** no está visible.

Mostrar controles de plug-ins en la ventana de plug-ins

Si esta opción está activada, los controles de plug-ins se muestran en las ventanas de plug-ins.

Usar ventana de cadena de plug-ins

Muestra todos los plug-ins abiertos como pestañas en la ventana de plug-in, para facilitar el cambio de uno a otro.

Las ventanas de plug-ins se mueven con la Sección Master

Si esta opción está activada, las ventanas de plug-ins también se mueven cuando mueve la **Sección Master** flotante.

Restaurar la última configuración en el siguiente arranque

Si esta opción está activada, la configuración de plug-ins y las posiciones de faders de la **Sección Master** se restauran al siguiente arranque de WaveLab Pro.

Visibilidad de secciones

Le permite mostrar u ocultar las secciones de la **Sección Master**.

Monitorizar dithering 16 bits

Le permite oír cómo suena el efecto del plug-in de dither durante la reproducción. Puede probar diferentes plug-ins de dither para ver cuál tiene el mejor efecto de dither en el audio.

Reorganizar

Reorganiza la **Sección Master** de acuerdo con la frecuencia de muestreo y la configuración de canales del archivo de audio activo. El bus interno de la **Sección Master** y los plug-ins que haya activos se configuran en consecuencia.

Esta operación se lleva a cabo automáticamente antes de la reproducción o la mezcla. En ocasiones resulta útil reorganizar la **Sección Master** manualmente, ya que algunos plug-ins no aceptan una señal mono o estéreo como entrada, o una determinada frecuencia de muestreo. En ese caso, al hacer clic en los botones se le informa de si existe algún problema, antes de la reproducción o la mezcla.

Esta operación no surte efecto si la reproducción ya está en curso o si no hay ningún archivo de audio activo.

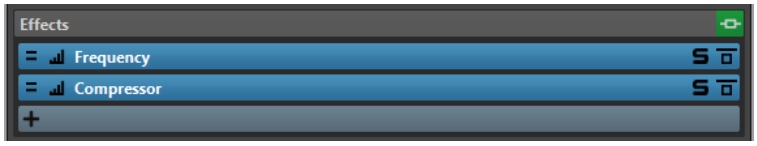
VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel Efectos finales/Dithering en la página 507
Ventana Sección Master en la página 490
Guardar presets de la Sección Master en la página 525
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22

Panel Efectos

Este panel de la **Sección Master** le permite añadir hasta 16 plug-ins de efecto en serie y gestionarlos.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Efectos**.

- Para plegar/desplegar el panel **Efectos**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Efectos**, haga clic derecho en el encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar efectos**.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Bypass de todos los efectos

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y durante el renderizado.

Añadir efecto

Le permite añadir un efecto a una ranura de efecto vacía.

Procesado de canal

Le permite especificar cómo un plug-in VST procesa el flujo estéreo. Puede procesar todos los canales o solo el canal izquierdo, derecho, mid, o side. Esto permite que cualquier plug-in VST sea capaz de gestionar los canales mid/side.

Punto de monitorización

Permite a los demás medidores de WaveLab Pro, como por ejemplo el **Osciloscopio** o el **Ondascopio**, monitorizar la señal directamente después de este plug-in.

Si no se especifica ningún punto de monitorización, el punto de monitorización está después de la sección **Efectos finales / Dithering** y antes de la sección **Procesado de reproducción**.

El medidor **Nivel Master** de la **Sección Master** siempre monitoriza el nivel después de los faders.

Nombre del plug-in de efecto

Una vez ha añadido un plug-in a una ranura, puede hacer clic en el nombre del plug-in para abrir y cerrar la correspondiente ventana del plug-in.

Menú emergente Presets

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Menú emergente Opciones de efectos

Le permite cargar otro efecto a la ranura de efectos. Además, están disponibles las siguientes opciones:

- **Eliminar plug-in** elimina el efecto de la ranura.
- **Mover todos los plug-ins abajo**/**Mover todos los plug-ins arriba** le permite mover los efectos a otra posición.
- Si **Activo** está activado, el efecto está activo. Si **Activo** está desactivado, el efecto se excluye de la reproducción y del renderizado.
- Si **Bloquear** está activado, la ranura del efecto está bloqueada. El plug-in de la ranura no se ve afectado cuando se carga un preset de **Sección Master** o cuando se utiliza **Reinicializar Sección Master**.

Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Sección Master en la página 490

Formatos de plug-ins de efectos soportados

WaveLab Pro soporta plug-ins específicos de WaveLab Pro, plug-ins VST 2 y plug-ins VST 3.

Plug-ins específicos de WaveLab Pro

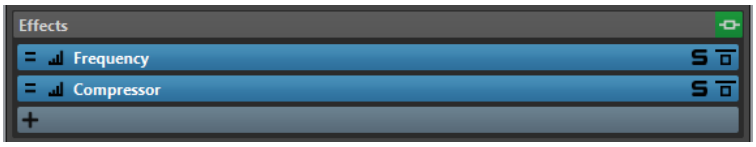
En WaveLab Pro se incluyen algunos plug-ins específicos, por ejemplo, los plug-ins **Audio Input** y **External FX**. Solo están disponibles si utiliza un controlador ASIO.

Plug-ins VST

Muchos programas y fabricantes de plug-ins soportan el formato del plug-in VST de Steinberg. En WaveLab Pro se incluyen una serie de plug-ins VST. Puede adquirir aparte otros plug-ins de Steinberg u otros fabricantes.

Configurar efectos

El número de efectos disponibles en el panel **Efectos** depende del número y formato de los plug-ins que haya instalado.



- Para seleccionar un plug-in de efecto para una ranura en el panel **Efectos**, haga clic en la ranura y seleccione un efecto en el menú emergente. Cuando haya seleccionado un efecto, se activará automáticamente y se abrirá su panel de control.
- Para desactivar un efecto, haga clic derecho en la ranura, y desactive **Activo**. Para activar el efecto, active **Activo** de nuevo.
- Para eliminar un plug-in de efecto, haga clic derecho en la ranura y seleccione **Eliminar plug-in** en el menú emergente.
- Para mostrar/ocultar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto.
- Para poner en solo un efecto, haga clic en su botón **Solo (bypass)**. De este modo, puede comprobar únicamente el sonido de dicho efecto. También puede aplicar bypass a los efectos a través de sus paneles de control.
- Para cambiar el orden de las ranuras, es decir, el orden en que la señal pasa por los efectos, haga clic en una ranura y arrástrela a una nueva posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel Efectos en la página 494
Ventana Sección Master en la página 490

Ventanas de plug-in para la Sección Master

En las ventanas de plug-ins de la **Sección Master**, puede realizar ajustes para los plug-ins de efectos de la **Sección Master**.

- Para mostrar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto en el panel **Efectos** de la ventana **Sección Master**.

Cadena de plug-ins

Si se ha activado la opción **Usar ventana de cadena de plug-ins** en el menú emergente **Ajustes** de la **Sección Master**, los efectos del archivo de audio activo se muestran en una cadena de plug-ins en la parte superior de la ventana de plug-in.

Puede hacer clic derecho en la pestaña de un plug-in o en una pestaña vacía para seleccionar un nuevo plug-in para la ranura.

Deshacer/Rehacer

Le permite deshacer/rehacer la última operación. Esta función de deshacer/rehacer es independiente de la función de deshacer/rehacer de WaveLab Pro. Cada ventana de plug-in tiene su historial de deshacer/rehacer independiente. La función de deshacer/rehacer también es independiente para los ajustes A y B de la función **Alternar entre ajustes A/B**.

NOTA

Para deshacer, puede usar el atajo **Alt/Opción** - **Z** y para rehacer, puede usar el atajo **Alt/Opción** - **Mayús** - **Z**. Para usar el atajo, la ventana del plug-in debe ser la ventana activa. Si el atajo no funciona, haga clic en la barra de título de un plug-in para convertirlo en la ventana activa.

Alternar entre ajustes A/B

Cambia al ajuste B cuando el ajuste A está activo, y al ajuste A cuando el ajuste B está activo.

NOTA

Para alternar entre los ajustes A/B, puede usar el atajo **Alt/Opción** - **T**. Para usar el atajo, la ventana del plug-in debe ser la ventana activa. Si el atajo no funciona, haga clic en la barra de título de un plug-in para convertirlo en la ventana activa.

Copiar ajustes a B

Copia el ajuste de parámetros del plug-in A al ajuste de parámetros del plug-in B, y viceversa.

Bypass efecto

Si esta opción está activada, el plug-in se omite durante la reproducción y el renderizado. Sin embargo, poner efectos en bypass sigue consumiendo potencia de CPU durante la reproducción. Vea también: Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos

Escuchar solo la señal con efecto

Si esta opción está activada, la señal original se omite durante la reproducción para escuchar solo la señal con efecto.

Procesado de canal

Le permite especificar cómo un plug-in VST procesa el flujo estéreo. Puede procesar todos los canales o solo el canal izquierdo, derecho, mid, o side. Esto permite que cualquier plug-in VST sea capaz de gestionar los canales mid/side.

Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

Renderizar in situ

Procesa el audio in situ. Los plug-ins en bypass se excluyen y el audio renderizado se funde con un fundido cruzado en los límites.

Punto de monitorización

Permite a los demás medidores de WaveLab Pro, como por ejemplo el **Osciloscopio** o el **Ondascopio**, monitorizar la señal directamente después de este plug-in.

Si no se especifica ningún punto de monitorización, el punto de monitorización está después de la sección **Efectos finales / Dithering** y antes de la sección **Procesado de reproducción**.

El medidor **Nivel Master** de la **Sección Master** siempre monitoriza el nivel después de los faders.

Efecto encendido/apagado

Si desactiva un plug-in, se excluye tanto de la reproducción como del renderizado. Vea también: Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos

Presets

Abre un menú para cargar o guardar presets para este plug-in.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Sección Master en la página 490
Panel Efectos en la página 494
Presets de plug-ins de efectos en la página 499
Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in en la página 443
Comparar dos ajustes de plug-ins en la página 443
Ventanas de plug-in de montajes de audio en la página 438
Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos en la página 498

Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos

Para desactivar efectos, los puede poner en bypass o los puede desactivar. Sin embargo, hay una diferencia entre poner efectos en bypass y desactivar efectos cuando se trata del comportamiento del procesado en tiempo real, de la renderización y de la reproducción.

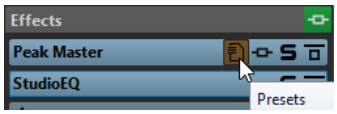
	Bypass de efectos	Desactivar efectos
¿Qué le ocurre al procesado en tiempo real cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	No puede oír el efecto, pero el procesado continúa en segundo plano y consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué le ocurre al proceso de renderizado cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué ocurre cuando activa/desactiva el bypass cuando activa/desactiva efectos durante la reproducción?	La reproducción continúa sin errores ni interrupciones.	Pueden ocurrir pequeñas interrupciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas de plug-in para la Sección Master en la página 496
Ventanas de plug-in de montajes de audio en la página 438

Presets de plug-ins de efectos

WaveLab Pro incluye una serie de presets de fábrica para los plug-ins de efectos incluidos. Puede usarlos tal cual o como punto de partida para sus propios ajustes.

Los plug-ins de terceros pueden contener sus propios presets de fábrica. Para acceder a los presets de un efecto, haga clic en el botón **Presets** en su ventana del panel de control o en el botón **Presets** de la ranura del efecto. Las funciones disponibles dependen del tipo de plug-in.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Presets en la página 118
Presets para plug-ins VST 2 en la página 499

Presets para plug-ins VST 2

Los plug-ins VST 2 tienen su propia gestión de presets.

Al hacer clic en el botón **Presets** de este tipo de efecto, se abre un menú emergente con las siguientes opciones:

Cargar banco/Guardar banco

Carga y guarda conjuntos de presets completos. El formato de archivo es compatible con Cubase.

Cargar banco predeterminado/Guardar banco predeterminado

Carga el conjunto de presets predeterminado o guarda el conjunto actual como banco predeterminado.

Cargar efecto/Guardar efecto

Carga o guarda un preset. También es compatible con Cubase.

Editar nombre del programa actual

Permite definir un nombre para el preset.

Lista de presets

Le permite seleccionar uno de los presets cargados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Presets de plug-ins de efectos en la página 499

Procesado de canal

En la **Sección Master**, en las ventanas de plug-ins, y en la ventana de **Inspector**, puede especificar para cada plug-in qué canales procesar. Esto le permite usar cada plug-in en modo mid/side, por ejemplo.

Puede procesar todos los canales o solo el canal izquierdo, derecho, mid, o side. Cuando selecciona un canal, el otro canal se omite.

Para usar un plug-in diferente para cada canal, use una ranura de efecto para cada canal.

Insertar

Estéreo

El plug-in procesa todos los canales.

Mid/Side

El plug-in procesa solo los canales mid y side.

Izquierda

El plug-in solo procesa el canal izquierdo. El canal derecho no se modifica.

Derecha

El plug-in solo procesa el canal derecho. El canal izquierdo no se modifica.

Mid

El plug-in solo procesa el canal mid.

Side

El plug-in solo procesa el canal side.

Envío (volver a estéreo)

Izquierda

Solo se procesa el canal izquierdo del plug-in. La señal izquierda con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto izquierda/derecha.

Derecha

Solo se procesa el canal derecho del plug-in. La señal derecha con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto izquierda/derecha.

Mid

Solo se procesa el canal mid del plug-in. La señal mid con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto mid/side.

Side

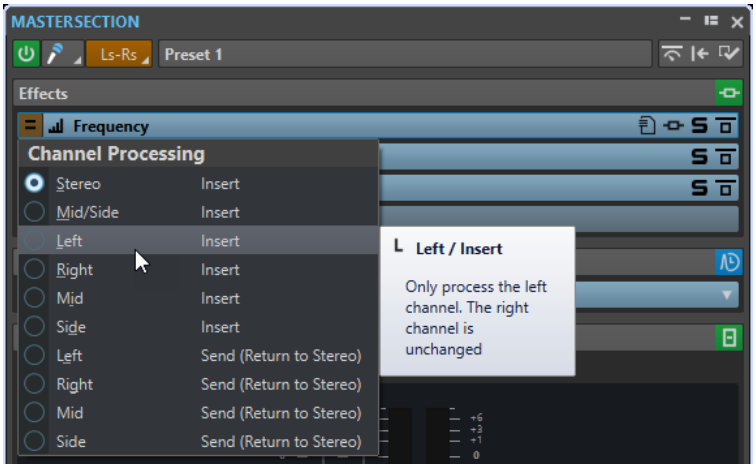
Solo se procesa el canal side del plug-in. La señal side con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto mid/side.

Configurar el procesado de canales

Puede configurar qué canal procesar en la **Sección Master**, en las ventanas de plug-ins, y en la ventana de **Inspector**.

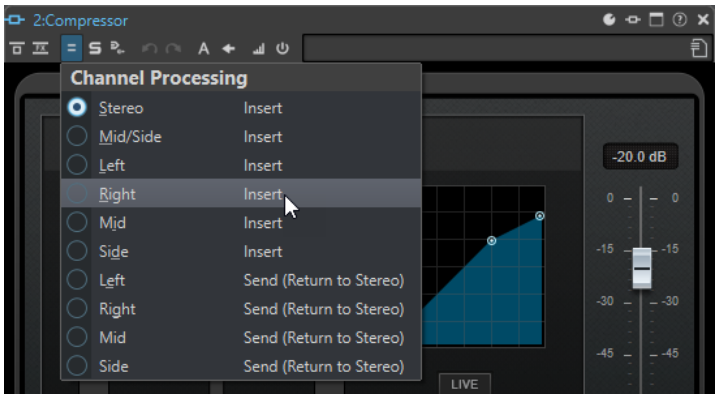
Procesado de canales en la Sección Master

En la **Sección Master**, en el panel de **Efectos**, haga clic en **Procesado de canales** y seleccione el canal que quiere procesar.



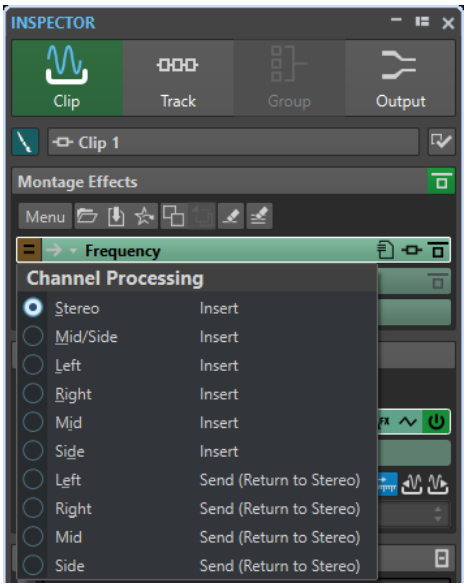
Procesado de canales en las ventanas de plug-ins

En una ventana de plug-in, haga clic en **Procesado de canales** y seleccione el canal que quiere procesar.



Procesado de canales en la ventana de Inspector

En la ventana de **Inspector**, abra el menú **Procesado de canal** de un plug-in y seleccione el canal que quiere procesar.



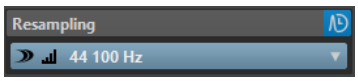
Panel de remuestreado

Este panel de la **Sección Master** le permite remuestrear la señal. Con el plug-in **Remuestreado** puede comprobar los picos anteriores a la ganancia master y a los medidores, y antes de la limitación y el dithering.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Remuestreado**.

- Para plegar/desplegar el panel **Remuestreado**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Remuestreado**, haga clic derecho en un encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar Remuestreado**.

Puede seleccionar uno de los valores de frecuencia de muestreo o crear valores de frecuencia de muestreo personalizados a través del diálogo **Personalizar menú de frecuencias de muestreo**.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Act./Des.

Activa/Desactiva el efecto de remuestreo.

Usar la frecuencia de muestreo preferida

Si esta opción está activada, el remuestreado se adapta a la frecuencia de muestreo que está especificada como frecuencia de muestreo preferida en la pestaña **Conexiones de Audio**.

NOTA

La frecuencia de muestreo solo se usa para la reproducción. Esto le permite reproducir frecuencias de muestreo que su dispositivo de audio no soporte.

Punto de monitorización

Permite a los demás medidores de WaveLab Pro, como por ejemplo el **Osciloscopio** o el **Ondascopio**, monitorizar la señal directamente después de este plug-in.

Si no se especifica ningún punto de monitorización, el punto de monitorización está después de la sección **Efectos finales / Dithering** y antes de la sección **Procesado de reproducción**.

El medidor **Nivel Master** de la **Sección Master** siempre monitoriza el nivel después de los faders.

Menú Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar una frecuencia de muestreo.

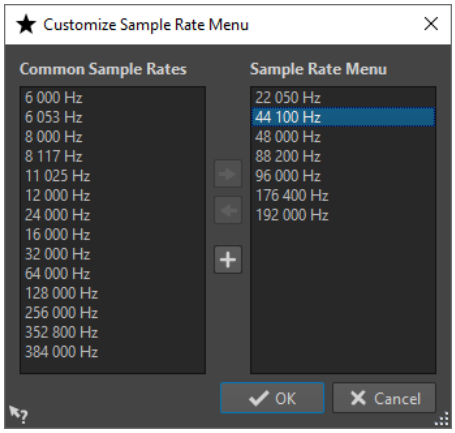
Puede seleccionar una de las frecuencias de muestreo comunes o hacer clic en **Personalizar** para abrir el diálogo **Personalizar menú de frecuencias de muestreo**, en el que puede especificar frecuencias de muestreo personalizadas. La frecuencia de muestreo seleccionada se usa para la reproducción y la renderización.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22
Diálogo Personalizar menú de frecuencias de muestreo en la página 503
Ventana Sección Master en la página 490

Diálogo Personalizar menú de frecuencias de muestreo

El diálogo **Personalizar menú de frecuencias de muestreo** le permite personalizar los valores de frecuencias de muestreo disponibles para el menú emergente de frecuencia de muestreo del panel **Remuestreado**. Puede añadir valores de frecuencias de muestreo comunes al menú o crear frecuencias de muestreo personalizadas.

- Para abrir el diálogo **Personalizar menú de frecuencias de muestreo**, abra el panel **Remuestreado** en la ventana **Sección Master**, haga clic en la frecuencia de muestreo, y seleccione **Personalizar**.



Añadir frecuencia de muestreo común al menú

Añade la frecuencia de muestreo seleccionada al menú emergente de frecuencias de muestreo.

Eliminar frecuencia de muestreo del menú

Elimina la frecuencia de muestreo seleccionada del menú emergente de frecuencias de muestreo.

Añadir frecuencia de muestreo personalizada

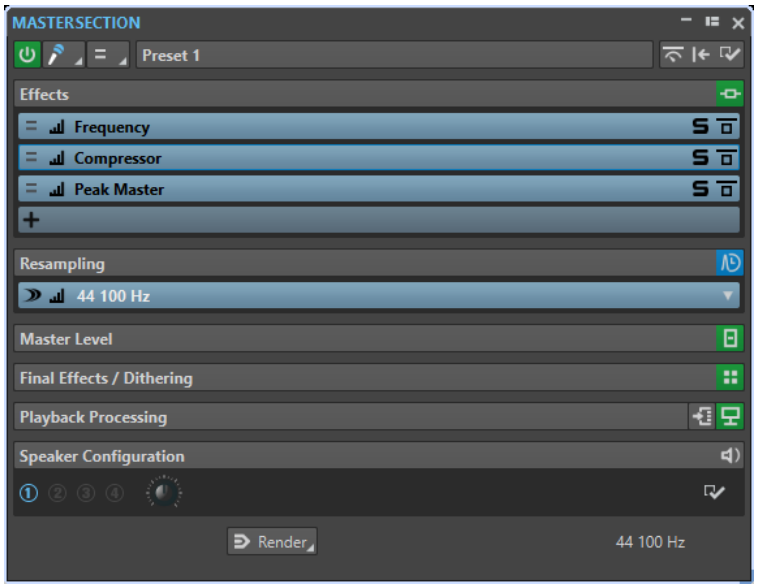
Abre el diálogo **Frecuencia de muestreo personalizada**, en el que puede especificar valores de frecuencias de muestreo personalizadas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel de remuestreado en la página 502

Frecuencia de muestreo de controlador de audio

La frecuencia de muestreo del controlador de audio se muestra en la parte inferior derecha de la ventana de la **Sección Master**. La frecuencia de muestreo se muestra una vez inicia la reproducción o la grabación.

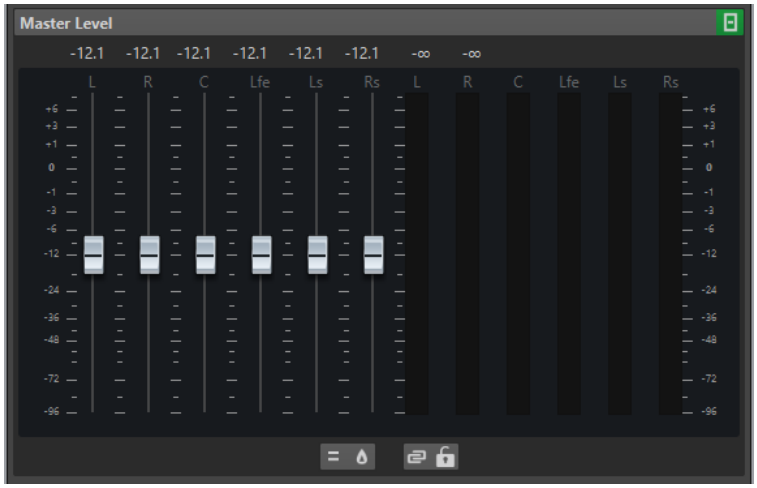
El valor es o bien la frecuencia de muestreo del archivo de audio o del montaje de audio que se reproduce, o bien la frecuencia de muestreo que está ajustada en el panel **Remuestreado** de la **Sección Master**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel de remuestreado en la página 502
Ventana Sección Master en la página 490

Panel Nivel Master

Este panel de la **Sección Master** permite controlar el nivel Master del archivo de audio activo.

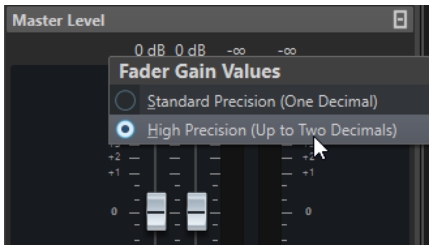


Faders

Los faders del panel **Nivel Master** controlan el nivel de salida final. Utilice los faders para optimizar el nivel de la señal que se envía al hardware de audio.

Puede especificar si mostrar los valores de ganancia de fader con uno o dos decimales después del separador.

- Para seleccionar el número de decimales después del separador, haga clic derecho en los valores de ganancia de fader y seleccione **Un decimal después del separador** o **Hasta dos decimales después del separador**.



NOTA

Es importante evitar el clipping, especialmente cuando se masteriza. El clipping se indica mediante los indicadores de clip de la **Sección Master**.

Medidores

Los medidores de la **Sección Master** muestran el nivel de la señal antes del dithering o cualquier otro plug-in al que haya aplicado el fader postmaster.

Use estos medidores para obtener una vista general de los niveles de la señal. Los campos numéricos que hay sobre los faders muestran los niveles de pico de cada canal. Los indicadores de pico se vuelven de color rojo cuando hay clipping en las señales. Si esto ocurre, debería hacer lo siguiente:

- Bajar los faders.
- Haga clic derecho en los indicadores de clip y seleccione **Reinicializar picos** para restablecer los indicadores de clip.
- Reproducir la sección de nuevo hasta no que haya clipping.

NOTA

En el caso de mediciones críticas, se recomienda utilizar el **Medidor de nivel**. Es más preciso, y se aplica después de toda la **Sección Master** (tras el dithering), de modo que muestra el nivel de señal real que se envía al hardware de audio.

Ajustes

Procesado de canales de audio

Le permite mezclar o filtrar canales de audio. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Canales por defecto** está seleccionado, no se modifica el flujo de audio.
- **Mezclar a mono** mezcla los canales estéreo a canales mono.
- **Mezclar a mono (L-R)** mezcla los canales estéreo a canales mono y elimina el canal derecho del canal izquierdo. Si ambos canales son iguales, se oye silencio. Esto le permite comprobar si el audio es mono auténtico.

- **Solo canal izquierdo** mezcla el canal estéreo izquierdo a dos canales mono.
- **Solo canal derecho** mezcla el canal estéreo derecho a dos canales mono.
- **Solo canal Mid** mezcla el canal estéreo mid a dos canales mono.
- **Solo canal Side** mezcla el canal estéreo side a dos canales mono.
- Si tiene una configuración surround con más de dos canales, **Mezclar a estéreo** le permite mezclar los canales surround a estéreo.

Analizador de picos reales

Si el **Analizador de picos reales** está activado, los picos analógicos reconstruidos (picos reales) se muestran en el medidor **Nivel Master**. Si se desactiva este botón, se muestran los valores de muestra (picos digitales).

Desenlazar faders

Determina si puede ajustar los faders individualmente o juntos.

Si **Desenlazar faders** está desactivado, al mover un fader también se mueve el otro la misma cantidad. Activando **Desenlazar faders** puede corregir un balance estéreo incorrecto ajustando el nivel de los canales individualmente.

Si desplaza los faders con la opción **Desenlazar faders** activada y luego desactiva **Desenlazar faders** de nuevo, puede ajustar el nivel global sin cambiar el nivel de desplazamiento entre los canales.

Los desplazamientos de los faders no se conservan al final del rango de movimiento ni una vez que se suelta el botón del ratón.

Bloquear faders

Baja los faders. Los faders bloqueados no se pueden cambiar con el ratón. Otros métodos de edición, por ejemplo, a través de control remoto o atajos, todavía son posibles.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Sección Master en la página 490

Mezclar canales estéreo a canales mono

En la **Sección Master**, mezcla los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo a dos canales mono. La opción **Mezclar a mono** resulta útil para comprobar la compatibilidad mono de mezclas estéreo, etc. En este caso, el nivel de salida se reduce automáticamente en -6 dB a fin de evitar el clipping.

PROCEDIMIENTO

1. En el panel **Nivel Master** de la **Sección Master**, haga clic en **Procesado de canales de audio**.
2. Seleccione **Mezclar a mono**.

   NOTA

   Si está seleccionada otra opción diferente de **Canales por defecto** en el menú emergente **Procesado de canales de audio**, el indicador del panel **Nivel Master** está encendido, incluso si el nivel master no está ajustado. Esto le ayuda a evitar usar accidentalmente el procesado de canales de audio.
3. Para aplicar el ajuste, renderiza el archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel Nivel Master en la página 504

Mezclar multicanal a estéreo o mono

En la **Sección Master**, mezcla canales surround a canales estéreo o canales mono. Esto es útil para comprobar la compatibilidad mono o estéreo de mezclas surround. En este caso, el nivel de salida se reduce automáticamente en -6 dB a fin de evitar el clipping.

PROCEDIMIENTO

1. En el panel **Nivel Master** de la **Sección Master**, haga clic en **Procesado de canales de audio**.
2. Seleccione **Mezclar a estéreo** o **Mezclar a mono**.

   NOTA

   Si está seleccionada otra opción diferente de **Canales por defecto** en el menú emergente **Procesado de canales de audio**, el indicador del panel **Nivel Master** está encendido, incluso si el nivel master no está ajustado. Esto le ayuda a evitar usar accidentalmente el procesado de canales de audio.
3. Para aplicar el ajuste, renderiza el archivo.

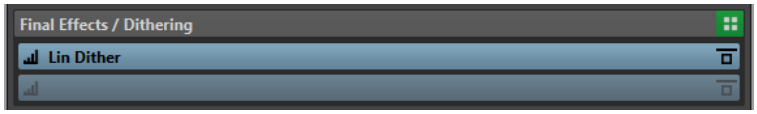
VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel Nivel Master en la página 504

Panel Efectos finales/Dithering

Este panel de la **Sección Master** le permite añadir efectos finales y dithering a la señal antes de enviarla al hardware de audio o guardarla como archivo en disco.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Efectos finales/Dithering**.

- Para plegar/desplegar el panel **Efectos finales/Dithering**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Efectos finales/Dithering**, haga clic derecho en un encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar Efectos finales/Dithering**.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Bypass de todos los efectos

Omite los efectos del panel **Efectos finales/Dithering**.

Punto de monitorización

Permite a los demás medidores de WaveLab Pro, como por ejemplo el **Osciloscopio** o el **Ondascopio**, monitorizar la señal directamente después de este plug-in.

Si no se especifica ningún punto de monitorización, el punto de monitorización está después de la sección **Efectos finales / Dithering** y antes de la sección **Procesado de reproducción**.

El medidor **Nivel Master** de la **Sección Master** siempre monitoriza el nivel después de los faders.

Menú emergente Presets

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Menú emergente Opciones de efectos

Le permite cargar otro efecto a la ranura de efectos. Además, están disponibles las siguientes opciones:

- **Eliminar plug-in** elimina el efecto de la ranura.
- **Mover todos los plug-ins abajo**/**Mover todos los plug-ins arriba** le permite mover los efectos a otra posición.
- **Dithering interno** le permite añadir dithering interno a la ranura de efectos.
- Si **Activo** está activado, el efecto está activo. Si **Activo** está desactivado, el efecto se excluye de la reproducción y del renderizado.
- Si **Bloquear** está activado, la ranura del efecto está bloqueada. El plug-in de la ranura no se ve afectado cuando se carga un preset de la **Sección Master** o cuando se utiliza **Reinicializar Sección Master**.

Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Sección Master en la página 490

Dithering

Dithering es una técnica que consiste en añadir pequeñas cantidades de ruido a una señal para reducir la distorsión de bajo nivel en una grabación digital. Se añade una pequeña cantidad de ruido aleatorio a la señal analógica antes de la fase de muestreo, de modo que se reduce el efecto de los errores de cuantización.

Al añadir un tipo de ruido especial a un nivel extremadamente bajo, los errores de cuantización se minimizan. El ruido añadido se puede percibir como un silbido inactivo de muy bajo nivel añadido a la grabación. No obstante, prácticamente no se percibe y es preferible a la distorsión que ocurriría de otro modo. Las opciones de **Moldeado de ruido** de los plug-ins de **Dithering interno** le permiten filtrar este ruido a un área de frecuencias menos perceptible por el oído humano.

En WaveLab Pro, se aplica dithering cuando se reduce la cantidad de bits de una grabación, por ejemplo, cuando se pasa de 24 a 16 bits, y cuando se aplican procesados. Puede elegir entre el algoritmo de dithering interno de WaveLab Pro, el algoritmo de Lin Dither o cualquier plug-in de dithering externo.

NOTA

El dithering siempre debe aplicarse tras la fase del fader de bus de salida, y después de cualquier tipo de proceso de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Plug-ins de Dithering en la página 509

Plug-ins de Dithering

WaveLab Pro cuenta con dos plug-ins de dithering: dithering Internal y dithering **Lin Pro Dither**. Sin embargo, también puede añadir otros plug-ins de dithering.

- Para seleccionar y activar un plug-in de dithering en la **Sección Master**, haga clic en la ranura de plug-in el panel **Efectos finales/Dithering** y seleccione una de las opciones en el menú desplegable.
- Para desactivar el plug-in de dithering, abra el menú emergente **Efectos finales/Dithering**, y seleccione **Eliminar plug-in**.

Añadir otros plug-ins al panel de Efectos finales/Dithering

Si desea utilizar otro plug-in de dithering que no sea el interno o UV22HR, puede añadirlo al panel **Efectos finales/Dithering**.

NOTA

Los medidores de la **Sección Master** monitorizan la señal antes del panel **Efectos finales/Dithering**. Para evitar el clipping, compruebe el medidor de nivel/pan y ajuste el nivel de salida del plug-in, si es posible.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **Organizar**.
3. Localice el plug-in que desea añadir al panel **Efectos finales/Dithering** en la lista, y marque la casilla de la columna **Final** del plug-in.

RESULTADO

El plug-in está disponible a través del menú emergente del panel **Efectos finales/Dithering**, y se puede insertar después de los faders de **Nivel Master**. El plug-in sigue estando disponible para seleccionar como efecto premaster estándar si la entrada correspondiente en la columna **Efecto** del diálogo **Ajustes de plug-ins** está activada.

Cuándo aplicar dithering

Como norma básica debería aplicar dithering al convertir un archivo de audio a precisión menor. Por ejemplo, preparar un archivo de 24 bits para masterización en CD, que usa un formato de 16 bits.

Sin embargo, aunque reproduzca o renderice un archivo de 16 o 24 bits a la misma precisión, debe aplicar dithering si utiliza cualquier tipo de procesado en tiempo real en WaveLab Pro. El motivo de esto es que WaveLab Pro trabaja con una precisión interna de 64 bits (punto flotante) para una calidad de audio superior. Esto implica que, en cuanto realice cualquier tipo de procesado, los datos de audio se tratarán con esta precisión alta en lugar de la original de 16 o 24 bits, haciendo que sea necesario aplicar dithering.

Algunos ejemplos de procesado en tiempo real son ajustes de niveles, efectos, mezcla de dos o más clips de un montaje de audio, etc. La única vez que se reproduce un archivo de 16 bits con una precisión de 16 bits es cuando se reproduce sin fundidos ni efectos, y con los faders de **Nivel Master** en 0.00 (sin ajuste de nivel – indicador de nivel master apagado).

NOTA

Para comprobar si necesita aplicar dithering, utilice el **Medidor de bits** para ver la precisión real de sus señales de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Medidor de bits en la página 577

Probar la calidad de los plug-ins de dithering

En la **Sección Master**, puede comparar la calidad de diferentes plug-ins de dithering, haciendo que el ruido de cuantización y la señal de dithering sean más audibles.

- Para activar esta opción, haga clic en **Ajustes** en la parte superior de la **Sección Master**, y active **Monitorizar dithering 16 bits**.

Ahora, cuando activa un plug-in de dither y reproduce una sección de audio, puede oír cómo suena el plug-in de dither. Puede probar diferentes plug-ins de dithering para ver cuál tiene el mejor efecto en el audio.

IMPORTANTE

No olvide desactivar **Monitorizar dithering 16 bits** cuando haya terminado de probar la calidad de dithering.

NOTA

Aplique dither solo a 16 bits, de lo contrario el resultado no será significativo.

Panel de Procesado de reproducción

Este panel de la **Sección master** contiene el **Encoder Checker**, que le permite comparar codificadores de audio. También puede añadir sus propios plug-ins a las ranuras de **Procesado de reproducción**.

NOTA

Los plug-ins del panel **Procesado de reproducción** solo son una parte del procesado de reproducción. No se aplica al renderizar archivos o CDs.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Procesado de reproducción**.

- Para plegar/desplegar el panel **Procesado de reproducción**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Procesado de reproducción**, haga clic derecho en un encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar Procesado de reproducción**.

Plegar/Desplegar panel
Expande o comprime el panel.

Bypass de todos los efectos

Omite los efectos en el panel de **Procesado de reproducción**.

Buses de salida antes del procesado de reproducción

Le permite seleccionar los buses de salida a los que se envía el audio. Esto le permite escuchar la mezcla sin los efectos de **Procesado de reproducción**. Puede configurar los buses de salida en las **Conexiones de audio** en la pestaña **Reproducción**.

Si asigna la categoría **Antes del procesado de reproducción** a un bus, puede seleccionar este bus en el menú **Buses de salida antes del procesado de reproducción** en el panel **Procesado de reproducción**.

Punto de monitorización

Permite a los demás medidores de WaveLab Pro, como por ejemplo el **Osciloscopio** o el **Ondascopio**, monitorizar la señal directamente después de este plug-in.

Si no se especifica ningún punto de monitorización, el punto de monitorización está después de la sección **Efectos finales / Dithering** y antes de la sección **Procesado de reproducción**.

El medidor **Nivel Master** de la **Sección Master** siempre monitoriza el nivel después de los faders.

Menú emergente Opciones de efectos

Le permite añadir un efecto a la ranura de efectos. Puede cargar sus propios plug-ins o usar el **Encoder Checker** incluido. Además, están disponibles las siguientes opciones:

- **Eliminar plug-in** elimina el efecto de la ranura.
- **Mover todos los plug-ins abajo**/**Mover todos los plug-ins arriba** le permite mover los efectos a otra posición.
- Si **Activo** está activado, el efecto está activo. Si **Activo** está desactivado, el efecto se excluye de la reproducción y del renderizado.
- Si **Bloquear** está activado, la ranura del efecto está bloqueada. El plug-in de la ranura no se ve afectado cuando se carga un preset de **Sección Master** o cuando se utiliza **Reinicializar Sección Master**.

Menú emergente Presets

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Plug-ins (Preferencias) en la página 784
Ventana Sección Master en la página 490

Encoder Checker

El plug-in **Encoder Checker** le permite comparar la calidad entre varios codificadores de audio. Se aplica en el panel **Procesado de reproducción** de la **Sección Master**.

Con el **Encoder Checker** puede encontrar los mejores ajustes para sus codificadores y probar el efecto de otros plug-ins sobre la compresión. El **Encoder Checker** solo se usa en la reproducción y se omite durante el renderizado del archivo de audio.

IMPORTANTE

El **Encoder Checker** no soporta montajes de audio multicanal.

NOTA

Cuantos más codificadores estén seleccionados en el diálogo **Encoder Checker**, mayor potencia de CPU se usará. Además, cuanta mayor compresión se aplique al archivo de audio, mayor será la latencia. La latencia viene determinada por el codificador que tenga la mayor latencia.

Comprobar la calidad de los archivos de audio codificados

PROCEDIMIENTO

1. Abra el archivo de audio que quiera comprobar en varias calidades de codificación.
2. En la **Sección Master**, haga clic derecho en la ranura del efecto del panel **Procesado de reproducción**, y seleccione **Steinberg** > **Encoder Checker**.
3. En el **Encoder Checker**, haga clic en el primer campo numerado y seleccione un preset de fábrica, o seleccione **Editar** para especificar un formato de archivo de audio personalizado.
4. Opcional: especifique más formatos de archivo de audio.
5. Reproduzca el archivo de audio.
6. Haga clic en **Sonido original** y en los iconos de números para comparar el sonido del audio original con el sonido de los codificadores.

   Si la ventana del **Encoder Checker** está activa, también puede pulsar las teclas **1**, **2** y **3** de su teclado para cambiar entre los codificadores y hacer clic en **.** para seleccionar el sonido original.

   NOTA

   Si selecciona o edita un codificador, el plug-in sincroniza los nuevos ajustes del codificador con los otros codificadores activos y el sonido original. Esto puede dar como resultado pequeños artefactos de audio cortos.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si ha encontrado el mejor codificador, haga clic en **Renderizar** para renderizar el archivo de audio al formato de archivo de audio seleccionado. También puede hacer clic en el botón **Procesador por lotes** para abrir la ventana **Procesador por lotes** con un preset de formato de archivo de audio que se corresponde con el codificador seleccionado.

Comprobar la calidad de los archivos de audio codificados usando los modos ciegos

Para asegurarse de que solo se fía de sus oídos al comprobar la calidad de la codificación, puede usar los modos **Ciego** para comparar los codificadores sin saber qué codificador se está reproduciendo.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el archivo de audio que quiera comprobar en varias calidades de codificación.
2. En la **Sección Master**, haga clic derecho en la ranura del efecto del panel **Procesado de reproducción**, y seleccione **Steinberg** > **Encoder Checker**.

3. En el **Encoder Checker**, haga clic en el primer campo y seleccione un preset de fábrica, o seleccione **Editar** para especificar un formato de archivo de audio personalizado.
4. Opcional: especifique más formatos de archivo de audio.
5. Haga uno de lo siguiente:
   - Para comparar únicamente los codificadores, active **Ciego (codificadores)**. Para esta función es necesario que por lo menos estén seleccionados 2 codificadores.
   - Para comparar los codificadores con el sonido original, active **Ciego (codificadores + sonido original)**.
6. Reproduzca el archivo de audio.
7. Use las teclas de flecha arriba/abajo o izquierda/derecha para alternar entre codificadores.
8. Use las teclas **+** y **-** para puntuar el codificador que está escuchando.
9. Desactive el modo **Ciego**.

RESULTADO

El codificador que oyó en último lugar se resalta y puede ver las puntuaciones de los codificadores.

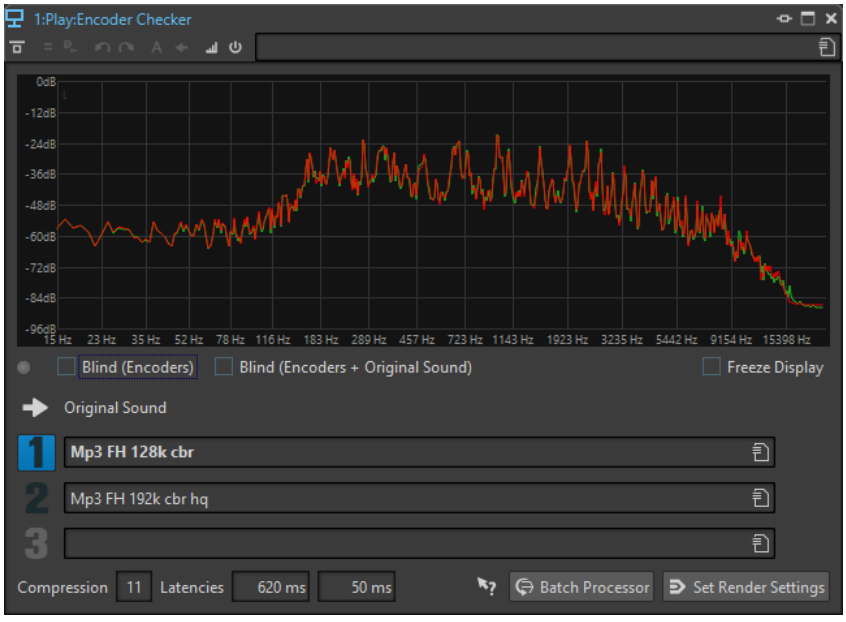
DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Si ha encontrado el mejor codificador para sus necesidades, haga clic en **Renderizar** para renderizar el archivo de audio al formato de archivo de audio seleccionado.

Diálogo del Encoder Checker

En este diálogo puede comparar la calidad de diferentes codificadores de audio.

- Para abrir el diálogo **Encoder Checker**, haga clic derecho en la ranura del efecto del panel **Procesado de reproducción**, y seleccione **Steinberg** > **Encoder Checker**.



Visualización

Muestra el espectro (FFT) del sonido original (verde) y del codificador seleccionado (rojo). Esto le da una estimación aproximada de los efectos que un codificador tiene sobre el espectro de audio.

LED de indicador de cambio

En los modos **Ciego**, este LED se enciende cada vez que se selecciona un nuevo codificador usando las teclas de flecha.

Ciego (codificadores)

Si esta opción está activada, se selecciona el sonido original. Cuando usa una tecla de flecha, se usa un codificador aleatorio. Puede usar **Flecha arriba** y **Flecha abajo** para ir pasando entre los codificadores seleccionados sin poder ver qué codificador está seleccionado.

Puede usar las teclas **+** y **-** para puntuar el codificador que está escuchando. Los resultados de las puntuaciones se muestran cuando desactiva el modo **Ciego**.

Ciego (codificadores + sonido original)

Si esta opción está activada, se selecciona un codificador o el sonido original. Puede usar las teclas de flecha para ir pasando entre los codificadores seleccionados y el sonido original sin poder ver cuál está seleccionado.

Puede usar las teclas **+** y **-** para puntuar el codificador que está escuchando. Los resultados de las puntuaciones se muestran cuando desactiva el modo **Ciego**.

Congelar visor

Si esta opción está activada, el visor FFT se congela.

Sonido original

Le permite oír el archivo de audio original durante la reproducción.

Presets

Le permite seleccionar diferentes codificadores de audio e ir alternando entre ellos durante la reproducción.

Clasificación

Muestra el número de signos más y menos que se asignaron durante los modos **Ciego**.

Compresión

La estimación en tiempo real de la proporción de compresión de audio con un tamaño de archivo de 16 bits como referencia.

Latencias

El primer valor de latencia indica cuánto tiene que esperar hasta que oye el codificador nuevo, al seleccionar otro codificador. El segundo valor de latencia indica el retardo al alternar entre codificadores.

Procesador por lotes

Abre la ventana **Procesador por lotes** con un preset de formato de archivo de audio que corresponde al formato de archivo de audio que se está monitorizando.

Abrir pestaña Renderizar

Abre la pestaña **Renderizar** con los ajustes del **Encoder Checker** definidos como formato de archivo de salida.

Panel Configuración de altavoces

Este panel de la **Sección Master** permite seleccionar las configuraciones de los altavoces. Las configuraciones de altavoces se configuran en la pestaña **Conexiones de Audio**.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Configuración de altavoces**.

- Para plegar/desplegar el panel **Configuración de altavoces**, haga clic en él.

- Para mostrar/ocultar el panel **Configuración de altavoces**, haga clic derecho en un encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar Configuración de altavoces**.

Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Configuración de altavoces

Le permite seleccionar cuatro configuraciones de altavoces diferentes.

Conexiones de Audio

Abre las **Conexiones de Audio**, donde puede configurar los altavoces para los botones de configuración de altavoces.

Ganancia de altavoz

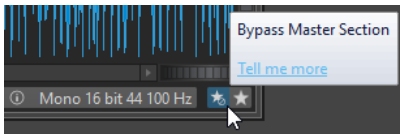
Permite editar la ganancia de la configuración del altavoz. Las ganancias positivas se indican con un LED rojo, y las negativas con un LED naranja. Cuando la ganancia es cero, el LED es de color verde oscuro (apagado). La ganancia no se renderiza al archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Configuración de altavoces en la página 150
Pestaña Conexiones de Audio en la página 22
Ventana Sección Master en la página 490

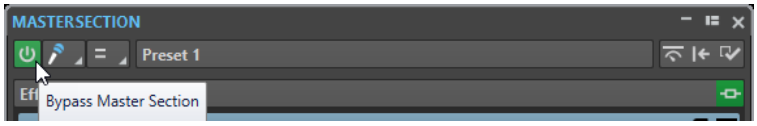
Bypass de la Sección Master

De forma predeterminada, la **Sección Master** está activa. Puede omitirla (bypass) individualmente en cada archivo o globalmente. Si se omite la **Sección Master**, solo está activo el panel de **Procesado de reproducción** de la **Sección Master** durante la reproducción.

- Para omitir la **Sección Master** individualmente en archivos o montajes de audio, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte inferior de la ventana de la onda/montaje.



- Para omitir la **Sección Master** globalmente, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte superior izquierda de la **Sección Master**. Se omiten todos los demás paneles de la **Sección Master**. Sin embargo, al renderizar a archivo se siguen teniendo en cuenta todos los plug-ins.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Sección Master en la página 490

Renderizar en la Sección Master

Renderizando los efectos usando la función **Renderizar** de la **Sección Master**, se convierten en una parte permanente de un archivo. En lugar de realizar todo el procesamiento en tiempo real durante la reproducción, puede guardar la salida de audio en un archivo del disco.

Puede renderizar a un único formato de archivo o a múltiples formatos de archivo.

Escribir la salida de la **Sección maestra** a un archivo en el disco le permite aplicar el procesado de la **Sección maestra** a un archivo de audio, o mezclar un montaje de audio a un archivo de audio. En el caso de un montaje de audio multicanal, se crean varios archivos, uno para cada canal en la configuración seleccionada.

Una mezcla puede servir para:

- Mezclar un montaje de audio completo en un archivo de audio.
- Procesar un archivo y guardarlo como un nuevo archivo de audio, incluidos los efectos de la **Sección Master**, el dithering y otros ajustes. Puede elegir el formato del nuevo archivo de audio, que le permite, por ejemplo, crear un archivo MP3 y añadir efectos al mismo tiempo.
- Procesar una o más regiones de un archivo de audio in situ o a nuevos archivos.

Renderizado de múltiples formatos de archivos

Puede renderizar a múltiples formatos de archivos de audio a la vez. Para ello primero debe crear los presets de formatos de archivos para esos formatos.

También puede crear presets de formato de archivo de audio múltiple. Hay una lista de presets de formato de archivo de audio único.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Sección Master en la página 490

Mezclar archivos

Puede renderizar a un único formato de archivo o a múltiples formatos de archivo.

PRERREQUISITO
Ha configurado su archivo de audio o montaje de audio. Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, cree los presets de formato de archivo necesarios.

PROCEDIMIENTO

1. En **Sección Master**, realice los ajustes necesarios.
2. En la parte inferior de la **Sección Master**, haga clic en **Mezclar** (renderizar).
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para renderizar un archivo individual, haga clic en **Único**.
   - Para renderizar múltiples archivos, haga clic en **Multi**.
4. Haga sus ajustes de renderización.
5. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
6. Haga clic en el campo **Formato** y haga uno de lo siguiente:
   - Para renderizar a un formato de audio, seleccione **Editar formato único** y haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.

- Para renderizar a múltiples formatos de archivo, seleccione **Editar formato múltiple** y en el diálogo **Formato de archivo de audio múltiple**, haga clic en **Añadir** y seleccione los presets de formato de archivo a los que quiera renderizar.

7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Una vez ha configurado el proceso de mezcla, haga clic en **Iniciar**.

RESULTADO

Se mezclará el archivo. Puede ver el progreso en la ventana **Tareas**.

NOTA

Pueden realizarse varias operaciones de mezcla al mismo tiempo cuando se utilizan diferentes archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Formato de archivo de audio en la página 182
Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple en la página 186
Crear presets de formato de archivo de audio único en la página 185
Crear presets de formato de archivo de audio múltiple en la página 185
Ventana Tareas en la página 531

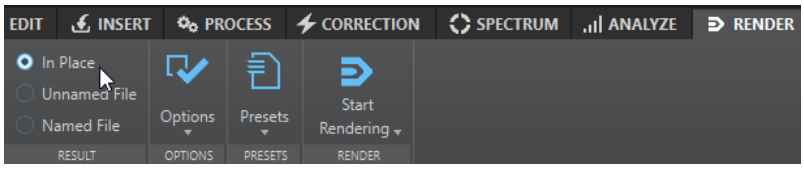
Mezcla in situ

En el **Editor de audio**, puede procesar una sección de un archivo de audio o el archivo de audio entero. Se trata de un modo rápido de procesar varias secciones de audio de un archivo, o de probar el efecto de diferentes plug-ins en un archivo de audio.

Puede seleccionar la función **Renderizar in situ** en los siguientes lugares:

- En la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**.

  Para iniciar el renderizado in situ, haga clic en **Iniciar renderizado**.



- En la **Sección Master**, haga clic derecho en **Renderizar** y seleccione **Renderizar in situ**.
- En la barra de comandos de la ventana de un plug-in

Al seleccionar **Renderizar in situ** a través de la pestaña **Renderizar**, puede hacer ajustes de renderizado adicionales en el menú emergente **Opciones**. Al seleccionar **Renderizar in situ** a través de la **Sección Master** o de una ventana de plug-in, los siguientes ajustes de renderizado siempre están activos:

- Fundido de entrada/salida en bordes
- Excluir plug-ins ignorados (bypass)

NOTA

Una vez se ha procesado una sección de audio, no se aplica bypass automático a los plug-ins ni la **Sección Master**.

EJEMPLO

Ejemplo de uso de mezcla in situ:

Supongamos que está restaurando un archivo y tiene 3 plug-ins favoritos, por ejemplo, 3 plug-ins deklicker diferentes. Ahora quiere utilizar el que le proporcione los mejores resultados.

1. Cargue los 3 plug-ins en la **Sección Master**.
2. Seleccione una región, aplique solo al plug-in 1 y reproduzca la región.
3. Aplique solo al plug-in 2 y reproduzca la región.
4. Aplique solo al plug-in 3 y reproduzca la región.
5. Ponga en solo al plug-in que crea que sonó mejor, y haga clic en **Renderizar in situ**, o pulse **Alt** - **A**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Renderizar para la Sección Master en la página 519
Mezclar una selección de audio in situ en la página 518

Mezclar una selección de audio in situ

Puede mezclar los plug-ins de una sección o de todo el archivo de audio.

PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, ha abierto el archivo de audio que quiera renderizar, y ha configurado la **Sección Master**.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solamente desea utilizar algunos plug-ins de la **Sección Master**, ponga en solo los plug-ins que quiera utilizar.
2. En la ventana de onda, seleccione la sección de audio que desee procesar.
3. Seleccione la pestaña **Renderizar**.
4. En la sección **Origen**, abra el menú emergente **Origen** y seleccione **Rango de audio seleccionado**.
5. En la sección **Resultado**, active **In situ**.
6. En la sección **Opciones**, abra el menú emergente y haga ajustes de renderización.
7. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar**.

RESULTADO

Se procesan la sección de audio o el archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Mezcla in situ en la página 517

Usar los ajustes de la Sección Master en un proceso por lotes

Puede abrir un procesador por lotes que use la misma configuración de plug-ins que la usada en la **Sección Master**. Esto le permitirá procesar más archivos en un lote, o añadir procesadores offline a la cadena de procesadores de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte inferior de la **Sección Master**, haga clic derecho en **Renderizar**.
2. Seleccione **Crear procesador por lotes a partir de ajustes**.

RESULTADO

Se abre la ventana del **Procesador por lotes** con la misma configuración de plug-ins que la que fue usada en la **Sección Master**.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Añadir más archivos al proceso por lotes y/o hacer configuraciones adicionales en la cadena del plug-in.

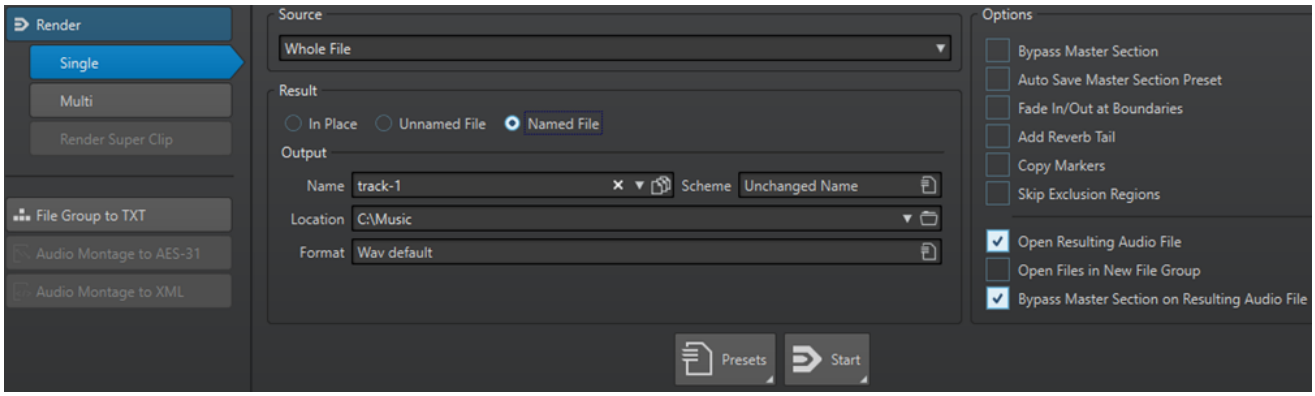
VÍNCULOS RELACIONADOS

Procesamiento por lotes en la página 699

Pestaña Renderizar para la Sección Master

Esta pestaña le permite seleccionar qué partes de un archivo de audio renderizar, a qué formato, y qué hacer con el resultado.

- Para abrir la pestaña **Renderizar**, haga clic en **Renderizar** en la parte inferior de la **Sección Master**. Si quiere renderizar a un único formato de archivo, seleccione **Único**. Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, seleccione **Multi**.



Están disponibles las siguientes opciones para renderizar archivos de audio y montajes de audio:

Origen

- **Rango de audio seleccionado** procesa y renderiza el rango de audio seleccionado.
- **Región específica** procesa y renderiza un rango de audio que está especificado usando marcadores de región. En el menú emergente próximo a esta opción, seleccione la región que quiera renderizar. Por ejemplo, una pista de CD.
- **Todas las regiones** procesa y renderiza cada rango de audio marcado a un archivo independiente, o renderiza in situ, de acuerdo con los ajustes. Al definir varias regiones aisladas en un archivo de audio, puede procesarlas in situ en una

operación. En el menú emergente próximo a esta opción, seleccione el tipo de regiones marcadas que quiera renderizar.

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen. Esta opción solo está disponible para archivos de audio.

Archivo sin nombre

Si esta opción está activada, el archivo se nombra como `sin título`.

Archivo nombrado

Si esta opción está activada, puede especificar un nombre para el archivo renderizado.

Nombre

Introduzca un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú con varias opciones de nombrado automáticas.

Esquema

Le permite crear nombres de archivos automáticamente según variables personalizadas, fragmentos de texto, o variables automáticas. Por ejemplo, al renderizar varias fuentes, puede activar esta opción para añadir un prefijo numérico a todos los archivos renderizados.

Ubicación

Seleccione una carpeta para el archivo renderizado.

Formato

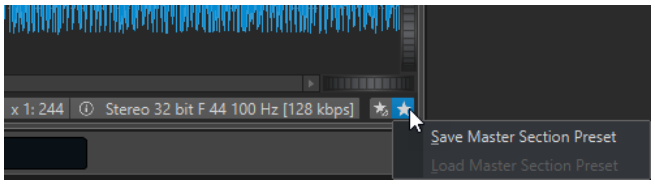
Abre un menú, donde puede seleccionar el formato de archivo.

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** se omiten durante la renderización.

Autoguardar preset de la sección Master

Si esta opción está activada, el preset de **Sección Master** se guarda automáticamente en el archivo de audio o en el montaje de audio cuando renderiza el archivo. Puede cargar el preset de **Sección Master** a través de la opción **Cargar preset de Sección Master** en los ajustes **Presets Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana de onda o la ventana del montaje.



Fundido de entrada/salida en bordes

Si esta opción está activada, se lleva a cabo un fundido en los bordes del rango de audio cuando se crea un archivo, o se crea un fundido cruzado con el audio adyacente si el rango de audio se procesa in situ.

Los fundidos cruzados le permiten transiciones suaves entre las partes procesadas y no procesadas. El tiempo de fundido cruzado y su forma se establecen en las **Preferencias de archivos de audio**. Si el tiempo de fundido es más largo que la mitad de la duración del archivo procesado, no se realiza.

Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no proporcionan una duración de cola a WaveLab Pro. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

Copiar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

Omitir regiones de exclusión

Si esta opción está activada, se ignoran los rangos de audio que están marcados como silenciados y no se incluyen en el resultado.

Abrir archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, cada archivo renderizado se abre en una nueva ventana.

Abrir archivos en nuevo grupo de archivos

Si esta opción está activada, los archivos renderizados se abren en un nuevo grupo de archivos.

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, la reproducción del archivo de audio resultante se saltará toda la **Sección Master** después de renderizar. Este ajuste se puede activar o desactivar haciendo clic en el botón de la parte inferior derecha de la ventana de la onda o del montaje.

NOTA

Se le recomienda activar esta opción, porque no es necesario monitorizar otra vez este archivo nuevo a través de los efectos cuando estos efectos se han aplicado a un archivo.

Pestaña Renderizar para archivos de audio

Las siguientes opciones de la pestaña **Renderizar** son exclusivas de la renderización de archivos de audio.

Origen

Todo el archivo procesa y renderiza el archivo entero.

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen.

Pestaña Renderizar para montajes de audio

Las siguientes opciones de la pestaña **Renderizar** son exclusivas de la renderización de montajes de audio.

Origen

- **Todo el montaje** procesa y renderiza el montaje de audio entero.
- **Unión de clips seleccionados** procesa y renderiza el rango de audio que empieza en el primer clip seleccionado y termina en el último clip seleccionado. En el proceso solo se incluyen los clips seleccionados.
- **Pista de CD seleccionada** procesa y renderiza la pista de CD seleccionada en la ventana de CD.

- **Todos los grupos de clips** procesa y renderiza cada grupo de clips en un archivo independiente. Se utilizan los nombres del grupo para los nombres del archivo de salida.
- **Todos los clips seleccionados** procesa y renderiza cada clip en un archivo independiente. Se utilizan los nombres de clips como nombres para los archivos de salida.
- **Grupo de pistas de CD** procesa y renderiza el grupo de pistas de CD seleccionado.
- **Todas las pistas de CD del grupo** procesa y renderiza todas las pistas de CD en el grupo de pistas de CD seleccionado.

Dependiendo del ajuste **Origen**, hay adicionalmente diferentes opciones disponibles.

Crear imagen de CD y hoja de minutaje (cue)

Si esta opción está activada, el montaje de audio se exporta como imagen de CD con una hoja de minutaje de acompañamiento, es decir, un archivo de texto que identifica las pistas del CD en el archivo de imagen. La hoja de minutaje y el archivo de imagen que describe se pueden importar en cualquier aplicación de grabación de CDs que admita esta función, incluyendo WaveLab Pro, y escribirse en un CD. La imagen de CD es un archivo WAVE. Puede usar esta opción con cualquier frecuencia de muestreo.

Crear montaje de audio desde resultado

Si esta opción está activada, se importa el archivo de audio renderizado a un nuevo montaje de audio.

Renderizar archivo de audio, sin cambiar el montaje de audio

Si esta opción está activada, el archivo de audio renderizado se guarda en la ubicación específica y el montaje de audio no se cambia.

Reemplazar en la misma pista del montaje de audio

Si esta opción está activada, el archivo de audio renderizado sustituye a la pista del montaje de audio.

Añadir a la primera pista vacía del montaje de audio

Si esta opción está activada, el archivo de audio renderizado se añade a la siguiente pista vacía del montaje de audio.

Añadir a nueva pista del montaje de audio

Si esta opción está activada, se añade el archivo de audio renderizado a una nueva pista del montaje de audio.

Bypass de procesado del montaje de audio

Si esta opción está activada, los clips se renderizan sin efectos ni ganancia de pista.

Bypass envolventes volumen/panorama

Si esta opción está activada, los envolventes de volumen/panorama se omiten cuando se renderiza.

Reemplazar clips con archivos de audio renderizados

Si esta opción está activada, los archivos de audio renderizados reemplazan a los clips seleccionados.

Incluir pausa antes de pista

Si esta opción está activada y renderiza pistas de CD, se incluye una pausa antes de cada pista de CD en el archivo renderizado.

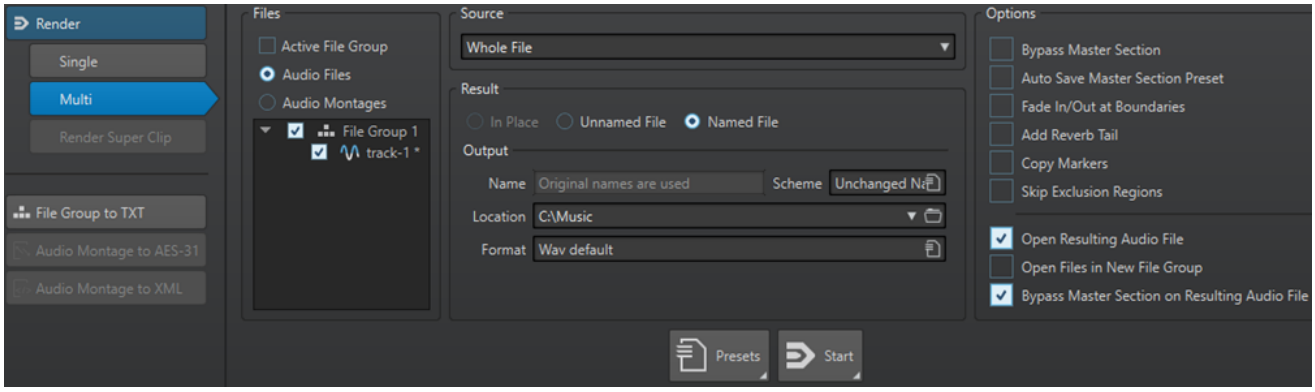
Incluir pausa después de pista

Si esta opción está activada y renderiza pistas de CD, se incluye una pausa después de cada pista de CD en el archivo renderizado.

Pestaña Renderizar Multi

La pestaña **Multi** en la pestaña **Renderizar** le permite renderizar múltiples archivos de audio y montajes de audio a la vez.

- Para abrir la pestaña **Renderizar** para múltiples formatos de archivo, haga clic en **Renderizar** en la parte inferior de la **Sección Master**. Luego seleccione **Multi**.



La lista de archivos muestra todos los grupos de archivos abiertos y sus archivos incluidos. Puede filtrar la lista de archivos para que solo muestre el grupo de archivos activo, y solo archivos de audio o montajes de audio.

En la lista de archivos, seleccione los archivos que quiera renderizar.

También puede seleccionar múltiples pestañas de archivos y renderizarlos a través de la pestaña **Renderizar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Marcar pestaña/Desmarcar pestaña en la página 79

Bypass inteligente

El bypass inteligente permite comparar la señal original con la procesada con una corrección de nivel aplicada. Esa función resulta especialmente útil cuando se realizan ajustes finales del nivel en una grabación, por ejemplo, durante la masterización.

El bypass inteligente compara la señal de la entrada de la **Sección Master** con la señal de la salida de la **Sección Master**, y ajusta el nivel en consecuencia.

El motivo principal para aplicar bypass inteligente es que el procesamiento de audio suele cambiar el nivel o la sonoridad de la señal. Cuando compara la señal procesada con la original, sus oídos perciben este cambio de sonoridad. Si necesita comparar el sonido del efecto al margen del cambio de sonoridad, se necesita una corrección de nivel.

Usar el bypass inteligente

PROCEDIMIENTO

1. En la parte superior de la **Sección Master**, haga clic en **Bypass inteligente**.
2. En el diálogo **Bypass inteligente**, seleccione uno de los modos de reproducción.

También puede usar comandos de teclado para seleccionar una opción para **Reproducir**. Pulse **A** para **Audio original**, **B** para **Audio procesado + corrección de nivel** y **C** para **Audio procesado**.

3. Seleccione uno de los siguientes modos de **Corrección de nivel**.
4. En función de lo que seleccione, tiene disponibles estas opciones:
   - Si ha seleccionado **Igualar sonoridad (RMS)** o **Igualar picos**, especifique el rango de audio que desee analizar en el campo **Tiempo de análisis**, y continúe con el paso 5.
   - Si ha seleccionado **Corrección personalizada**, especifique un valor, inicie la reproducción, y continúe con el paso 7.
5. Reproduzca el audio y espere a que se complete el análisis.

   Espere el tiempo especificado en el campo **Tiempo de análisis**.
6. Haga clic en **Actualizar ganancias**.

   En función del método de corrección seleccionado, bajo el botón correspondiente se muestra la corrección de nivel que se aplica.

   También puede pulsar **U** para actualizar las ganancias.
7. Alterne entre los tres modos de reproducción para comparar el audio procesado con la corrección de nivel, el audio procesado sin la corrección de nivel, y el audio original (sin procesar).

   Si cambia el tiempo de análisis o inicia la reproducción desde otra posición, tiene que esperar el tiempo establecido y luego volver a hacer clic en **Actualizar ganancias** para actualizar el análisis.

Diálogo Bypass inteligente

El diálogo **Bypass inteligente** le permite elegir si desea aplicar bypass a todos los efectos activos de las ranuras de **Efectos**, incluyendo los faders. Esto le permite compensar cualquier diferencia de nivel introducida por la **Sección Master**.

- Para abrir el diálogo **Bypass inteligente**, haga clic en **Bypass inteligente** en la parte superior de la **Sección Master**.

NOTA

Esto solo se aplica a la reproducción, o a la renderización de archivos.

Reproducir – Audio original

Monitoriza la señal sin procesar en la entrada de la **Sección Master**.

Reproducir – Audio procesado + Corrección de nivel

Monitoriza la señal en la salida de la **Sección Master** más la corrección de nivel aplicada. Para poder escuchar el nivel corregido, haga clic primero en **Actualizar ganancias**.

Reproducir – Audio procesado

Monitoriza la señal en la salida de la **Sección Master** sin corrección de nivel.

Corrección de nivel – Igualar sonoridad (RMS)

Si esta opción está activada, se ajusta la salida para que la sonoridad de la señal procesada corresponda a la de la señal original.

Corrección de nivel – Igualar picos

Si esta opción está activada, se ajusta la salida para que los niveles de picos de la señal procesada correspondan a los de la señal original.

Corrección de nivel – Corrección personal

Permite establecer una compensación de nivel personalizada (sin análisis).

Corrección de nivel – Tiempo de análisis

Determina cuántas muestras se usan para calcular la sonoridad de la referencia.

Corrección de nivel – Act. ganancias

Actualiza el análisis del volumen.

Presets de la Sección Master

Puede guardar todos los ajustes que se han hecho en la **Sección Master** como un preset y cargar los presets más tarde.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar presets de la Sección Master en la página 525
Cargar presets de la Sección Master en la página 527

Guardar presets de la Sección Master

Puede guardar todos los ajustes que se han hecho en la **Sección Master** como un preset. Esto incluye los procesadores que se utilizan, cuyos ajustes son propios de cada uno de ellos, y las opciones de dithering.

PROCEDIMIENTO

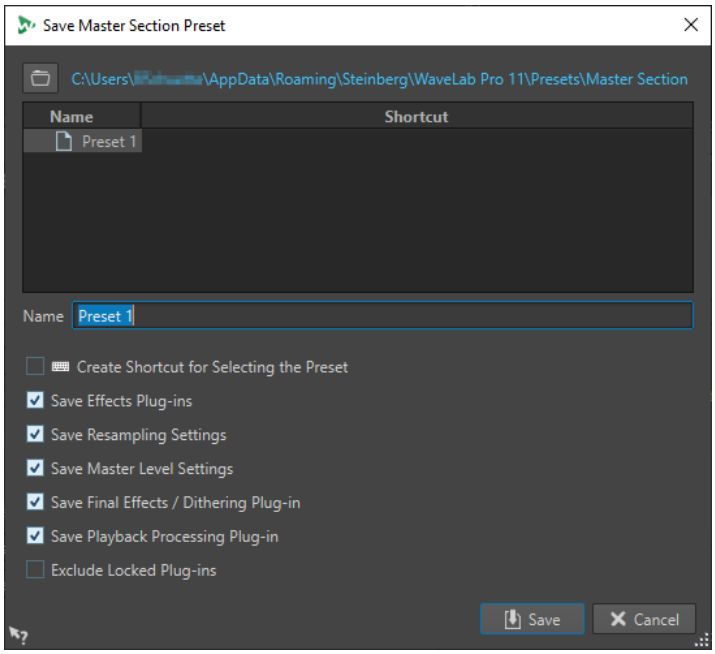
1. Configure la **Sección Master**.
2. Haga clic en **Presets**, en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.
3. Opcional: en el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en la ruta del nombre, introduzca un nombre, y haga clic en **Aceptar** para crear una nueva subcarpeta en la carpeta de presets de la **Sección Master**.
4. Escriba un nombre para el preset en el campo **Nombre**.
5. Seleccione las opciones que quiera guardar en el preset.
6. Opcional: active **Crear un atajo para seleccionar el preset**, para asignar un atajo para abrir el preset, tras haber hecho clic en **Guardar**.
7. Haga clic en **Guardar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Guardar preset de Sección Master en la página 525
Cargar presets de la Sección Master en la página 527

Diálogo Guardar preset de Sección Master

En este diálogo puede guardar una configuración de la **Sección Master** como preset, y definir qué partes de la **Sección Master** actual desea incluir en el preset.

- Para abrir el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.



Ubicación

Abre la carpeta raíz del preset en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Aquí puede crear subcarpetas en las que guardar los presets.

Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

Nombre

Le permite especificar el nombre del preset a guardar.

Crear un atajo para seleccionar el preset

Si esta opción está activada y hace clic en **Guardar**, se abre el diálogo **Definiciones de atajos**, en el que puede definir un atajo para aplicar este preset.

Si un preset ya tiene un atajo, esta opción aparecerá atenuada. Para cambiar el atajo existente, haga doble clic en el nombre del preset en la lista de presets.

Guardar plug-ins de efectos

Si esta opción está activada, los plug-ins de efectos se guardan con el preset.

Guardar ajustes de remuestreado

Si esta opción está activada, los ajustes de remuestreado se guardan con el preset.

Guardar ajustes de Nivel Master

Si esta opción está activada, los ajustes de Nivel Master se guardan con el preset.

Guardar plug-in de efectos finales/dithering

Si esta opción está activada, el plug-in de efectos finales/dithering se guarda con el preset.

Guardar plug-in de procesado de reproducción

Si esta opción está activada, los plug-ins de procesado de reproducción se guardan con el preset.

Excluir plug-ins bloqueados

Si esta opción está activada, los plug-ins bloqueados no se guardan como parte del preset de la **Sección Master**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Guardar presets de la Sección Master en la página 525

Cargar presets de la Sección Master

Puede cargar un preset de la **Sección Master** guardado previamente y un preset de la **Sección Master** guardado temporalmente.

Abra el menú emergente **Presets** de la parte superior de la ventana **Sección Master**.

- Para cargar un preset que se guardó previamente en la carpeta `Presets\Sección Master`, seleccione un preset en el menú emergente **Presets**.
- Para cargar un preset desde cualquier ubicación, seleccione **Cargar preset**, seleccione un preset, y haga clic en **Abrir**.
- Para cargar un preset guardado temporalmente, abra el submenú **Restaurar** y seleccione un preset.

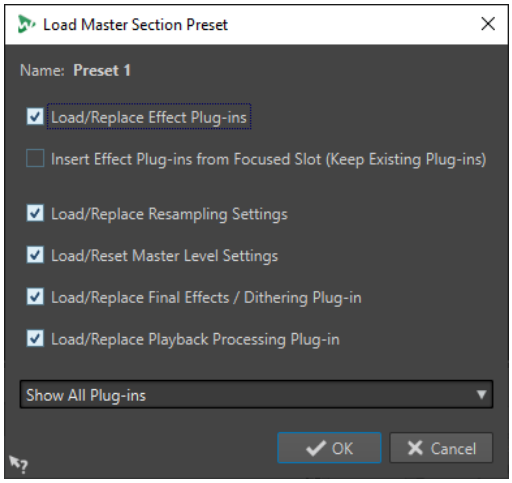
VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Cargar preset de Sección Master en la página 527

Diálogo Cargar preset de Sección Master

En este diálogo puede especificar qué partes de un preset de **Sección Master** guardado se cargarán al abrirlo.

- Para abrir el diálogo **Cargar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Cargar Preset**.

Este diálogo solo se abre si está activado en el menú emergente **Presets** de la **Sección Master**. Abra el menú emergente **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y active **Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset**.



Ahora, cuando restaure un preset guardado temporalmente o abra uno guardado, se abrirá un diálogo con las opciones siguientes:

Nombre

Muestra el nombre del preset.

Cargar/Reemplazar plug-ins de efecto

Si se activa esta opción, se eliminan los plug-ins de efectos activos y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Insertar plug-ins defecto desde la ranura señalada (mantener plug-ins existentes)

Si se activa esta opción, se conservan los plug-ins de efectos actuales y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Cargar/Reemplazar ajustes de remuestreado

Si se activa esta opción, se reinicializan los ajustes actuales de remuestreado, y se cargan los nuevos ajustes.

Cargar/Reinicializar ajustes de niveles de Master

Si se activa esta opción, se reinicializan los ajustes actuales de **Nivel Master**, y se cargan los nuevos ajustes.

Cargar/Reemplazar plug-in de efectos finales/dithering

Si se activa esta opción, se elimina el plug-in de efectos finales/dithering actual, y se carga el nuevo.

Cargar/Reemplazar plug-in de procesado de reproducción

Si se activa esta opción, se elimina el plug-in de postprocesado actual, y se carga el nuevo.

Opciones de visibilidad de plug-in

Le permite seleccionar si quiere mostrar todos los plug-ins, ocultar todos los plug-ins, o restaurar los plugs-in que estaban visibles al guardar el preset. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Mostrar todos los plug-ins**
- **Ocultar todos los plug-ins**
- **Restaurar la visibilidad guardada de los plug-ins**

VÍNCULOS RELACIONADOS
Cargar presets de la Sección Master en la página 527

Guardar un preset de la Sección Master en un archivo o montaje de audio

Puede guardar los ajustes actuales de la **Sección Master** junto con un archivo de audio o dentro de un montaje de audio.

- Para guardar los ajustes actuales de la **Sección Master** junto con un archivo de audio, abra el menú emergente **Ajustes de presets de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana de onda, y seleccione **Guardar preset de Sección Master**. En el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga sus ajustes y haga clic en **Guardar**.

  El preset se guarda en los archivos de acompañamiento.
- Para guardar los ajustes actuales de la **Sección Master** como parte de un montaje de audio, abra el menú emergente **Ajustes de presets de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana del montaje, y seleccione **Guardar preset de Sección Master**. En el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga sus ajustes y haga clic en **Guardar**.

Cargar un preset de la Sección Master en un archivo o un montaje de audio

Puede aplicar al proyecto los ajustes de la **Sección Master** que han sido guardados junto con un archivo de audio o dentro de un montaje de audio.

Si la opción **Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset** está activada en el menú emergente **Presets** de la **Sección Master**, se abre el diálogo **Cargar preset de Sección Master** cuando se aplica un preset de **Sección Master**. En este diálogo puede especificar qué partes de un preset de **Sección Master** guardado se cargarán al abrirlo.

- Para cargar un preset de **Sección Master** que está guardado junto con el archivo de audio abierto, abra el menú emergente **Ajustes de presets de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana de onda, y seleccione **Cargar preset de Sección Master**.
- Para cargar un preset de **Sección Master** que está guardado dentro del montaje de audio abierto, abra el menú emergente **Ajustes de presets de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana del montaje, y seleccione **Cargar preset de Sección Master**.

Incluir un preset de la Sección Master cuando se renderiza

Puede incluir el preset de la **Sección Master** que está guardado con el montaje de audio en el proceso de mezcla de los montajes de audio de súper clips.

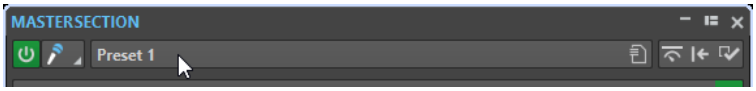
Esto significa que si esta opción está activada en un montaje de audio, cada vez que se mezcla este montaje de audio para que se utilice su imagen en un montaje principal, se utiliza su preset de **Sección Master** asociado en el proceso de renderizado.

- Para incluir el preset de **Sección Master** al renderizar un súper clip, abra el menú emergente **Ajustes de presets de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana del montaje, y seleccione **Incluir el preset de la Sección Master al renderizar como súper clip**.

Menú emergente Presets Sección Master

Este menú emergente ofrece varias opciones para guardar, gestionar y restaurar presets de la **Sección Master**.

- Para abrir el menú emergente **Presets**, haga clic en el panel de presets de la parte superior de la **Sección Master**.



Guardar

Guarda los cambios que ha realizado en un preset existente.

Guardar como

Abre un diálogo en el que puede especificar un nombre y una ubicación para el preset.

Organizar presets

Abre la carpeta **Sección Master** en el Explorador de archivos/Finder de macOS, en la que puede renombrar o eliminar presets.

Definir un atajo para el preset actual

Abre el diálogo **Definiciones de atajos**, en el que puede definir palabras clave y secuencias de teclas.

Cargar preset

Le permite cargar un preset de **Sección Master** a través del Explorador de archivos/Finder de macOS. Por ejemplo, resulta útil si desea cargar un preset proporcionado por otra fuente que no se encuentra en su carpeta raíz predeterminada.

Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset

Si esta opción está activada, al seleccionar un preset, se abre un diálogo en el que puede elegir cómo cargar el preset que seleccione.

Almacenar temporalmente

Le permite seleccionar una de las ranuras para guardar temporalmente un preset.

Restaurar

Le permite restaurar un preset guardado previamente.

Lista de presets guardados

Enumera los presets guardados en la carpeta **Presets** de la **Sección Master**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Presets de la Sección Master en la página 525

Monitorizar tareas en segundo plano

Durante la renderización, puede monitorizar el proceso, y pausar o cancelar tareas.

Puede ajustar la prioridad con que se procesan las tareas, pausarlas, o cancelaras. Esto resulta de utilidad si tiene en marcha una serie de procesos largos y desea liberar capacidad de procesamiento para centrarse en la edición. Puede bajar la prioridad de una tarea para que no utilice tanta capacidad del procesado del ordenador, o pausarla.

Para abrir la ventana de **Tareas** automáticamente cuando empieza una tarea, seleccione la pestaña **Opciones** en las **Preferencias globales**, y activar **Hacer visible el Monitor de tareas cuando comienza una tarea**.

Una barra de estado debajo de la ventana de la onda y del montaje muestra el progreso del proceso de renderización actual, y le permite cancelar y pausar la renderización, sin necesidad de abrir la ventana de **Tareas**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias globales en la página 796
Ventana Tareas en la página 531

Cancelar tareas en segundo plano

Puede cancelar procesos de renderizado que se ejecutan en segundo plano.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - En la barra de estado, haga clic en **Cancelar**.

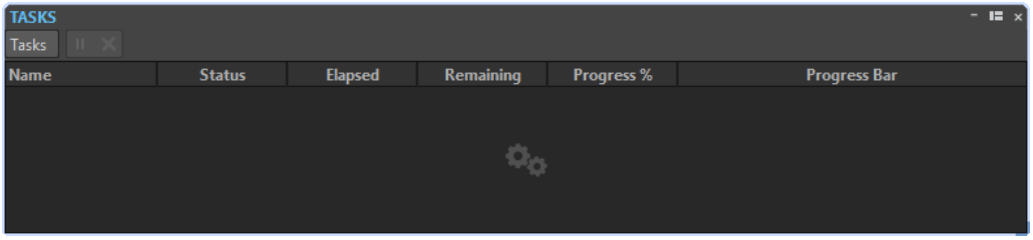
  - En la ventana **Tareas**, haga clic en **Cancelar**.
  - Pulse **Alt/Opción** - **.** en su teclado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Monitorizar tareas en segundo plano en la página 530
Ventana Tareas en la página 531

Ventana Tareas

Esta ventana permite ver todos los procesos de renderización de segundo plano que están en curso.

- Para abrir la ventana **Tareas**, seleccione **Ventanas de herramientas** > **Tareas**.



La lista de tareas de segundo plano muestra la siguiente información sobre el archivo renderizado durante el proceso de renderización:

- Nombre
- Estado
- Tiempo transcurrido
- Tiempo restante
- Progreso %
- Barra de progreso

Con los botones **Pausa** y **Cancelar**, puede pausar y cancelar el proceso de renderización.

En el menú **Tareas**, puede seleccionar las opciones siguientes:

Suspender
: Pausa la tarea seleccionada.

Suspender todo
: Pausa todas las tareas.

Reanudar
: Reanuda la tarea pausada seleccionada.

Reanudar todo
: Reanuda todas las tareas pausadas.

Cancelar
: Cancela la tarea seleccionada.

Baja prioridad
: Ejecuta la tarea a la velocidad más baja para dejar capacidad de procesamiento para otras tareas, y solo cuando no se estén utilizando el ratón ni el teclado.

Prioridad normal
: Ejecuta la tarea a baja velocidad para dejar capacidad de procesamiento para otras tareas.

Alta prioridad
: Ejecuta las tareas lo más rápido posible, a la vez que ofrece la posibilidad de seguir trabajando en WaveLab Pro.

Pérdidas de sonido

La causa más probable de las pérdidas de datos o sonido es que el ordenador no tiene la suficiente capacidad de procesamiento para soportar todos los procesadores de efectos usados.

Para evitar las pérdidas de datos:

- Utilice menos efectos.
- Considere la posibilidad de renderizar el procesado en lugar de ejecutarlo en tiempo real. A continuación, cree un master del archivo procesado sin aplicar efectos. Las pérdidas de datos nunca se producen cuando se mezcla en un archivo.
- No procese archivos en segundo plano.

Si no funciona ninguna de las soluciones anteriores, compruebe los ajustes de la tarjeta de audio. Puede que tenga que cambiar la configuración del búfer de audio. Si se produce una pérdida de datos durante un proceso de masterización en tiempo real, se recomienda volver a masterizar. Detenga la reproducción, haga clic en el indicador de la pérdida de datos para restablecerlo y vuelva a internarlo.

Mezclas Ambisonics

WaveLab Pro puede leer y escribir archivos de audio multi mono en los formatos .wav, .amb y .ambix. Puede reproducir archivos de audio Ambisonics en estéreo o surround a través del plug-in **VST AmbiDecoder** en la **Sección Master**.

Puede procesar los canales de audio individuales de archivos de audio Ambisonics antes de decodificarlos. Esto le permite preparar su material de audio en WaveLab Pro para su posterior creación en Nuendo, por ejemplo.

Puede asignar una configuración de canales Ambisonics como la disposición de los canales de salida de un archivo de audio o montaje de audio.

NOTA

Le recomendamos que use plug-ins VST 3 y no plug-ins VST 2 al procesar entradas de audio Ambisonics porque los plug-ins VST 3 son más adecuados para el procesado multicanal.

Reproducir audio Ambisonics

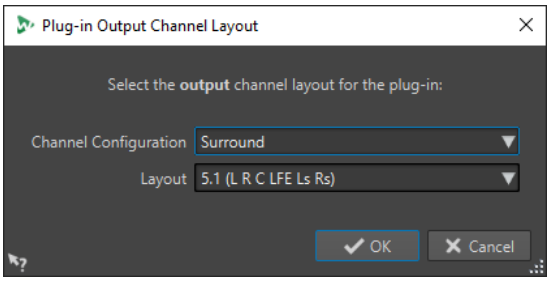
WaveLab Pro le permite decodificar audio Ambisonics para monitorizar a través de auriculares o altavoces. Para decodificar puede usar **VST AmbiDecoder** o plug-ins de decodificación de terceros que sean adecuados.

PRERREQUISITO

En la pestaña **Conexiones de Audio**, especifique los buses de entrada y de salida y el dispositivo que quiera usar para la reproducción de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un archivo de audio Ambisonics en el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**.
2. En la **Sección Master**, añada el plug-in **VST AmbiDecoder** al panel **Efectos**.
3. En el diálogo **Disposición de canales de salida de plug-in**, seleccione la **Configuración de canales** de su archivo de audio Ambisonics y haga clic en **Aceptar**.



4. En la ventana **VST AmbiDecoder**, haga sus ajustes.
5. Reproduzca su archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Mezclas Ambisonics en la página 532
VST AmbiDecoder en la página 533

VST AmbiDecoder

El plug-in **VST AmbiDecoder** convierte el audio Ambisonics para su reproducción en configuraciones de auriculares o de altavoces estéreo y multicanal.

- Para abrir el plug-in **VST AmbiDecoder**, añádelo a una ranura de efectos en la **Sección Master**.

Formado de entrada > Formato de salida

Muestra los formatos de audio de las señales de entrada y de salida.

Output

Le permite seleccionar entre el modo **Headphones** para la reproducción binaural en auriculares, o el modo **Speakers** para la reproducción en una configuración estéreo de altavoces.

Modo HRTF

Le permite ajustar el modo de función de transferencia relacionada con la cabeza (HRTF) para la reproducción binaural. Esta opción solo está disponible en el modo Headphones.

Están disponibles los siguientes modos HRTF:

- El modo **Standard** usa el algoritmo HRTF estándar.
- El modo **Facebook** usa el algoritmo HRTF que se usa en la reproducción de video VR en facebook.com.

  La disponibilidad de estos modos depende del orden de Ambisonics del bus **Main Mix**.
- El modo **YouTube** usa el algoritmo HRTF que se usa en la reproducción de video VR en youtube.com.

  La disponibilidad de estos modos depende del orden de Ambisonics del bus **Main Mix**.
- El modo **SOFA** le permite usar un HRTF guardado en formato de archivo SOFA.

  Este modo solo está disponible si ha cargado un archivo SOFA. Para seleccionar un archivo SOFA, haga clic en el triángulo de la derecha del botón **SOFA**.
- El modo **IMMERSE** le permite usar perfiles HRTF con la aplicación **IMMERSE with VST AmbiDecoder**.

  Para seleccionar un perfil IMMERSE o comprobar si hay actualizaciones de perfil, haga clic en el triángulo de la derecha del botón **IMMERSE**.

  Este modo requiere una licencia válida de **IMMERSE with VST AmbiDecoder**. Para más detalles en cómo obtener una licencia y usar la aplicación, visite steinberg.net.

Head Tracking

Si este botón está activado, **VST AmbiDecoder** recibe los datos de movimientos de la cabeza desde la ventana **Head Tracking**. Si este botón está desactivado, puede usar los controles **Yaw**, **Pitch** y **Roll** del panel **VST AmbiDecoder** para el ajuste de ángulos de rotación.

Yaw

Ajusta el ángulo de rotación de guiñada (yaw).

Pitch

Ajusta el ángulo de rotación de cabeceo (pitch).

Roll

Ajusta el ángulo de rotación de alabeo (roll).

Head-Locked Signal

Establece la ganancia de la señal head-locked (ajustada a la cabeza) que se envía a la entrada de side-chain de **VST AmbiDecoder**.

Front Focus

Activa/Desactiva el énfasis de un sector definido de la esfera Ambisonics.

Off-Focus

Ajusta la atenuación del sonido que se encuentra fuera del sector **Front Focus**.

Size

Ajusta el ángulo **Front Focus**, es decir, el sector de la esfera Ambisonics que no se atenúa con el valor **Off-Focus**.

Follow Head

Si esta opción está activada, **Front Focus** obedece a los ajustes de la sección superior Head Tracking. Esto le permite, por ejemplo, enfatizar el sonido que viene de la dirección de visión al usar un controlador VR con seguimiento de la cabeza. Si esta opción está desactivada, puede controlar el **Azimuth** y la **Elevación** manualmente. Esto le permite, por ejemplo, rebalancear el campo de sonido de audio Ambisonics premezclado.

Azimuth

Ajusta el ángulo de azimuth del rango **Front Focus**. Este parámetro solo está disponible si **Follow Head** está desactivado.

Elevation

Ajusta el ángulo de elevación del rango **Front Focus**. Este parámetro solo está disponible si **Follow Head** está desactivado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Mezclas Ambisonics en la página 532
Reproducir audio Ambisonics en la página 532

MixConvert V6

MixConvert V6 es un plug-in que convierte una fuente de audio multicanal a otro destino multicanal. Se usa con más frecuencia para mezclar (downmix) una mezcla surround multicanal a un formato con menos canales, por ejemplo, convertir una mezcla surround 5.1 en una mezcla estéreo.

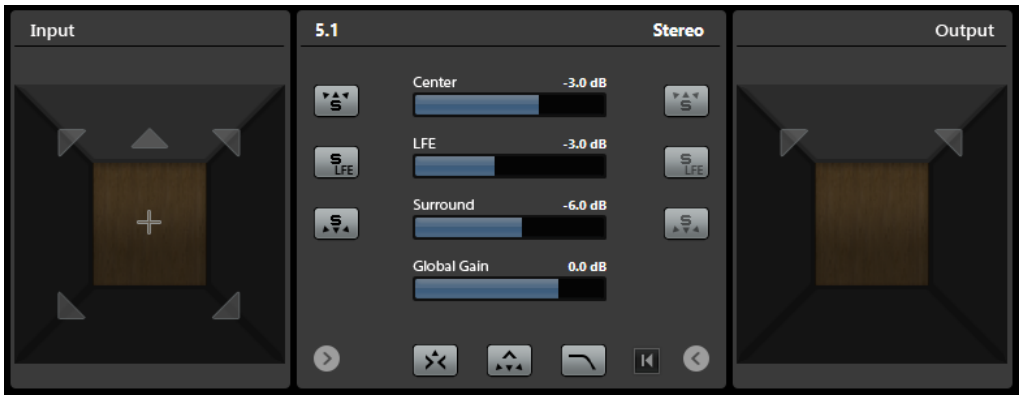
Cuando añade el plug-in **MixConvert V6** a la **Sección Master**, se abre el diálogo **Disposición de canales de salida de plug-in**. Aquí puede seleccionar la disposición de los canales de salida del plug-in. También puede cambiar esta disposición de los canales en la ventana del plug-in **MixConvert V6**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel del plug-in MixConvert V6 en la página 535
Diálogo Disposición de canales de salida de plug-in en la página 537

Panel del plug-in MixConvert V6

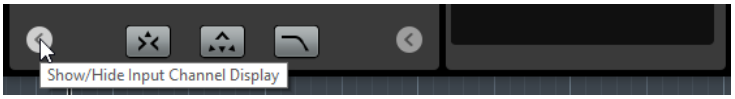
El panel del plug-in **MixConvert V6** le permite ajustar los niveles de los canales surround y poner en solo o enmudecer canales de entrada y salida.

- Para abrir el plug-in **MixConvert V6**, añádelo a una ranura de efectos en la **Sección Master**.



El panel del plug-in está dividido en tres secciones: la sección **Entrada**, la sección **Salida** y la sección central. Las secciones **Entrada** y **Salida** están ocultas por defecto.

- Para mostrar/ocultar las secciones **Entrada** o **Salida**, haga clic en el botón de flecha correspondiente.



Sección Entrada

Muestra todos los canales de entrada y le permite poner en solo o enmudecer canales.

Sección Salida

Muestra todos los canales de salida y le permite poner en solo o enmudecer canales.

La sección central contiene los parámetros del plug-in principales, como también botones para poner en solo varios canales de altavoz al mismo tiempo.

Configuración de canales de entrada

Muestra la configuración de los canales de entrada.

Configuración de canales de salida/Seleccionar configuración de canales de salida

Muestra la configuración de canales de salida.

Si **MixConvert V6** se usa como efecto de inserción, el menú emergente le permite ajustar la configuración de canales de salida.

Botones de solo de canal

Pone en solo todos los canales frontales, el canal LFE, o todos los canales surround en el visor de entrada o de salida. Todos los demás canales se enmudecen.

Escuchar a canales solo en canal central

Enruta todos los canales en solo al canal central. Si no hay ningún canal central presente, la señal de los canales en solo se distribuye equitativamente a los altavoces izquierdos y derechos.

Escuchar a canales surround en canales frontales

Pone en solo todos los canales surround, incluyendo los canales laterales, y los enruta o mezcla a los altavoces centrales.

Nivel central

Ajusta el nivel del canal central frontal.

Nivel de fader LFE

Ajusta el nivel del canal LFE.

Nivel surround

Ajusta el nivel de los canales surround. El nivel de los canales surround no se puede ajustar individualmente.

Nivel de ganancia global

Ajusta el nivel de todos los canales de salida.

Activar/Desactivar filtro de paso bajo

Activa/Desactiva el filtro de paso bajo que está aplicado al canal LFE.

Restablecer parámetros

Pulse **Alt/Opción** y haga clic en este botón para restablecer todos los parámetros de los panoramizadores a sus valores por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
MixConvert V6 en la página 535

Poner canales en solo en MixConvert V6

Puede hacer clic en los iconos de altavoz en los visores de canales de entrada y salida, o en los botones de solo de canal en la sección central, para enmudecer o poner en solo canales.

Poner en solo un canal de entrada le permite oír la influencia que tiene canal en solo sobre la mezcla. Poner en solo un canal de salida le permite oír solamente el canal en solo en la mezcla.

PROCEDIMIENTO

- Para poner canales en solo en **MixConvert V6**, haga uno de lo siguiente:
  - Para poner un canal en solo, haga clic en el icono de altavoz correspondiente.

    Puede poner en solo varios canales al mismo tiempo. Todos los demás canales se enmudecen.

    Para desactivar el estado de solo de un canal, haga clic en el correspondiente icono de altavoz de nuevo.
  - Para poner un canal en solo en exclusiva, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en el icono de altavoz correspondiente.
  - Para poner en solo todos los canales frontales o todos los canales surround, haga clic en el botón correspondiente en la sección central.
  - Para poner en solo el canal LFE, haga clic en el icono con forma de cruceta en el centro del visor de canales.

    NOTA

    De forma alternativa puede hacer clic en el botón **Solo Input/Ouput LFE Channel** en la sección central.
  - Para enmudecer un canal, pulse **Mayús** y haga clic en el botón de altavoz correspondiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Panel del plug-in MixConvert V6 en la página 535

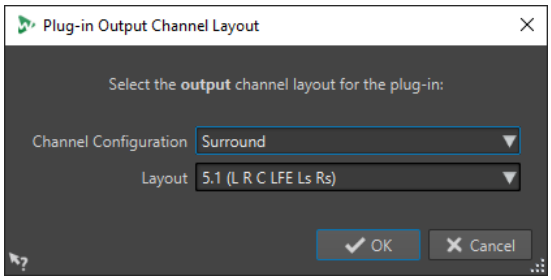
Diálogo Disposición de canales de salida de plug-in

Puede especificar la disposición de canales de salida de plug-ins cuando inserte los plug-ins en el panel **Efectos** de la **Sección Master**.

Los ajustes que haga en el diálogo **Disposición de canales de salida de plug-in** se incluyen en los presets de la Sección Master.

- Para abrir el diálogo **Disposición de canales de salida de plug-in**, añada los plug-ins **VST AmbiDecoder** o **MixConvert V6** al panel **Efectos** de la **Sección Master**.
- Para abrir el diálogo **Disposición de canales de salida de plug-in** para otros plug-ins, debe especificar aquellos plug-ins en la pestaña **Organizar** de la pestaña **Plug-ins** de las **Preferencias**. En la columna **Salida**, active la casilla de verificación.

  La próxima vez que añada estos plug-ins a la **Sección Master**, se abre el diálogo **Disposición de canales de salida de plug-in**.



Configuración de canales

Le permite seleccionar la configuración de canales. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Estéreo**
- **Surround**
- **Ambisonics**
- **Multi Mono**

Disposición

Le permite seleccionar la disposición de la configuración de canales surround, Ambisonics o multi mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Plug-ins (Preferencias) en la página 784
Reproducir audio Ambisonics en la página 532

Marcadores

Los marcadores permiten guardar y nombrar posiciones específicas de un archivo. Los marcadores resultan útiles para la edición y la reproducción.

Por ejemplo, los marcadores pueden servir para:

- Indicar puntos de guía (cue) o ubicaciones de tiempo absolutas.
- Resaltar secciones problemáticas.
- Separar visualmente las pistas.
- Establecer el cursor de la onda en una posición específica.
- Seleccionar todo el audio entre dos posiciones.
- Definir pistas de CD.
- Crear bucles de secciones en un archivo de audio.

La cantidad de marcadores que puede tener en un archivo es ilimitada.

Los siguientes tipos de marcadores van por pares: CD, bucle, silencio, región, error y corrección. Cuando borra un marcador de un par de marcadores, también se borra el otro marcador.

Dado que no puede tener una pista de CD que empiece pero que no acabe nunca, un punto de fin de bucle sin un inicio, etc., existen reglas especiales para crear, borrar y mover estos tipos de marcadores. Los marcadores de pistas de CD siempre deben estar equilibrados. Por ejemplo, si borra un inicio de pista, también se borrará el marcador de fin correspondiente.

Los marcadores de bucle, silencio, corrección, error, CD y región solo tienen una funcionalidad cuando están equilibrados.

NOTA

Las funciones de la ventana **Marcadores** son las mismas para archivos de audio y montajes de audio. Sin embargo, la ventana **Marcadores** en montajes de audio ofrece opciones adicionales en relación a los clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Tipos de marcadores en la página 539
Ventana Marcadores en la página 540
Crear marcadores en la página 545

Tipos de marcadores

Puede usar diferentes tipos de marcadores para localizar rápidamente determinadas posiciones.

Hay disponibles los siguientes tipos de marcadores:

Marcadores genéricos

Permiten localizar posiciones y seleccionar todo el audio entre dos puntos, por ejemplo. Los marcadores genéricos se pueden crear durante la grabación.

Marcadores temporales

Se pueden utilizar para cualquier fin. Los marcadores temporales se borran cuando se cierra el archivo correspondiente.

Marcadores de inicio de reproducción

Definen un punto de inicio de reproducción.

Marcadores de inicio y fin de pista de CD

Indican dónde empieza y acaba una pista de CD. Los marcadores de inicio y final de pista de CD también sirven para discos DVD-A. Los marcadores de CD/DVD se utilizan por pares.

Marcadores de transición de pistas de CD

Se utilizan cuando una pista de CD empieza exactamente donde acaba otra. Los marcadores de transición de pista de CD también sirven para discos DVD-A.

Marcadores de índice de pista de CD

Se utilizan para crear puntos de índice en pistas de CD. Los marcadores de índice de pista de CD también sirven para discos DVD-A.

Marcadores de inicio y fin de región

Definen los puntos de inicio y fin para regiones genéricas. Los marcadores de inicio y fin de región se pueden crear durante la grabación y se usan en parejas.

Marcadores de inicio y fin de bucle

Se utilizan para definir puntos de bucle y se necesitan para acceder a las funciones de edición de bucles de la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**. Los marcadores de inicio y fin de bucle están conectados con el modo **Bucle** al reproducir audio. Estos marcadores son útiles para editar y crear bucles antes de transferir un sonido a un muestreador. Los marcadores de bucles se utilizan por pares.

Marcadores de inicio y fin de exclusión

Le permiten silenciar temporalmente una sección. Las secciones entre las regiones de exclusión se ignoran si **Omitir rango** está activado en la barra de transporte. La función **Renderizar** en la **Sección Master** también le permite excluir regiones de la mezcla. Los marcadores de exclusión se utilizan por pares.

Marcadores de inicio y fin de error

Se utilizan para resaltar errores, tales como clics. Los marcadores de inicio y fin de error se guardan en archivos de audio si se activa **Guardar marcadores de error y de corrección** en las **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Archivo**. Los marcadores de inicio y fin de error se pueden colocar manualmente, pero su principal es en combinación con la herramienta **Corrección de errores**.

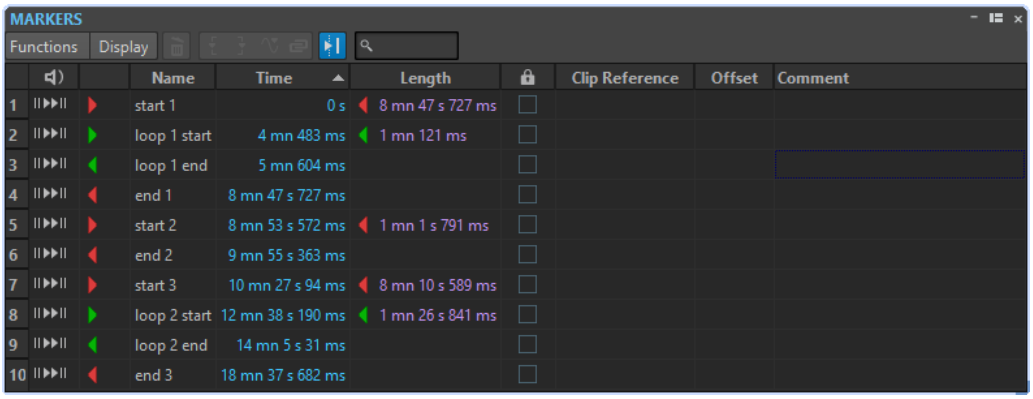
Marcadores de inicio y fin de corrección

Se utilizan para resaltar correcciones realizadas en regiones marcadas previamente como errores. Los marcadores de inicio y fin de corrección se guardan en archivos de audio si se activa **Guardar marcadores de error y de corrección** en las **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Archivo**. Los marcadores de corrección se pueden colocar manualmente, pero su principal uso es en combinación con la herramienta **Corrección de errores**.

Ventana Marcadores

En esta ventana, puede crear, editar y utilizar marcadores mientras trabaja en archivo de audio o en un montaje de audio.

- Para abrir la ventana **Marcadores**, abra un archivo de audio o montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Marcadores**.



Ventana **Marcadores** de montajes de audio

Lista de marcadores

La ventana **Marcadores** contiene una lista de todos los marcadores del archivo activo, junto con sus detalles y controles. Puede crear y editar los indicadores desde la lista de marcadores.

Números de marcadores

Al hacer clic en el número de un marcador se desplaza por la forma de onda para mostrar el marcador correspondiente.

Reproducir pre-roll

Reproduce el audio desde la posición del marcador con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir desde la posición del marcador con un pre-roll corto.

Iniciar

Reproduce el audio desde la posición del marcador.

Tipo de marcador

Muestra el tipo de marcador. Para cambiar el tipo de marcador, haga clic en el icono de marcador y seleccione otro tipo de marcador en la lista emergente.

Nombre

Muestra el nombre del marcador. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo nombre.

Tiempo

Muestra la posición del marcador en la regla de tiempo. Para cambiar la posición, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo valor.

Canales

Muestra los canales en los que se ubican los marcadores. Puede hacer clic en el canal para especificar otro canal para el marcador, o seleccionar **Ajustar a todos los canales** para ajustar el marcador a todos los canales.

Duración

Muestra el tiempo entre la posición inicial del marcador y el marcador de final o de transición correspondiente.

- Para ampliar la región entre un marcador inicial y uno final, haga clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**.
- Para seleccionar la región entre un marcador inicial y uno final, haga doble clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**.

Bloquear

Permite bloquear marcadores. Al bloquear los marcadores, se impide que se puedan arrastrar accidentalmente a una nueva posición de la ventana de la onda o el montaje. Para bloquear un marcador, active la casilla correspondiente.

Referencia del clip (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Los marcadores se pueden vincular al borde izquierdo o derecho de un clip, así como a su forma de onda. Cuando mueve un clip, se mueve el marcador correspondiente con él. La columna de referencia del clip muestra el nombre del clip.

Offset (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Muestra la distancia entre el marcador y el punto de referencia.

Comentario

Permite introducir un comentario. Para introducir un comentario, haga doble clic en una celda.

Menú Funciones

Dependiendo de si la ventana **Editor de audio** o la ventana **Montaje de audio** está abierta, las opciones disponibles son diferentes. Están disponibles las siguientes opciones en archivos de audio y montajes de audio:

Seleccionar todo

Selecciona todos los marcadores de la lista de marcadores.

Seleccionar en rango de tiempo

Selecciona los marcadores del rango de selección.

Invertir estados de selección

Invierte el estado de selección de todos los marcadores.

Anular selección de todo

Anula la selección de todos los marcadores.

Borrar marcadores seleccionados

Borra todos los marcadores que están seleccionados.

Seleccionar marcadores a borrar

Abre el diálogo **Borrar marcadores**, donde puede seleccionar los marcadores que se borrarán según determinados criterios.

Copiar

Abre un submenú con las siguientes opciones:

- **Copiar todos los marcadores** copia todos los marcadores del archivo de audio o montaje de audio abierto al portapapeles. Al pegar estos marcadores, las posiciones de marcadores son relativas al inicio del archivo.
- **Copiar marcadores en rango seleccionado** copia todos los marcadores del archivo de audio o montaje de audio abierto que se encuentran en el rango seleccionado al portapapeles. Al pegar estos marcadores, las posiciones de marcadores son relativas al primer marcador copiado.

Pegar marcadores

Pega los marcadores que se copiaron al portapapeles a la posición del cursor de edición. Las diferencias en las frecuencias de muestreo de los archivos origen y destino se tienen en cuenta al pegar marcadores.

Convertir tipos de marcadores

Abre el diálogo **Convertir tipos de marcadores** en el que puede convertir marcadores en otro tipo.

Mover múltiples marcadores

Abre el diálogo **Mover múltiples marcadores**, en el que puede seleccionar los marcadores que se moverán una cantidad de tiempo determinada.

Nombres de marcadores por defecto

Abre el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, en el que puede seleccionar nombres de marcadores por defecto para cada tipo de marcador.

Renombrado por lotes

Abre el diálogo **Renombrado por lotes**, que le permite renombrar varios marcadores al mismo tiempo.

Exportar lista de marcadores como texto

Abre el diálogo **Exportar lista de marcadores como texto** en el que puede exportar la lista de marcadores en varios formatos de archivo, o como copia impresa. Puede decidir qué información sobre los marcadores se incluirá en el archivo exportado.

Importar marcadores a partir de un archivo XML

Le permite importar marcadores a partir de un archivo XML. Los archivos XML tienen que estar formateados como el archivo que se crea al exportar marcadores.

Generar marcadores

Abre el diálogo **Generar marcadores**, en el que puede especificar una secuencia de marcadores a crear.

Personalizar barra de comandos

Abre un diálogo en el que puede personalizar los menús y atajos relacionados con los marcadores.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en montajes de audio:

Importar marcadores del archivo de audio del clip activo al montaje de audio

Añade automáticamente todos los marcadores del archivo de audio de origen del clip al montaje de audio. Para visualizar estos marcadores antes de importarlos, recomendamos que los muestre de uno de los modos siguientes:

- En la pestaña **Ver** de la ventana del **Montaje de audio**, en la sección **Clip**, active **Regla**.
- En la ventana **Clips**, seleccione **Funciones** y active **Mostrar/Ocultar la regla y marcadores del clip del archivo origen**. También puede hacer clic derecho en la parte superior de un clip y activar esta opción en el menú emergente.

Ligar marcadores seleccionados al inicio del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del clip activo. Cuando se mueve el inicio de este clip, también se mueve el marcador.

Ligar marcadores seleccionados al final del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al final del clip activo. Cuando se mueve el final de este clip, también se mueve el marcador.

Ligar marcadores seleccionados a muestras de audio del clip activo

Bloquea el marcador seleccionado en relación con las muestras de audio a las que hace referencia el clip activo. El marcador se mueve cuando las muestras de audio se mueven en relación con el inicio del montaje.

Separar los marcadores seleccionados de su clip asociado

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del montaje de audio.

Seguir reproducción

Si esta opción está activada y se reproduce audio, una barra verde junto al nombre del marcador indica el marcador que se ha reproducido por última vez.

Bloquear marcador seleccionado

Bloquea el marcador seleccionado. Si esta opción está activada, no es posible mover ni borrar el marcador.

Asignar automáticamente nuevos marcadores al clip más adecuado

Enlaza los marcadores que se acaban de crear con un clip cuando se detecta un patrón razonable. Por ejemplo, un marcador final al final de un clip o un poco más allá, o cualquier marcador dentro de un clip. El tipo de marcador y su posición relativa al clip más cercano determinan el tipo de enlace.

Vincular completamente al clip

Vincula los marcadores a un clip para que se copien o borren cuando se copie o borre el clip.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

Menú Visualización

Use el menú **Visualización** para determinar los tipos de marcadores que se visualizan en la lista de marcadores y en la línea de tiempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importar y exportar marcadores en la página 558

Filtrar marcadores

El campo de búsqueda permite filtrar la lista de marcadores por nombres.

Puede buscar texto en las columnas **Nombre** y **Comentario**. La búsqueda solo se realiza en las columnas ordenadas. La función **Seleccionar todo** solo selecciona los elementos filtrados.

- En la barra de herramientas de la ventana **Marcadores**, haga clic en el campo de búsqueda e introduzca el texto que quiera buscar. Puede utilizar caracteres comodín. «*» sustituye a cero o más caracteres, y «?» a cualquier carácter.
- Para cambiar el foco del campo de búsqueda a la lista de marcadores, pulse **Flecha abajo**.
- Para cambiar el foco de la lista de marcadores al campo de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd** - **F**.
- Para ver todos los marcadores de nuevo, cancele la búsqueda.

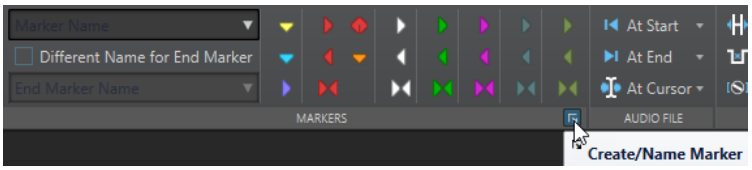
VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540

Crear marcadores

Puede crear marcadores en la ventana de onda y en la ventana de montaje, tanto en modo de parada como durante la reproducción. Puede generar una secuencia de marcadores o marcar un rango de selección, por ejemplo. Puede crear marcadores específicos si ya sabe qué quiere marcar, o bien crear marcadores genéricos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Inicie la reproducción.
   - En la ventana de la onda o del montaje, establezca el cursor en la posición en la que desea insertar el marcador.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar**, y haga clic en un icono de marcador en la sección **Marcadores**.
   - En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar**, y haga clic en **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores**. Esto abre el diálogo **Crear marcador**, que le permite crear diferentes tipos de marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición o en el rango de selección.



   - Haga clic derecho en la parte superior de la regla de tiempo y seleccione un marcador en el menú contextual.
   - Pulse **Insert**. Se crea un marcador genérico.

     Para ver los comandos de teclado de otros tipos de marcadores, haga clic derecho por encima de la línea de tiempo de la ventana de la onda o del montaje.
   - Para crear marcadores de inicio/final de CD para montajes de audio, abra la ventana **CD** y utilice el **Asistente de CD**. Esto solo funciona en el modo de parada.
3. Opcional: para ajustar un marcador para un canal individual, haga clic en el nombre del canal, en la columna **Canal** de la ventana **Marcadores**, y seleccione el canal para el que quiere ajustar el marcador.

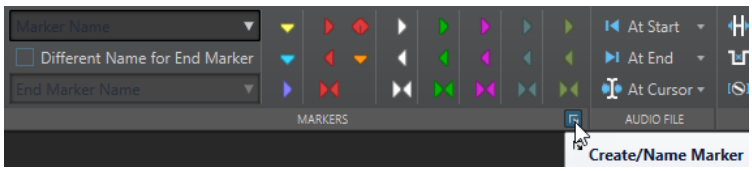
VÍNCULOS RELACIONADOS

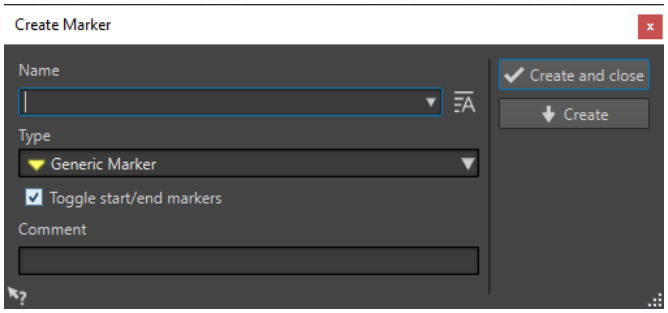
Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267
Ventana Marcadores en la página 540
Pestaña Insertar (Montaje de audio) en la página 287
Pestaña Insertar (Editor de audio) en la página 169
Borrar marcadores en la página 550
Diálogo Crear marcador en la página 545

Diálogo Crear marcador

Este diálogo le permite crear diferentes tipos de marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición o en el rango de selección.

- Para abrir el diálogo **Crear marcador**, haga clic en **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores** de la pestaña **Insertar** en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.



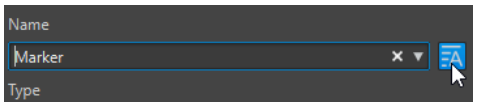


Nombre

Le permite introducir el nombre del marcador. Si deja este campo vacío, se crea un nombre genérico.

Nombre por defecto

Si esta opción, a la derecha del campo **Nombre**, está activada, WaveLab Pro le sugiere un nombre genérico.



Tipo

Especifica el tipo de marcador que se debe generar.

Alternar marcadores de inicio/final

Si esta opción está activada y crea un marcador de inicio, se selecciona el marcador de final correspondiente y viceversa.

Comentario

Le permite introducir un comentario. Puede leer y editar el comentario en la ventana **Marcadores**.

Crear y cerrar

Crea el marcador y cierra el diálogo **Crear marcador**.

Crear

Crea el marcador sin cerrar el diálogo **Crear marcador**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear marcadores en la página 545
Ventana Marcadores en la página 540
Pestaña Insertar (Editor de audio) en la página 169

Crear marcadores en el inicio y el final de la selección

Puede marcar una selección para crear un bucle o revisarla, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la onda o en la ventana del montaje, cree un rango de selección.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - En el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar** y seleccione una pareja de marcadores en la sección **Marcadores**.
   - En la ventana de onda, cree un rango de selección, haga clic derecho en él y seleccione la pareja de marcadores.
   - En la ventana de la onda o del montaje, cree un rango de selección, haga clic derecho encima de la regla de tiempo y seleccione la pareja de marcadores.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267
Pestaña Insertar (Montaje de audio) en la página 287
Pestaña Insertar (Editor de audio) en la página 169

Duplicar marcadores

Duplicar marcadores es un modo rápido de crear un marcador a partir de uno que ya existe.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de la onda o del montaje, mantenga pulsada la tecla **Mayús**, haga clic en un marcador y arrástrelo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267

Generar una secuencia de marcadores

Puede generar varios marcadores a la vez en un rango de tiempo específico. Esto le permite crear marcadores en cada tiempo, o crearlos como directrices para insertar silencio, para distribuir sonidos de demo, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Para decidir dónde desea insertar los marcadores generados, haga uno de lo siguiente:
   - Para generar marcadores dentro de un rango de tiempo específico, cree un rango de selección en la ventana de onda o de montaje.
   - Para generar marcadores desde la posición del cursor hasta el final del audio, o para generar un número fijo de marcadores desde la posición del cursor, establezca la posición del cursor donde vaya a crear el primer marcador.
2. En la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones** > **Generar marcadores**.
3. Seleccione el tipo de marcador y especifique el espacio entre los marcadores. Si ha seleccionado una pareja de marcadores, defina la duración de la región.
4. Opcional: active **Nombrar** y seleccione un esquema de nombrado.
5. Seleccione un esquema de numeración.

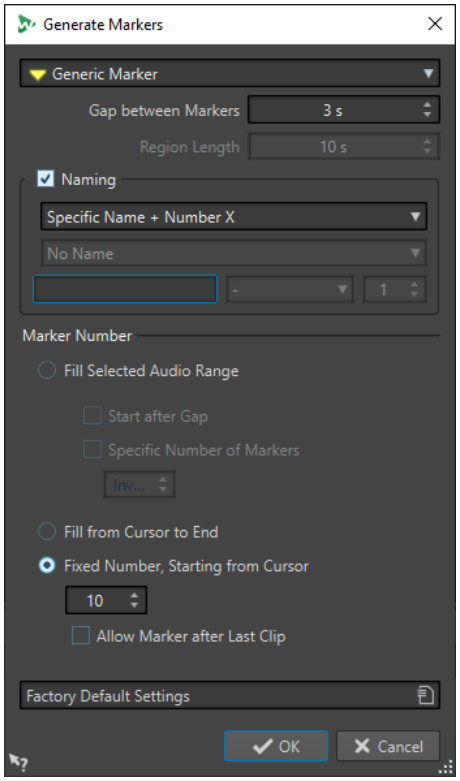
6. Haga clic en **Aceptar** para generar los marcadores.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Diálogo Generar marcadores en la página 548

Diálogo Generar marcadores

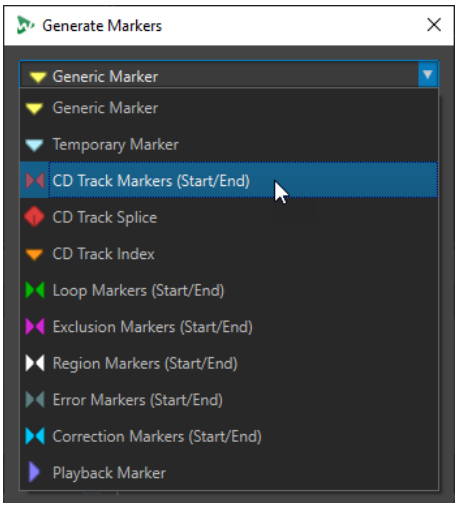
Este diálogo permite generar marcadores a intervalos regulares dentro de un rango de tiempo especificado. Puede rellenar un rango de tiempo seleccionado, la región entre la posición del cursor y el final del audio, o bien especificar un número fijo de marcadores que se deben generar.

- Para abrir el diálogo **Generar marcadores**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones** > **Generar marcadores**.



Tipo de marcador

Especifica el tipo de marcador que se debe generar.



Espacio entre marcadores/Espacio entre regiones

Define el intervalo entre dos marcadores o dos regiones.

Duración de región

Define la duración de la región que se debe generar.

Nombrar

Le permite definir un esquema de nombrado.

En función de si se ha seleccionado un solo marcador o un marcador de inicio/fin, puede especificar el esquema de nombrado para un solo marcador, o un esquema de nombrado para el marcador de inicio y otro para el marcador de fin.

Si selecciona **Personalizado**, se abre el diálogo **Renombrar marcadores**, donde puede especificar un esquema de nombrado personalizado para el renombrado de marcadores por lotes.

Campos de nombrado

Le permiten especificar un nombre base para los marcadores, un separador opcional entre el nombre y el número de marcador, y el valor inicial del índice del marcador.

El nombre base también se utiliza como base para el esquema de nombrado para la opción **Personalizado**.

Rellenar el rango de audio seleccionado

Genera marcadores en el rango de audio seleccionado.

Comenzar después de espacio

Si esta opción está activada, el primer marcador generado se inserta después del tiempo especificado en la parte superior del diálogo.

Número específico de marcadores

Si esta opción está activada, puede especificar el número de marcadores que quiere generar.

Rellenar desde el cursor hasta el final

Genera marcadores entre la posición del cursor de edición y el final del audio.

Número fijo, empezando en el cursor

Genera el número especificado de marcadores o regiones a partir de la posición del cursor de edición.

Permitir un marcador después del último clip (solo montaje de audio)

Determina si se pueden generar marcadores más allá del final del último clip, con la opción **Número fijo, empezando en el cursor** activada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Diálogo Renombrado por lotes para marcadores en la página 744

Borrar marcadores

Los marcadores pueden borrarse en la ventana de la onda o el montaje, en la ventana **Marcadores** y en el diálogo **Borrar marcadores**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Borrar marcadores en la ventana de la onda o el montaje en la página 550
Borrar marcadores en la ventana de marcadores en la página 550
Borrar marcadores por tipo en la página 551
Diálogo Borrar marcadores en la página 551

Borrar marcadores en la ventana de la onda o el montaje

PROCEDIMIENTO

- Para borrar marcadores en la ventana de onda o montaje, haga uno de lo siguiente:
  - En la ventana de onda/montaje, haga clic derecho en un marcador y seleccione **Borrar**.
  - Arrastre y suelte un icono de marcador hacia arriba, fuera de la regla de tiempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Borrar marcadores en la página 550
Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267

Borrar marcadores en la ventana de marcadores

Resulta útil si el proyecto cuenta con múltiples marcadores o si el marcador que desea borrar no está visible en la ventana de la ola o el montaje.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione uno o varios marcadores.

   También puede seleccionar **Funciones** > **Seleccionar todo**.
2. Haga clic en el botón **Borrar marcadores seleccionados**, o seleccione **Funciones** > **Borrar marcadores seleccionados**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Borrar marcadores en la página 550

Borrar marcadores por tipo

Resulta útil para borrar marcadores de un tipo específico en toda la ventana de la onda/montaje o en un rango de selección.

PROCEDIMIENTO

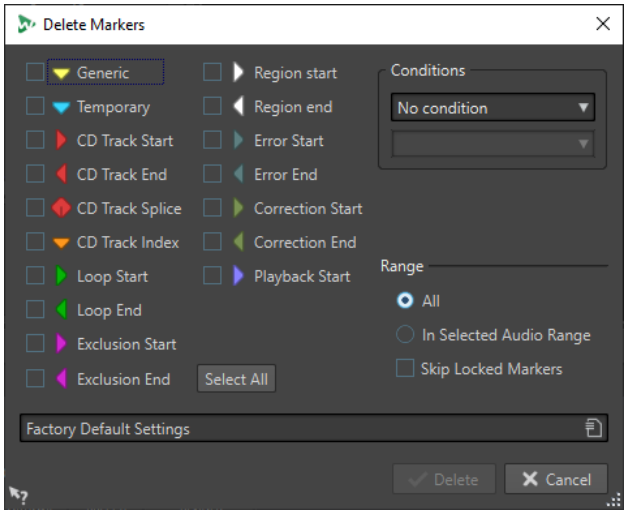
1. Opcional: si desea borrar marcadores dentro de un rango de tiempo específico, cree un rango de selección en la ventana de onda/montaje.
2. En la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones** > **Seleccionar marcadores a borrar**.
3. En el diálogo **Borrar marcadores**, seleccione los tipos de marcador que desea borrar.
4. Opcional: defina las condiciones que deben cumplirse para que se borren los marcadores.
5. En la sección **Rango**, seleccione en qué rango quiere borrar marcadores.
   Si ha seleccionado un rango de audio y desea utilizarlo, active **En el rango de audio seleccionado**.
6. Haga clic en **Borrar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Borrar marcadores en la página 550
Diálogo Borrar marcadores en la página 551

Diálogo Borrar marcadores

En este diálogo, puede definir qué marcadores se borrarán seleccionando los tipos de marcadores y las condiciones.

- Para abrir el diálogo **Borrar marcadores**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones** > **Seleccionar marcadores a borrar**.



Tipos de marcadores

Le permite seleccionar los tipos de marcadores que se borrarán.

Condiciones

Permite seleccionar una condición que deban cumplir los marcadores para que sean borrados. Por ejemplo, **El nombre de los marcadores debe contener este texto**.

Seleccionar todo

Selecciona/Deselecciona todos los tipos de marcadores.

Rango – Todo

Seleccione esto si quiere borrar todos los marcadores.

Rango – En el rango de audio seleccionado

Seleccione esto si quiere borrar todos los marcadores del rango de tiempo seleccionado.

Rango – Omitir marcadores bloqueados

Si esta opción está activada, los marcadores bloqueados no se borran.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Marcadores en la página 540
Borrar marcadores por tipo en la página 551

Mover marcadores

Puede ajustar las posiciones de los marcadores en la ventana de onda y en la ventana de montaje.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de la onda o el montaje, arrastre un marcador a una nueva posición en la regla de tiempo.

  Si **Ajustar a bordes magnéticos** está activado, el marcador se ajusta a la posición del cursor o al inicio/final de una selección o una forma de onda.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267
Regla de tiempo y regla de nivel en la página 72
Mover múltiples marcadores en la página 552

Mover múltiples marcadores

Puede mover múltiples marcadores a la vez mientras conserva las distancias relativas entre ellos.

PROCEDIMIENTO

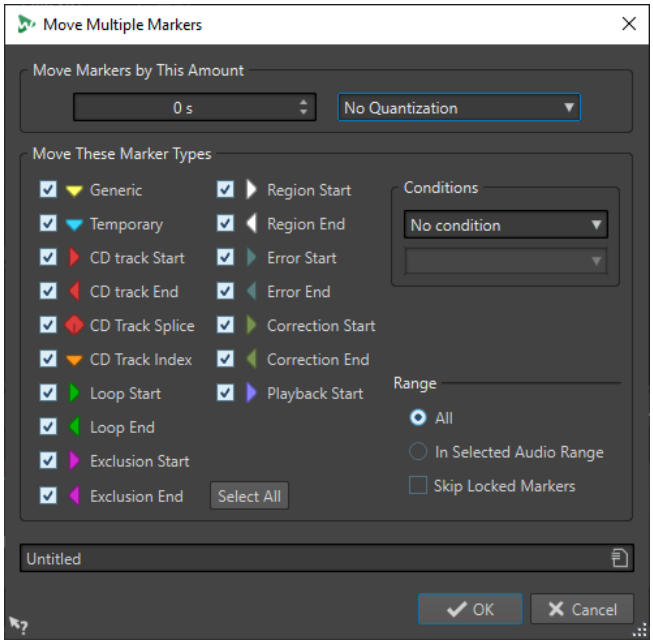
1. Opcional: si solo desea mover marcadores dentro de un rango de tiempo específico, cree un rango de selección en la ventana de onda o de montaje.
2. En la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones** > **Mover múltiples marcadores**.
3. Especifique la cantidad de tiempo que desea desplazar los marcadores.
4. Seleccione los tipos de marcador que desea desplazar.
5. Opcional: defina las condiciones con expresiones regulares o sin ellas.
6. Opcional: si ha seleccionado un rango de audio y desea utilizarlo, active **En el rango de audio seleccionado**.
7. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Diálogo Mover múltiples marcadores en la página 553

Diálogo Mover múltiples marcadores

En este diálogo puede especificar qué marcadores desea mover una cantidad específica.

- Para abrir el diálogo **Mover múltiples marcadores**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones** > **Mover múltiples marcadores**.



Mover marcadores esta cantidad

Define la distancia por la que se mueven los marcadores. Los valores negativos mueven los marcadores hacia la izquierda.

El menú **Cuantizar** le permite aplicar cuantización después de mover los marcadores. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Sin cuantización**
- **Ajustar a cruce por cero**
- **Cuantizar a 24 FPS**
- **Cuantizar a 25 FPS**
- **Cuantizar a 30 FPS**
- **Cuantizar a frames de CD (75 FPS)**
- **Cuantizar a 1 segundo**

Mover estos tipos de marcadores

Permite seleccionar los tipos de marcadores que se mueven.

Condiciones

Permite seleccionar una condición que deban cumplir los marcadores que se van a mover. Por ejemplo, **El nombre de los marcadores debe contener este texto**.

Seleccionar todo

Selecciona/Deselecciona todos los tipos de marcadores.

Rango – Todo

Seleccione esto si quiere mover todos los marcadores.

Rango – En el rango de audio seleccionado

Seleccione esto si quiere mover todos los marcadores del rango de tiempo seleccionado.

Rango – Omitir marcadores bloqueados

Si esta opción está activada, los marcadores bloqueados no se mueven.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Mover múltiples marcadores en la página 552

Navegar por los marcadores

Puede saltar al marcador anterior o al siguiente utilizando los botones del marcador correspondientes.

- Para saltar al marcador anterior/siguiente, seleccione la pestaña **Ver**, y, en la sección **Cursor**, haga clic en **Mover cursor al marcador anterior**/**Mover cursor al marcador siguiente**.
- Para establecer el cursor de la onda en una posición de marcador, en la ventana de la onda o del montaje, haga doble clic en un triángulo de marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Marcadores en la página 539

Ocultar marcadores de un tipo específico

Para obtener una vista general más clara, puede ocultar los tipos de marcadores.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione **Visualización**.
2. Desactive los tipos de marcadores que desea ocultar.

   Puede volver a hacer visibles los marcadores activando el tipo de marcador correspondiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540

Convertir el tipo de un solo marcador

Puede convertir los marcadores de un tipo específico a otro tipo.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, haga clic en el icono del marcador que desea convertir.
2. Seleccione un nuevo tipo de marcador en la lista.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Convertir todos los marcadores de un tipo específico en la página 555

Convertir todos los marcadores de un tipo específico

Puede convertir todos los marcadores de bucle en marcadores de pista de CD, por ejemplo.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo desea convertir marcadores dentro de un rango de tiempo específico, cree un rango de selección en la ventana de onda o de montaje.
2. En la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones** > **Convertir tipos de marcadores**.
3. En el diálogo **Convertir tipos de marcadores**, use los menús emergentes **De** y **A** para especificar los tipos de marcador de origen y de destino.
4. Opcional: especifique una condición.
5. Seleccione si desea convertir todos los marcadores o solo los del rango seleccionado.
6. Haga clic en **Aceptar**.

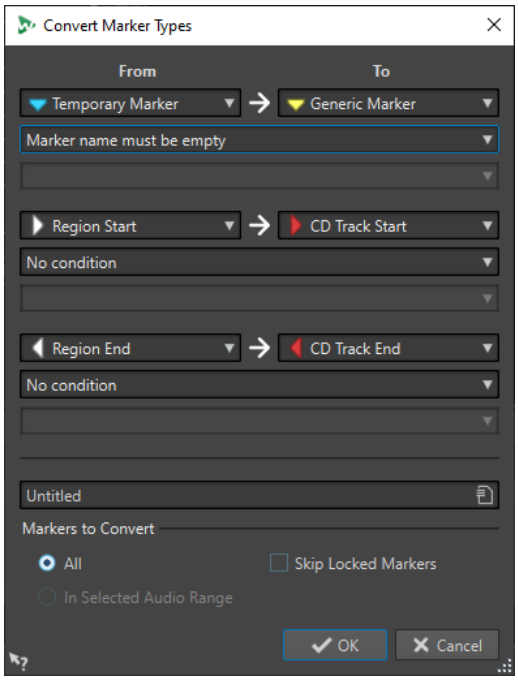
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Marcadores en la página 540
Convertir el tipo de un solo marcador en la página 554
Diálogo Convertir tipos de marcadores en la página 555

Diálogo Convertir tipos de marcadores

En este diálogo, puede convertir los tipos de marcadores.

- Para abrir el diálogo **Convertir tipos de marcadores**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones** > **Convertir tipos de marcadores**.



De

Especifica el tipo de marcador de origen.

A

Especifica el tipo de marcador de destino.

Menú emergente de condiciones

Permite especificar las condiciones de la conversión. Seleccione una opción y escriba el texto en el campo de texto a continuación.

Marcadores a convertir - Todos

Convierte todos los marcadores.

Marcadores a convertir – En el rango de audio seleccionado

Convierte solo los marcadores del rango de audio seleccionado.

Marcadores a convertir - Omitir marcadores bloqueados

Excluye los marcadores bloqueados de la conversión.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Convertir todos los marcadores de un tipo específico en la página 555

Renombrar marcadores

Puede cambiar los nombres de los marcadores.

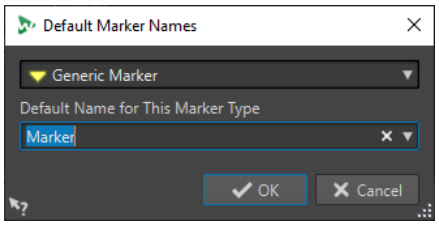
- Para renombrar un marcador de la ventana de la onda o el montaje, haga clic derecho en un marcador, seleccione **Renombrar** y escriba un nuevo nombre.
- Para renombrar un marcador en la ventana **Marcadores**, haga doble clic en el nombre de un marcador en la columna **Nombre** y escriba un nuevo nombre.
- Para renombrar por lotes varios marcadores según una configuración específica, en la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones** > **Renombrado por lotes**.
- Para editar los nombres predeterminados, en la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones** > **Nombres de marcadores por defecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Renombrado por lotes en la página 742
Ventana Marcadores en la página 540
Diálogo Nombres de marcadores por defecto en la página 556

Diálogo Nombres de marcadores por defecto

En este diálogo puede especificar los nombres de los marcadores predeterminados.

- Para abrir el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones** > **Nombres de marcadores por defecto**.



Tipo de marcador

Le permite seleccionar el tipo de marcador para el que quiere especificar un nombre predeterminado.

Nombre por defecto para este tipo de marcador

Permite especificar el nombre predeterminado del tipo de marcador seleccionado.

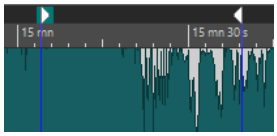
VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Renombrar marcadores en la página 556

Seleccionar marcadores

Existen diferentes modos de seleccionar marcadores.

- En la ventana de la onda o del montaje, haga clic en un marcador.
- En la ventana **Marcadores**, haga clic en una celda. Se selecciona el marcador correspondiente.
- Utilice **Ctrl/Cmd** o **Mayús** para seleccionar múltiples marcadores.

El fondo del icono del marcador cambia para indicar la selección.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267
Ventana Marcadores en la página 540

Seleccionar audio entre marcadores

Puede seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes o entre dos marcadores cualesquiera. De este modo, puede seleccionar una sección que se haya marcado.

- Para seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes en la ventana de onda o de montaje.
- Para seleccionar varias regiones entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes y, a continuación, arrastre para seleccionar las regiones adyacentes.
- Para seleccionar el audio entre un par de marcadores de región, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en un marcador de región.
- Para extender la selección hasta el final de una región de marcador, en la ventana de la onda o el montaje, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en la región de marcador que desee seleccionar.
- Para abrir la ventana **Marcadores** y mostrar más información sobre un marcador específico, mantenga pulsada la tecla **Alt** y haga doble clic en un marcador.

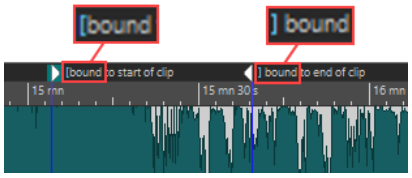
VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana de onda en la página 152
Ventana de montaje en la página 267
Ventana Marcadores en la página 540

Ligar marcadores a clips en el montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio**, puede ligar marcadores a clips. Gracias a ello, el marcador permanece en la misma posición en relación con el inicio/final del clip, aunque este se mueva o redimensione en el montaje de audio.

Encontrará las opciones relativas al ligado de clips y marcadores en el menú **Funciones** de la ventana **Marcadores**, y también al hacer clic derecho en un marcador en la ventana **Montaje de audio**.

Cuando se liga un marcador a un elemento de clip, su nombre va precedido de un carácter azul.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540

Importar y exportar marcadores

Los marcadores se pueden exportar en diferentes formatos de salida y se pueden importar a través de archivos XML.

Los archivos de marcadores exportados pueden contener la siguiente información:

- Tipos de marcadores
- Nombres de los marcadores
- Duraciones de las regiones
- Comentarios
- La frecuencia de muestreo del archivo que contiene los marcadores
- Posición de cada marcador en muestras
- Posición de cada marcador en la línea de tiempo

Los tipos de marcadores se guardan en Unicode.

Si la frecuencia de muestreo de los marcadores importados difiere, los marcadores se adaptan automáticamente a la nueva frecuencia de muestreo.

Para importar marcadores, los archivos XML tienen que estar formateados como el archivo que se crea al exportar marcadores. Para crear un archivo de marcador personalizado con un editor de texto o script, utilice un archivo de marcador exportado como referencia. Los archivos de marcadores deben incluir al menos la posición de los marcadores en las unidades de posición de la muestra.

Puede importar también archivos XML de marcadores a su proceso por lotes para aplicar una estructura de marcadores a múltiples archivos.

NOTA

En el **Editor de audio**, los marcadores que se encuentran más allá del final de un archivo de audio no se importan.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importar archivos XML de marcadores a múltiples archivos en la página 739

Importar marcadores a partir de archivos XML

Puede importar marcadores a partir de archivos XML.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana **Marcadores**.
2. Seleccione **Funciones** > **Importar marcadores a partir de un archivo XML**.
3. Seleccione el archivo XML que quiera abrir.
4. Haga clic en **Abrir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Importar y exportar marcadores en la página 558

Exportar la lista de marcadores como texto

Puede exportar la lista de marcadores como texto. La lista de marcadores contiene los nombres, las posiciones, la duración de las regiones, los tipos y los comentarios de marcadores.

PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana **Marcadores**.
2. Seleccione **Funciones** > **Exportar lista de marcadores como texto**.
3. En el diálogo **Exportar lista de marcadores como texto**, elija la información que desea exportar, así como el formato de salida.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

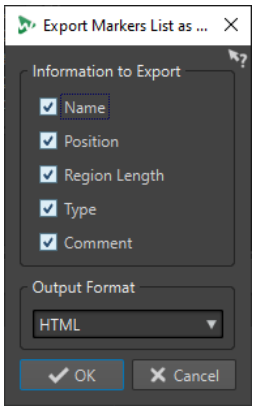
La ubicación de la lista de marcadores se abre en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Si selecciona **Imprimir**, se abre la ventana **Vista previa de impresión**. El archivo de texto se guarda en la carpeta especificada para los archivos temporales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Especificar carpetas para abrir y guardar archivos en la página 127
Ventana Marcadores en la página 540
Diálogo Exportar lista de marcadores como texto en la página 559

Diálogo Exportar lista de marcadores como texto

Este diálogo le permite exportar la lista de marcadores en varios formatos de archivo o como copia impresa. Puede decidir qué información del marcador se incluirá en el archivo exportado.

- Para abrir el diálogo **Exportar lista de marcadores como texto**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones** > **Exportar lista de marcadores como texto**.



Información a exportar

Le permite especificar qué información quiere incluir en el texto de salida. Está disponible la siguiente información:

- Nombre
- Posición
- Duración de la región
- Tipo
- Comentario

Formato de salida

Le permite seleccionar el formato de salida para la lista de marcadores exportados. Están disponibles los siguientes formatos de salida:

- **Texto puro (txt)** genera un archivo de texto con la extensión TXT. El formato de caracteres es UTF-8.
- **HTML** genera un archivo de navegador web con la extensión HTML. El formato de caracteres es UTF-8.
- **Adobe PDF** genera un archivo con la extensión PDF.
- **Hoja de cálculo (csv)** genera un archivo de texto con la extensión CSV. Los elementos de texto se separan por un carácter, como se especifica en las preferencias principales. Este tipo de archivo se puede importar mediante hojas de cálculo. El formato de caracteres es UTF-8.
- **XML** genera un archivo con la extensión XML. El formato de caracteres es UTF-8.
- **Open Office (odf)** genera un archivo con la extensión ODF.
- **Imprimir** le permite imprimir la lista de marcadores. Cuando selecciona **Imprimir**, se abre una ventana de vista previa, permitiéndole ver e imprimir el texto. Si no hay ninguna impresora conectada, la vista previa está vacía.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Marcadores en la página 540
Exportar la lista de marcadores como texto en la página 559

Cómo se guarda la información de los marcadores

WaveLab Pro usa archivos MRK como forma de guardar información de marcadores que es independiente del formato de archivo. Sin embargo, para hacer que la información de marcadores sea intercambiable entre aplicaciones, WaveLab Pro también guarda alguna información en las cabeceras Wave.

Esto acelera el proceso de guardado de archivos, en caso de que solo se hubiera cambiado un ajuste de marcador. Sin embargo, esto solo se aplica así si **Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (Formato RIFF/Formato BWF)** está desactivado en las **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Archivo**. De forma predeterminada, se crean archivos MRK y se guarda información en la cabecera de los archivos Wave.

- Cuando se importa un archivo por primera vez, los puntos de bucle se importan y se muestran como marcadores de bucle.
- Cuando se guarda un archivo en el formato de archivo Wave, los puntos de bucle se guardan como parte del archivo real y también en el archivo MRK.
- Si abre un archivo que incluye marcadores añadidos con WaveLab Pro y otros añadidos con otra aplicación, se mostrarán todos los marcadores en WaveLab Pro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Marcadores en la página 539
Pestaña Archivo (Preferencias de archivos de audio) en la página 806

Medidores

WaveLab Pro contiene una serie de medidores de audio que puede usar para monitorizar y analizar audio. Los medidores permiten monitorizar el audio durante la reproducción, la renderización y la grabación. Asimismo, puede utilizarlos para analizar secciones de audio cuando se detenga la reproducción.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas de medidores en la página 562
Ajustes de medidores en la página 563
Medición multicanal en la página 564

Ventanas de medidores

WaveLab Pro contiene una serie de medidores de audio que puede usar para monitorizar y analizar audio. Los medidores permiten monitorizar el audio durante la reproducción, la renderización y la grabación. Asimismo, puede utilizarlos para analizar secciones de audio cuando se detenga la reproducción.

Las ventanas de medidores se pueden acceder a través del menú **Medidores**. Solo puede haber una instancia de cada medidor de audio.

Los medidores de audio se pueden usar en la ventana de WaveLab Pro y en la **Ventana de control**.

Es posible rotar el eje de la mayoría de los medidores de audio para ver los gráficos horizontal o verticalmente. En el caso de algunos medidores, también puede aplicar estilo y personalizar algunos parámetros en un cuadro de diálogo de ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Medidores en la página 562
Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores en la página 67

Abrir y cerrar ventanas de medidores

Puede cerrar todas las ventanas de medidores que no necesita para su proyecto.

- Para abrir una ventana de medidor, seleccione **Medidores** y seleccione una ventana de medidor.
- Para cerrar una ventana de medidor anclada, haga clic derecho en la pestaña de la ventana del medidor y seleccione **Ocultar**.
- Para cerrar una ventana de medidor no anclada, haga clic en su botón **X**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas de medidores en la página 562

Medición en tiempo real vs. en tiempo diferido

La medición se puede usar para medir el audio en tiempo real, es decir, mientras el audio se reproduce, o en tiempo diferido (no real), es decir, en modo detención.

Modos de monitorización de medidores

Puede elegir qué origen de audio monitorizar y seleccionar un modo para mostrar información en los medidores.

Están disponibles los siguientes modos de medición en la pestaña **Analizar**, en la sección **Monitorización** del **Editor de audio**.

Reproducción

Es el modo de medición estándar, en el cual los medidores reflejan el audio que se reproduce. La medición tiene lugar después de la **Sección Master**, lo cual significa que se tienen en cuenta los efectos, el dithering y los faders master. Puede monitorizar archivos de audio, montajes de audio, listas de pistas de CD, etc.

Audio Input

En este modo, los medidores reflejan la entrada de audio. Normalmente, es el modo que se debe utilizar para grabar. Los ajustes de la **Sección Master** no se tienen en cuenta.

Congelar medidores

Este modo congela los valores de todos los medidores abiertos. Los medidores permanecen congelados hasta que se selecciona otro modo de monitorización.

Renderizado de archivo

En este modo, puede monitorizar lo que se escribe en el disco durante la renderización del archivo o la grabación. Al igual que con **Selección de audio**, se calculan los valores promedio y pico mínimo/máximo. Tras la renderización, los medidores se congelan hasta que se actualiza o se cambia el modo de monitorización.

Cursor de edición

En este modo, los medidores son estáticos y muestran los niveles y otros valores del audio en la posición del cursor de edición, en el modo de parada. Esto le permite analizar una posición específica de un archivo de audio en tiempo diferido. Los ajustes de la **Sección Master** no se tienen en cuenta.

Selección de audio

En este modo, los medidores muestran los valores promedio calculados para el rango seleccionado. Los ajustes de la **Sección Master** no se tienen en cuenta.

Cuando cambia la selección, debe actualizar los visores de medición haciendo clic en **Actualizar análisis de selección**.

Actualizar análisis de selección

Vuelve a analizar la selección de audio y actualiza los medidores.

Ajustes de medidores

Puede configurar la mayoría de medidores en los diálogos de ajustes correspondientes. Por ejemplo, puede ajustar el comportamiento, la escala y el color de los medidores.

- Para abrir el diálogo de ajustes de un medidor, seleccione **Funciones** > **Ajustes**.
- Para comprobar los resultados después de modificar los ajustes sin cerrar el diálogo de ajustes, haga clic en **Aplicar**.
- Para cerrar el diálogo de ajustes y descartar los cambios realizados, aunque haya hecho clic en el botón **Aplicar**, haga clic en **Cancelar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas de medidores en la página 562

Medición multicanal

WaveLab Pro cuenta con ocho canales de audio que se pueden enviar a entradas y salidas de una tarjeta de audio de E/S múltiple. El montaje de audio admite varias configuraciones de canal surround utilizando hasta ocho canales.

WaveLab Pro puede mostrar varios medidores. Cuando se trabaja con varios canales en un montaje de audio, cada canal tiene su propio medidor. Esto se aplica a todos los medidores (hasta 8 FFTs en tiempo real, 8 medidores de nivel, 4 medidores de panorama, 4 visores de fase, etc.). Si se selecciona una configuración surround, cada medidor indica el canal surround correspondiente (Lf, Rf, LFE, etc.).

Cuando se trabaja con más de dos canales, se recomienda utilizar ventanas de medidor flotante, ya que su tamaño se puede ajustar con mayor facilidad.

Restablecer los medidores

Puede restablecer el visor de algunos medidores, por ejemplo, el **Medidor de nivel**.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana del medidor, haga clic en **Reinicializar**, o seleccione **Funciones** > **Reinicializar**.

RESULTADO

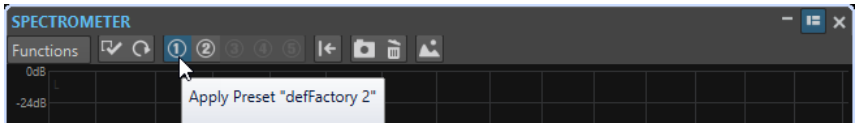
Se reinicializan todos los valores e indicadores numéricos del medidor.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas de medidores en la página 562

Utilizar presets en las ventanas de medidores

Puede guardar como presets los ajustes realizados en una ventana de medidor. Al asignar presets a los botones de presets, puede alternar rápidamente entre diferentes modos de visualización y escalas de nivel, por ejemplo.

- Para guardar sus ajustes como un preset, seleccione **Funciones** > **Ajustes**, haga clic en **Presets**, y seleccione **Guardar como**.
- Para asignar un preset a uno de los botones de presets, seleccione **Funciones** > **Ajustes**, haga clic en **Presets**, y en el submenú **Asignar a un botón de preset**, seleccione un botón de preset.
- Para aplicar un preset, selecciónelo en el menú **Funciones** o haga clic en el botón de preset correspondiente.



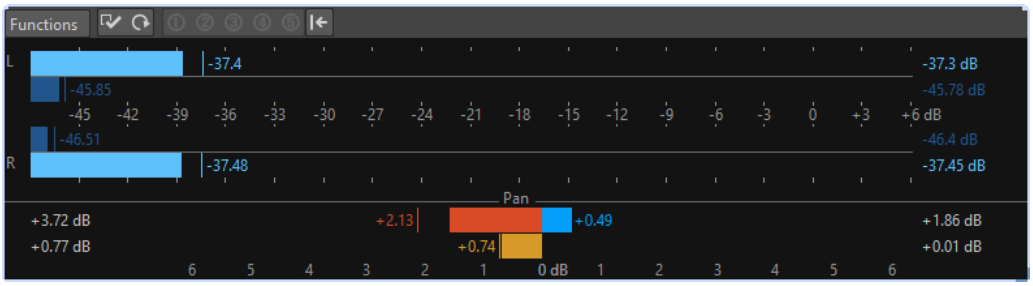
Botones de presets 1-5

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventanas de medidores en la página 562

Medidor de nivel

El **Medidor de nivel** muestra los niveles de sonoridad/decibelios promedio y de pico de su archivo de audio, así como el balance entre los canales izquierdo y derecho en un archivo estéreo.

- Para abrir el **Medidor de nivel**, seleccione **Medidores** > **Medidor de nivel**.



Medidores de nivel

La parte superior de la ventana muestra el nivel de pico y la sonoridad promedio del modo siguiente:

- Los indicadores de Nivel de pico muestran los niveles de pico de cada canal, gráfica y numéricamente.
- Los medidores VU miden la sonoridad media (RMS) de cada canal. Estos indicadores disponen de una inercia interna que uniformiza las variaciones de sonoridad a partir de un lapso de tiempo definido por el usuario. Si está supervisando la reproducción o la entrada de audio, puede ver dos líneas verticales después de cada barra de medidor VU. Estas líneas indican el promedio de los valores RMS mínimos más recientes (línea izquierda) y el promedio de los valores RMS máximos más recientes (línea derecha). A la izquierda, se muestra la diferencia entre los valores promedio mínimo y máximo. Esto ofrece una vista general del rango dinámico del material de audio.
- Si está supervisando audio en tiempo real (reproducción o entrada), se muestran los valores de sonoridad y pico máximo a la derecha de las barras de medidores. Los números entre paréntesis a la derecha de los valores de pico máximo indican las veces que se produce clipping (picos de señal de 0 dB). Los valores entre 1 y 2 son aceptables, pero si obtiene un valor superior, debe reducir el nivel master para evitar la distorsión digital.
- Es conveniente establecer los niveles de grabación de manera que raramente se produzca clipping. Si el nivel master está configurado con un valor demasiado elevado, la calidad del sonido y la respuesta de la frecuencia se ven afectadas en niveles de grabación elevados, y se producen efectos de clipping no deseados. Si el nivel está configurado demasiado bajo, los niveles de ruido pueden ser elevados en relación con el sonido principal que se está grabando.

Medidores de panorama

La parte inferior de la ventana muestra la diferencia en el nivel entre el canal izquierdo y el derecho de un archivo de audio estéreo.

- Los medidores de panorama superiores muestran la diferencia de nivel de pico entre los canales. Las barras de nivel pueden ir a la derecha o la izquierda, e indican qué canal es el más fuerte.

- Los medidores de panorama inferiores muestran la diferencia promedio en la sonoridad entre los canales. De este modo, se obtiene una indicación visual de si una grabación en estéreo está correctamente centrada, por ejemplo.
- Si está supervisando audio en tiempo real (reproducción o entrada), se muestran los valores de diferencia de balance máximos (pico y sonoridad) para cada canal, en forma de número, a la izquierda y la derecha de las barras de medidores.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Configuración medidores de nivel/pan en la página 566

Diálogo Configuración medidores de nivel/pan

En el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**, puede ajustar el comportamiento, escala y color de los medidores.

- Para abrir el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**, abra la ventana **Medidor de nivel** y seleccione **Funciones** > **Ajustes**.

Sección Medidor de pico

Menú emergente de picos

En este menú emergente, seleccione **Picos digitales** si quiere que WaveLab Pro use valores de muestras, y **Picos reales** si quiere que WaveLab Pro use valores analógicos reconstruidos.

Comportamiento del medidor - Tiempo de retroceso

Determina la velocidad con que el medidor de nivel de pico caerá tras un pico.

Comportamiento del medidor - Tiempo de detención

Determina durante cuánto tiempo se muestra el valor de pico. El pico se puede mostrar como una línea o un número. Si el medidor es demasiado corto, solo se muestra la línea.

Zona superior/Zona media/Zona inferior

Los botones de color le permiten seleccionar colores para las zonas inferior, media y superior del medidor de nivel. Puede definir el rango de las zonas superior y media cambiando los valores correspondientes.

Modo cursor - Unidad

Le permite especificar qué unidad se utilizará para mostrar el valor de pico.

Modo cursor - Mostrar valor de muestra individual

Si esta opción está activada, se muestra el valor de la muestra individual en la posición del cursor. Si esta opción está desactivada, se escanean varias muestras alrededor del cursor para determinar el valor de pico. Generalmente es mejor activarlo al haber hecho zoom en una forma de onda para ver los detalles.

Sección Medidor VU (sonoridad)

Medidor VU (sonoridad)

Activa/desactiva el medidor VU.

Menú emergente de modos

En este menú emergente, puede elegir entre el modo estándar y tres modos del Sistema-K. Los ajustes de los modos del Sistema-K se muestran en la sección **Zonas**.

Comportamiento del medidor - Resolución

Establece el tiempo que se utiliza para determinar la sonoridad. A menor valor, más se comportará el medidor VU como un medidor de picos.

Comportamiento del medidor - Zona dinámica

Fija el tiempo que se utiliza para determinar las líneas de valores máximo y mínimo recientes y, por lo tanto, determina la rapidez con que estas responderán a los cambios de sonoridad.

Zona superior/Zona media/Zona inferior

Los botones de color permiten seleccionar colores para las zonas inferior, media y superior del medidor de nivel VU. Puede definir el rango de las zonas superior y media cambiando los valores correspondientes.

Modo cursor - Muestras a examinar

Determina cuántas muestras hay que escanear al calcular el valor del medidor VU en la posición del cursor de edición. Por esto, el modo de monitorización **Cursor de edición** se debe activar en la pestaña **Analizar** del **Editor de audio**.

Sección Medidor panorámico

Medidor panorámico

Muestra/oculta el medidor panorámico en la ventana **Medidor de nivel**.

Rango

Determina el rango de dB del medidor panorámico.

Pico y sonoridad izquierda/derecha

Permite especificar los colores de los diferentes elementos.

Sección Colores globales

En esta sección puede elegir los colores para el fondo, las marcas (unidades de escala) y las líneas de rejilla del medidor.

Sección Zona global (indicadores de pico y VU)

En esta sección puede especificar los valores mínimo y máximo del rango de nivel mostrado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Medidor de nivel en la página 565
Modos de monitorización de medidores en la página 563

Modos de medidores VU de Sistema-K

Sistema-K integra prácticas de nivel, calibración de monitorización y mediciones estandarizadas.

En WaveLab Pro, puede elegir uno de los tres modos de medición que establecen el punto VU de 0 dB por debajo del medidor de nivel estándar. Para aprovechar al máximo el Sistema-K, debe calibrar el nivel de monitorización para que 0 VU equivalga a 83 dB.

Debe utilizar una señal de referencia de ruido rosa y un medidor de nivel SPL. Utilice la ponderación C (baja respuesta) y ajuste el nivel de reproducción para que el medidor de ruido indique un SPL de 83 dB por canal o de 86 dB cuando se reproduzca en los dos canales de forma simultánea.

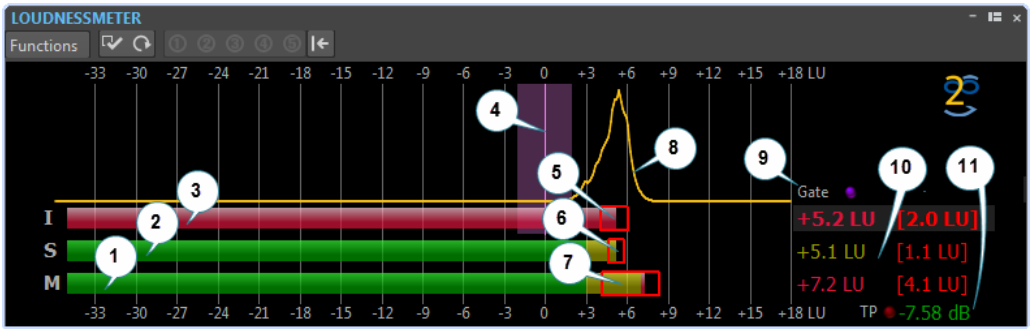
El Sistema-K tiene tres modos operativos de medidor (que puede seleccionar en el menú emergente Medidor VU del diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**). Se destinan a diferentes usos:

- K-System 20: coloca 0 VU 20 dB menos que el modo VU estándar, y está destinado para música con un rango dinámico muy amplio; por ejemplo, música clásica.
- K-System 14: coloca 0 VU 14 dB menos que el modo VU estándar, y está destinado para música con un rango dinámico ligeramente más comprimido. Se utiliza para música pop, R&B y rock.
- K-System 12: coloca 0 VU 12 dB menos que el modo VU estándar, y está destinado para aplicaciones de broadcast.

Medidor de sonoridad

El **Medidor de sonoridad** es un medidor de audio para monitorizar la sonoridad, de acuerdo con el estándar EBU R-128.

- Para abrir el **Medidor de sonoridad**, seleccione **Medidores** > **Medidor de sonoridad**.



1. **Barra de sonoridad momentánea**

   Muestra la sonoridad de un segmento de 400 milisegundos que se evalúa cada 100 milisegundos.

2. **Barra de sonoridad a corto plazo**

   Muestra la sonoridad de un segmento de tres segundos que se evalúa cada segundo.

3. **Barra de sonoridad integrada**

   Muestra la sonoridad media. Esta barra evoluciona con el tiempo, ya que realiza un promedio de la sonoridad midiendo segmentos de 400 milisegundos cada 100 milisegundos.

4. **Sonoridad objetivo**

   La línea púrpura vertical corresponde a la sonoridad objetivo definida en el diálogo **Ajustes de medidor de sonoridad**. La sombra púrpura que la rodea es la desviación aceptable.

5. **Rango de sonoridad EBU R-128 (LRA)**

   Este rango de sonoridad muestra la diferencia entre las estimaciones del valor percentil 10º y el valor 95º de la distribución de sonoridad. El percentil inferior del 10% puede, por ejemplo, impedir que el fundido de salida de una pista de música domine el rango de sonoridad. El percentil superior del 95% garantiza que un sonido inusualmente fuerte, como un disparo en una película, no sea responsable de un rango de sonoridad elevado.

   El rango de sonoridad EBU R-128, el rango dinámico de la sonoridad a corto plazo, y el rango dinámico de la sonoridad momentánea le ayudan a decidir si es necesario compresión de dinámicas, dándole una guía visual instantánea de las dinámicas (demasiado poco, bien, mucho).

6. **Rango dinámico de la sonoridad a corto plazo**

Este rango de sonoridad monitoriza las mediciones de sonoridad mínima/máxima recientes para ofrecer una pista sobre la dinámica a corto plazo.

7. **Rango dinámico de la sonoridad momentánea**

   Este rango de sonoridad monitoriza las mediciones de sonoridad mínima/máxima recientes para ofrecer una pista sobre la dinámica momentánea.

8. **Curva de sonoridad**

   Esta curva muestra cómo se distribuye la sonoridad en una canción. La señal de audio se divide en pequeños bloques, y se computa la sonoridad de cada bloque. La curva informa de la frecuencia con que aparecen los eventos de audio con una sonoridad específica en el archivo, en comparación con los demás eventos. Si la curva tiene un pico, la sonoridad específica suele aparecer en la canción.

   La curva siempre se normaliza. El pico muestra qué sonoridad es la más representada en una canción. La curva está relacionada con el LRA, ya que el LRA empieza en la parte izquierda de la curva y finaliza en la parte derecha, con una tolerancia de 10%/95%.

9. **LED de Puerta**

   El LED de la **Puerta** se enciende cuando se descarta audio de la medición. El estándar EBU descarta el audio por debajo de un nivel específico, en relación con el promedio de sonoridad.

10. **Valores numéricos de las barras**

    Esta sección muestra los valores numéricos de las barras. Los valores entre paréntesis son los rangos de sonoridad.

11. **LED de pico real (TP)**

    El LED de **Picos reales** se basa en un análisis de picos reales y se enciende cuando se detecta clipping.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ajustes de medidor de sonoridad en la página 569
Estándar de sonoridad EBU R-128 en la página 58

Ajustes de medidor de sonoridad

En el diálogo **Ajustes de medidor de sonoridad** puede configurar la apariencia de la ventana **Medidor de sonoridad**.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de medidor de sonoridad**, abra la ventana **Medidor de sonoridad** y seleccione **Funciones** > **Ajustes**.

Sonoridad a corto plazo/Sonoridad momentánea

Zona superior/Zona media/Zona inferior

Le permite especificar los colores de las zonas superior, media e inferior del medidor.

De

Le permite especificar el punto de inicio para las zonas media y superior.

Mostrar valores máximos

Si esta opción está activada, los valores de sonoridad a corto plazo y momentánea se muestran en lugar de los valores de rango de sonoridad.

Rango de sonoridad

Si esta opción está activada, se muestra un rectángulo en movimiento, que simboliza el rango de sonoridad a corto plazo o la sonoridad momentánea.

Balística

Determina la inercia del rango de sonoridad para el rango de sonoridad a corto plazo o la sonoridad momentánea; es decir, con qué velocidad se topan los límites del rango después de que se notifique un nuevo valor de sonoridad mínimo o máximo.

Sonoridad integrada

Sonoridad objetivo

Le permite especificar la sonoridad ideal que debe conseguirse. La recomendación EBU R-128 para el broadcast es de -23 dB.

Desviación aceptable

Le permite especificar el rango de sonoridad que se considera una desviación aceptable de la sonoridad objetivo.

Fuera de la desviación aceptable

Le permite especificar un color para el rango que esté fuera de la desviación aceptable.

Rango de sonoridad

Color de rango

Permite especificar los colores del rango si el tamaño de este supera el valor asociado (**Demasiado**), es exactamente el valor asociado (**Bueno**) o está por debajo del valor asociado (**Insuficiente**).

Debajo/Desde

Rango de sonoridad que se considera insuficiente (**Debajo**) y demasiado (**Desde**).

Transición

Permite especificar con qué velocidad cambia el color de **Bueno** a **Demasiado**, y de **Bueno** a **Insuficiente**. 0% significa que el color cambia de forma abrupta cuando se alcanza el umbral. 100% significa que el color cambia de forma gradual.

Ajustes adicionales

Fondo/Marcas/Rejilla/Curva

Permite seleccionar los colores para el fondo del medidor, las marcas, las líneas de rejilla y la curva de distribución de sonoridad del **Medidor de sonoridad**.

Tiempo de detención

Determina cuánto tiempo permanece encendido el LED de pico si se detecta un pico real.

Mostrar histograma de sonoridad

Si esta opción está activada, se muestra un histograma de sonoridad en el **Medidor de sonoridad**.

Escala

En esta sección, puede especificar los valores inferiores y superiores del rango de nivel.

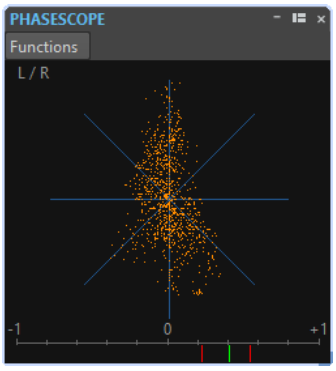
Se recomiendan las escalas EBU +9 y EBU +18. Ambas escalas se centran en 0 LU, lo que representa -23 LUFS, la sonoridad de EBU recomendada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Medidor de sonoridad en la página 568

Fasescopio

El **Fasescopio** indica la relación de fase y amplitud entre dos canales estéreo.

- Para abrir el **Fasescopio**, seleccione **Medidores** > **Fasescopio**.



Leer el Fasescopio

El **Fasescopio** funciona del modo siguiente:

- Una línea vertical indica una señal mono perfecta (los canales izquierdo y derecho son el mismo).
- Una línea horizontal indica que el canal izquierdo es el mismo que el derecho, pero con una fase inversa.
- Una forma bastante redondeada indica una señal estéreo bien equilibrada. Si la forma se inclina hacia un lado, hay más energía en el canal correspondiente.
- Un círculo perfecto indica una onda sinusoidal en un canal, y la misma onda desplazada 45° en el otro.
- En general, a mayor continuidad, más graves hay en la señal, y a menor continuidad, más altas frecuencias.

Medidor de correlación de fase

El medidor de correlación de fase de la parte inferior de la pantalla funciona del modo siguiente:

- La línea verde muestra la correlación de fase actual, y las dos líneas rojas muestran los valores máximo y mínimo recientes.
- Con una señal mono, el medidor muestra +1, que indica que ambos canales están perfectamente en fase.
- Si el medidor muestra –1, los dos canales son los mismos, pero uno está invertido.
- Generalmente, para una buena mezcla, el medidor debe mostrar un valor entre 0 y +1.

El medidor de corrección de fase también está disponible en el modo **Analizar selección de audio**, que muestra un valor promedio para el rango seleccionado.

Ajustes de fasescopio

En el diálogo **Ajustes de fasescopio**, puede ajustar el comportamiento, escala y color de los medidores.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de fasescopio**, abra la ventana **Fasescopio**, y seleccione **Funciones** > **Ajustes**.

Fondo

Haga clic en esta opción para cambiar el color de fondo.

Visor 2D

Le permite ajustar el color de la rejilla y la señal del visor 2D.

Tamaño auto. (maximizar)

Si esta opción está activada, se optimiza el visor para que se ajuste a la ventana.

Indicador de correlación

Aquí puede seleccionar los colores de los elementos de la visualización del medidor de correlación de fase, y ajustar el tiempo de detención del indicador máximo y el mínimo.

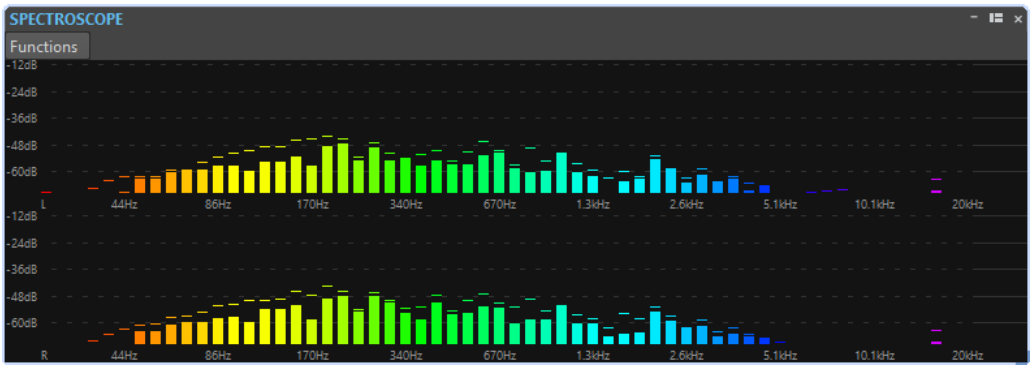
Número de muestras a visualizar

Este ajuste afecta a la duración de la fase de la curva y la densidad de la visualización. Para audio con frecuencias de muestreo altas, puede que quiera subir este valor.

Espectroscopio

El **Espectroscopio** muestra una representación gráfica del espectro de frecuencia, analizada en 60 bandas de frecuencias independientes, representadas como barras verticales.

- Para abrir el **Espectroscopio**, seleccione **Medidores** > **Espectroscopio**.



Los niveles de pico se muestran como líneas horizontales por encima de las bandas correspondientes, e indican valores máximos/de pico recientes. El **Espectroscopio** ofrece una vista general rápida del espectro. Para obtener un análisis más detallado del espectro de audio, utilice el **Espectrómetro**.

En el menú **Funciones**, puede especificar si se mostrarán solo los niveles de audio altos, o si también se mostrarán los niveles medios y bajos.

Están disponibles los siguientes ajustes:

- **Restringir a niveles de audio altos**
- **Incluir niveles de audio medios**
- **Incluir niveles de audio bajos**

Espectrómetro

El **Espectrómetro** utiliza técnicas FFT (Fast Fourier Transform) para mostrar un gráfico de frecuencia, que proporciona un análisis de frecuencia preciso, detallado y en tiempo real.

- Para abrir el **Espectrómetro**, seleccione **Medidores** > **Espectrómetro**.

El espectro de frecuencia actual se muestra como un gráfico lineal. Los picos de espectro se muestran como líneas horizontales cortas.

Zoom en la ventana de espectrómetro

En la ventana **Espectrómetro**, puede ampliar un área de frecuencia.

- Para ampliar un área de frecuencia, haga clic en un rectángulo del espectro y arrástrelo. Se ampliará el visor para que el rango de frecuencia seleccionado se ajuste a la ventana.
- Para volver a la visualización a escala completa, seleccione **Funciones** > **Zoom alejándose total** o haga doble clic en el espectro.

Snapshots del espectrómetro

Puede tomar instantáneas o «snapshots» del espectro actual, por ejemplo para comprobar los efectos de añadir EQ.

Las instantáneas se muestran en el gráfico de espectro. Pueden visualizarse hasta cinco instantáneas. La sexta instantánea sustituye a la más antigua.

- Para tomar una instantánea, seleccione **Funciones** > **Añadir snapshot**.
- Para borrar la última instantánea, seleccione **Funciones** > **Borrar último snapshot**.

Exportar datos FFT como texto ASCII

El análisis FFT (Fast Fourier Transform) es un método para convertir una forma de onda del dominio del tiempo al dominio de la frecuencia. Puede exportar los datos FFT mostrados como archivo de texto.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Análisis**.
2. En la sección **Monitorización**, active **Cursor de edición** o **Selección de audio**.
3. En la ventana **Espectrómetro**, seleccione **Funciones** > **Exportar datos FFT como ASCII**.

4. Especifique un nombre de archivo y una ubicación.
5. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

El archivo de texto resultante se puede importar a Microsoft Excel u otras aplicaciones que permitan crear curvas de gráficos a partir de archivos de texto.

Crear presets de ajustes de espectrómetro

Puede guardar hasta 5 **Ajustes de espectrómetro** como presets y asignarlos a los botones de **Presets**. Esto le permite comparar rápidamente diferentes ajustes de **Espectrómetro**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Espectrómetro**, seleccione **Funciones** > **Ajustes**.
2. En el diálogo **Ajustes de espectrómetro**, haga sus ajustes.
3. Haga clic en el menú **Presets** y seleccione **Asignar a un botón de preset**.
4. Seleccione el botón al que quiere aplicar el preset.
5. Haga clic en **Aceptar** para cerrar el diálogo **Ajustes de espectrómetro**.
6. Inicie la reproducción y haga clic en los botones **Aplicar preset** para cambiar entre los presets.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ajustes de espectrómetro en la página 574

Ajustes de espectrómetro

En el diálogo **Ajustes de espectrómetro**, puede ajustar el comportamiento y la visualización de los medidores, y asignar hasta cinco conjuntos de ajustes del espectrómetro a los botones de presets.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de espectrómetro**, abra la ventana **Espectrómetro**, y seleccione **Funciones** > **Ajustes**.

Pestaña Proceso

Tamaño de bloque de análisis

Cuanto más alto sea este valor, mayor será la precisión en el dominio de la frecuencia, es decir, el espectro se dividirá en más bandas. Al mismo tiempo, se reduce la localización de tiempo. Esto significa que cuanto más alto sea el valor, más difícil será conocer dónde empieza una frecuencia determinada y finaliza en el tiempo.

NOTA

Para elevar el valor del tamaño de bloque también se requiere más CPU y se introduce una mayor latencia. Por tanto, los valores elevados solo deberían utilizarse para monitorización offline.

Superposición de los bloques de análisis

Para obtener resultados más precisos, el programa puede analizar bloques solapados. Este ajuste determina la cantidad de superposición entre estos bloques; cuanto mayor sea el valor, más precisos serán los resultados.

NOTA

Elevar este valor consume mucha CPU. Un ajuste del 50% requiere el doble de potencia de CPU, uno del 75% requiere cuatro veces más potencia de CPU, etc.

Ventana Suavizado

Le permite elegir qué método usar para preprocesar las muestras con el fin de optimizar el visor del **Espectrograma**.

Pestaña Visualización

Regla de frecuencias

Determina el rango de frecuencia que se mostrará, a escala completa. La frecuencia más baja que se mostrará depende del ajuste de **Tamaño de bloque de análisis** y la frecuencia más alta real depende de la frecuencia de muestreo.

Escala logarítmica

Cuando se activa esta opción, cada octava ocupa el mismo espacio horizontal en la visualización. Si necesita más resolución en el rango de frecuencias altas, puede desactivar esta opción.

Regla de nivel

Determina el rango de la regla de nivel vertical en dB.

Normalizar visualización a 0 dB

Si esta opción está activada, el visor de nivel estará desplazado, para que el punto más alto de la curva se muestre como 0 dB. Esto solo es posible en el modo de tiempo diferido.

Optimizar escala

Optimiza la escala de nivel para que solo se muestre el rango de nivel relevante. Esto solo es posible en el modo de tiempo diferido.

Tipo de visualización

Le permite alternar la visualización entre la curva y el gráfico de barras.

Tiempo de detención

Determina el tiempo que el gráfico de nivel de picos permanecerá cuando caiga el nivel.

Colores

Permite seleccionar los colores de las curvas, la rejilla, el fondo, etc.

Presets

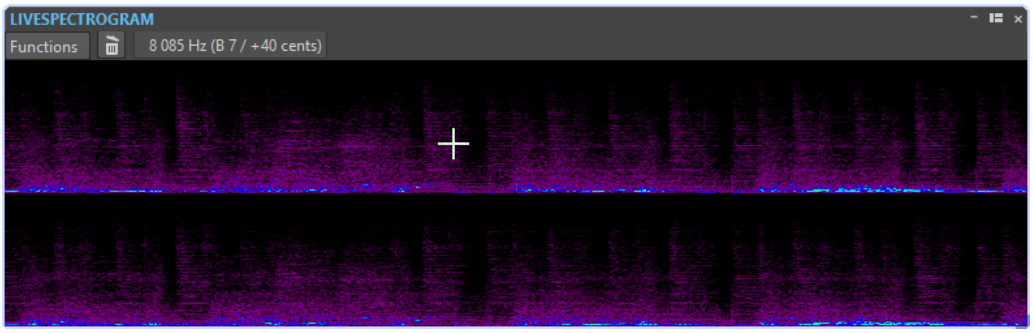
Puede guardar hasta 5 **Ajustes de espectrómetro** como presets. Esto le permite cambiar rápidamente entre diferentes ajustes de **Espectrómetro** durante la reproducción.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear presets de ajustes de espectrómetro en la página 574

Espectrograma en vivo

El **Espectrograma en vivo** muestra los últimos segundos del flujo de audio. Esto le permite detectar perturbaciones o ruidos en el espectrograma, y monitorizar el nivel y las frecuencias del ruido, por ejemplo.

- Para abrir el **Espectrograma en vivo**, seleccione **Medidores** > **Espectrograma en vivo**.



Ajustes del Espectrograma en vivo

Los ajustes del **Espectrograma en vivo** le permiten ajustar el comportamiento y la visualización del **Espectrograma en vivo**.

- Para abrir los ajustes del **Espectrograma en vivo**, abra la ventana **Espectrograma en vivo** y abra el menú **Funciones**.

Borrar

Borra el espectrograma.

Borrar al reproducir

Borra el espectrograma cuando inicia la reproducción.

Empezar desplz. desde la izquierda

Si esta opción está activada, el espectrograma empieza a desplazarse desde el borde izquierdo de la ventana del **Espectrograma en vivo**.

Empezar desplz. desde la derecha

Si esta opción está activada, el espectrograma empieza a desplazarse desde el borde derecho de la ventana del **Espectrograma en vivo**.

Envolver

Si esta opción está activada, el espectrograma se reinicia desde la izquierda cuando llega al borde derecho de la ventana del **Espectrograma en vivo**.

Velocidad de desplz. lenta/Velocidad de desplz. media/Velocidad de desplz. rápida

Le permite seleccionar la velocidad de desplazamiento del espectrograma.

Estilo por defecto

El espectrograma usa el estilo que está definido como por defecto en el diálogo **Opciones de espectrograma**.

Estilo del archivo de audio actual

El espectrograma usa el estilo del archivo de audio activo.

Estilo personalizado

Abre el diálogo **Opciones de espectrograma**, que le permite personalizar el estilo del espectrograma.

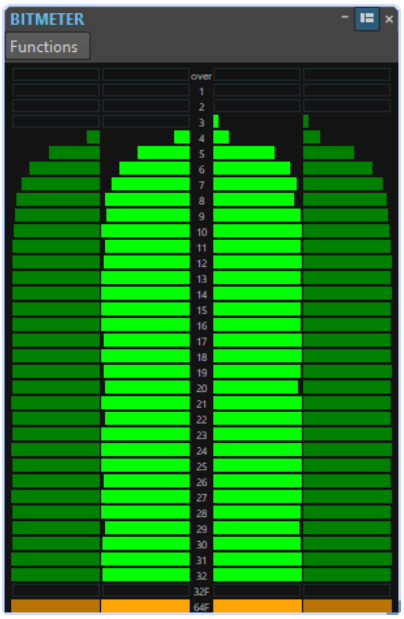
Rotar

Le permite rotar el eje del espectrograma para ver los gráficos horizontalmente o verticalmente.

Medidor de bits

El **Medidor de bits** muestra cuántos bits se utilizan.

- Para abrir el **Medidor de bits**, seleccione **Medidores** > **Medidor de bits**.



Aunque puede esperar que el número máximo de bits sea el mismo que la precisión del archivo de audio, no tiene por qué ser así.

En cuanto realiza cualquier tipo de procesamiento en tiempo real en un archivo de audio, los datos de audio se tratan con una precisión muy superior (punto flotante de 64 bits), para permitir una calidad de audio impoluta. La única vez que se reproduce un archivo de 16 bits con una precisión de 16 bits es, por ejemplo, cuando se reproduce sin fundidos ni efectos, y con los faders master configurados como 0,00.

Cómo leer el Medidor de bits

- Los medidores internos muestran cuántos bits se utilizan.
- Los medidores externos muestran cuántos bits se han utilizado recientemente.
- El segmento **por encima** indica clipping.
- El segmento **32F** indica muestras con precisión de 32 bits flotantes.

- El segmento **64F** indica muestras con precisión de 64 bits flotantes.

Cuándo utilizar el Medidor de bits

El **Medidor de bits** resulta útil en las siguientes situaciones:

- Para comprobar si se necesita dithering. Si está reproduciendo o mezclando en 16 bits, y el **Medidor de bits** muestra que se utilizan más de 16 bits, debería aplicar dithering.
- Para ver la precisión real de un archivo de audio. Por ejemplo, aunque un archivo esté en formato de 24 bits, solo se pueden utilizar 16 bits, o un archivo de 32 bits solo puede usar 24 bits.
- Para ver la salida de precisión de bits de un plug-in.
- Para ver si las muestras son de 32 bits flotantes, 64 bits flotantes o cualquier precisión PCM entre 8 bits y 32 bits en el punto de monitorización.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ajustes del medidor de bits en la página 578

Ajustes del medidor de bits

En el diálogo **Ajustes del medidor de bits**, puede ajustar el comportamiento y visualización del **Medidor de bits**.

- Para abrir el diálogo **Ajustes del medidor de bits**, abra la ventana **Medidor de bits** y seleccione **Funciones** > **Ajustes**.

Colores

Puede ajustar los colores de los segmentos, las rejillas, el fondo, etc. de los medidores haciendo clic en los botones de color correspondientes.

Tiempo de detención del bit

Determina durante cuánto tiempo los medidores exteriores mantienen los valores de pico.

Indicador Bit

Determina cómo se muestran los bits. En **Modo intuitivo (proporcional al nivel de señal)**, se muestra el valor absoluto de la señal. El gráfico de barras es mayor cuanto más altos sean los niveles de la señal, de modo similar a un medidor de nivel común.

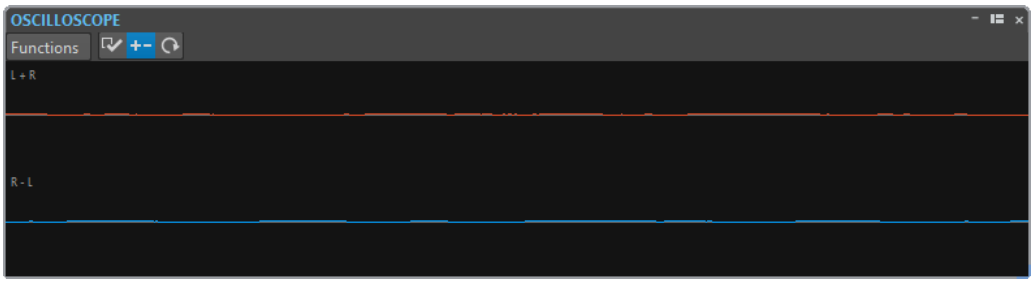
En **Modo verdadero (muestras con signo)**, el medidor muestra el mapeado directo de los bits. Sin embargo, dado que los valores reales pueden ser negativos, no hay relación intuitiva con el nivel. Este modo resulta útil si desea comprobar el rango completo, ya que se muestran todos los bits, independientemente de la señal de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Medidor de bits en la página 577

Osciloscopio

El **Osciloscopio** presenta una vista muy ampliada de la forma de onda alrededor de la posición del cursor de reproducción.

- Para abrir el **Osciloscopio**, seleccione **Medidores** > **Osciloscopio**.



Si está analizando audio estéreo, el **Osciloscopio** normalmente muestra los niveles individuales de los dos canales. Sin embargo, si activa **Mostrar Suma y Resta** en el menú **Funciones**, la mitad superior del **Osciloscopio** muestra la mezcla de ambos canales, y la inferior muestra la diferencia.

Ajustes de osciloscopio

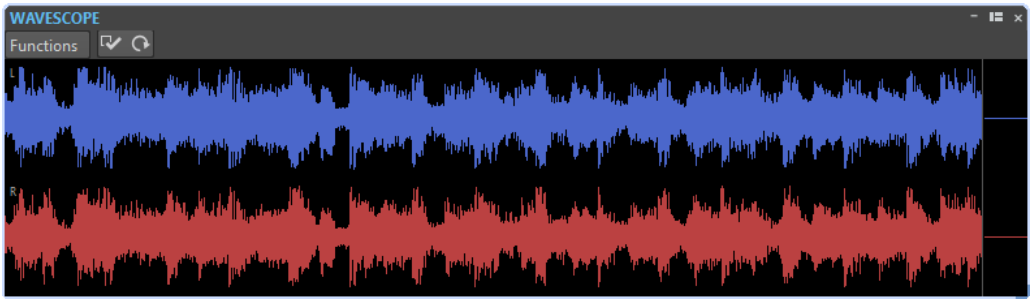
En el diálogo **Ajustes de osciloscopio**, puede ajustar los colores de visualización, así como activar y desactivar el **Zoom auto**. Cuando la opción **Zoom auto (amplitud normalizada)** está activada, se optimiza la visualización para que el nivel más alto se ajuste a la parte superior de la pantalla en todo momento y se muestren incluso las señales más pequeñas.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de osciloscopio**, abra la ventana **Osciloscopio**, y seleccione **Funciones** > **Ajustes**.

Ondascopio

El medidor **Ondascopio** muestra un dibujo de forma de onda en tiempo real de la señal de audio que se monitoriza. Puede ser de utilidad cuando se graba o renderiza un archivo si el modo de monitorización de medición **Renderizado de archivo** está activo.

- Para abrir el **Ondascopio**, seleccione **Medidores** > **Ondascopio**.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Modos de monitorización de medidores en la página 563
Ajustes de ondascopio en la página 579

Ajustes de ondascopio

En el diálogo **Ajustes de ondascopio**, puede realizar varios ajustes de color para el fondo, la rejilla y la forma de onda, así como establecer el zoom vertical y la velocidad de renderización de la forma de onda.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de ondascopio**, abra la ventana **Ondascopio**, y seleccione **Funciones** > **Ajustes**.

Colores

Permite seleccionar colores para los gráficos de forma de onda.

Velocidad de forma de onda

Determina cuánto se comprimirá de la visualización de la forma de onda.

Si **Igual que espectrograma en vivo** está activado, la velocidad de renderización del visor del **Ondascopio** será la misma que el visor de **Espectrograma en vivo**.

Zoom de nivel

Determina el zoom de nivel. Establezca un valor alto si la forma de onda tiene baja amplitud.

Borrar forma de onda cuando se llegue a la derecha del panel

Si esta opción está activa, la visualización de la forma de onda se borrará cada vez que el cursor alcance el extremo derecho de la visualización. Si esta opción está desactivada, la nueva forma de onda sobrescribirá la anterior.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ondascopio en la página 579

DVD-Audio

En WaveLab Pro, puede crear un DVD-Audio a partir de una colección de montajes de audio y escribirlo en un DVD-Audio.

Puede añadir montajes de audio a la ventana **DVD-Audio**, comprobar la conformidad de la disposición del DVD-Audio, y escribir un disco DVD-Audio.

En comparación con un CD de audio básico, el DVD-Audio ofrece las ventajas siguientes:

- Más espacio en disco
- Mayor calidad de audio hasta 192 kHz y 24 bits
- Compatibilidad surround
- Admite presentaciones fotográficas

El contenido de un proyecto de DVD-Audio se guarda en una carpeta con el nombre AUDIO_TS (Audio Title Set), que incluye todo el audio, las imágenes, el texto y los datos del menú visual.

Los contenidos de AUDIO_TS se crean cuando renderiza un proyecto DVD-Audio. Estos archivos de audio se pueden leer con un reproductor DVD-Audio, pero no se pueden abrir ni editar en WaveLab Pro.

Puede utilizar DVD+R, DVD-R, DVD+RW, DVD-RW y DVD-RAM para escribir discos de DVD-Audio compatibles.

NOTA

En WaveLab Pro, cuando hablamos de «CDs» (por ejemplo, en los mensajes o en los nombres de los marcadores), se puede aplicar también a DVD-Audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana DVD-Audio en la página 582
Formatos de DVD-Audio en la página 582
Crear un DVD-Audio en la página 585

Estructura de un proyecto DVD-Audio

Los proyectos DVD-Audio se estructuran en grupos.

- Un álbum puede contener hasta 9 grupos. En WaveLab Pro, un grupo corresponde a un montaje de audio. Un grupo es parecido a un CD y se puede representar a través de un montaje de audio.
- Cada grupo puede incluir hasta 99 pistas. Las pistas quedan definidas por los marcadores de inicio y fin de pista de CD presentes en el montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
DVD-Audio en la página 581

Formatos de DVD-Audio

Un proyecto DVD-Audio puede incluir audio en varias resoluciones.

Las frecuencias de muestreo pueden ser de 48 kHz, 96 kHz, 192 kHz, 44.1 kHz, 88.2 kHz o 176 kHz, mientras que la profundidad de bits puede ser de 16 o 24.

Puede utilizar otras profundidades de bits para archivos de audio en un montaje, pero estos se almacenan en el disco de DVD-Audio como muestras de audio de 16 o de 24 bits, independientemente de cuál sea la precisión original. La frecuencia de muestreo del DVD se especifica en la pestaña **Info** del montaje de audio correspondiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
DVD-Audio en la página 581
Pestaña Info en la página 65

Observaciones sobre los formatos de DVD-Audio

Debe tener en cuenta principalmente dos cuestiones al planificar un proyecto DVD-Audio: el tamaño total del álbum y la frecuencia de datos más alta permisible para un grupo.

Un solo álbum no puede contener más de 4,7 GB (si se utiliza el estándar de DVD de una capa).

Frecuencia de datos más alta permisible para un grupo

La frecuencia de datos es el ancho de banda de datos que se necesita para reproducir un número concreto de canales a una profundidad de bits y frecuencia de muestreo específicas. La especificación DVD-Audio permite una frecuencia de datos máxima de 9.6 Mbps cuando se utiliza un formato de audio PCM sin comprimir.

Para mantener un proyecto DVD-Audio dentro del límite aceptable de frecuencia de datos, utilice la siguiente lista como guía.

6 canales
: Máxima profundidad de bits/frecuencia de muestreo: hasta 16 bits/96 kHz o 24 bits/48 kHz

4 canales
: Máxima profundidad de bits/frecuencia de muestreo: hasta 24 bits/96 kHz

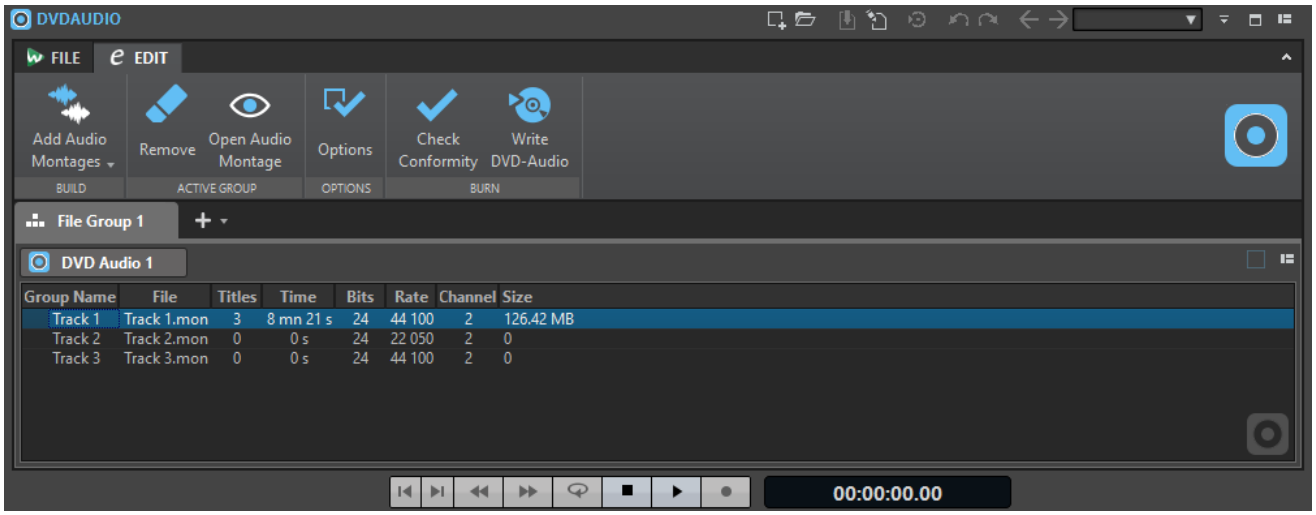
2 canales
: Máxima profundidad de bits/frecuencia de muestreo: hasta 24 bits/192 kHz

VÍNCULOS RELACIONADOS
DVD-Audio en la página 581

Ventana DVD-Audio

En esta ventana, puede crear DVD-Audio y grabarlo en un DVD.

- Para abrir un nuevo archivo DVD-Audio, seleccione **Archivo** > **Nuevo** y haga clic en **Crear DVD-Audio**.
- Para abrir un archivo DVD-Audio guardado, seleccione **Archivo** > **Abrir** y haga clic en **DVD-Audio**. Seleccione el archivo DVD-Audio que quiera abrir y haga clic en **Abrir**.



Lista de DVD-Audio

Las columnas en la ventana **DVD-Audio** muestran información sobre los montajes de audio en el proyecto. A excepción de las entradas de la columna **Nombre del grupo** no puede editar la información que aparece en esta ventana.

Nombre del grupo

Si hace doble clic en el nombre, puede escribir un nombre nuevo para el grupo. De forma predeterminada, el nombre del montaje de audio se utiliza como el nombre del grupo. El nombre del grupo se muestra en la visualización del menú del DVD.

Archivo

El nombre del montaje de audio. Si hace doble clic en el nombre del montaje de audio, se abre el montaje correspondiente.

Títulos

El número de títulos en el montaje de audio.

Tiempo

El total de tiempo de todos los títulos.

Bits

La profundidad de bits de las muestras en el montaje de audio tal y como se guardarán en el DVD final.

Tasa

La frecuencia de muestreo del montaje de audio.

Canal

El número de canales utilizados en el montaje de audio.

Size

El tamaño total del montaje de audio.

Pestaña Editar

Añadir montajes de audio

Le permite seleccionar los montajes de audio que quiere añadir al DVD-Audio.

Eliminar

Elimina el montaje de audio seleccionado del DVD-Audio.

Abrir montaje de audio

Abre la ventana de montaje del montaje de audio seleccionado.

Opciones

Abre el diálogo **Opciones DVD-Audio**.

Comprobar conformidad

Verifica que la estructura del DVD-Audio es correcta según el estándar.

Escribir DVD-Audio

Abre el diálogo **Creación de DVD-Audio** que le permite grabar un DVD.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Opciones DVD-Audio en la página 584

Diálogo Opciones DVD-Audio

En este diálogo, puede realizar varios ajustes para el DVD-Audio.

- Para abrir el diálogo **Opciones DVD-Audio**, abra un archivo DVD-Audio, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Opciones**.

Identificación de disco

ID volumen y **Número de volúmenes** le permiten especificar información sobre el disco. Por ejemplo, si tiene un proyecto que tiene 3 discos DVD, puede especificar 3 volúmenes y determinar el ID para los volúmenes 1, 2 y 3.

Nombre de álbum le permite introducir el nombre del álbum. Este nombre también se utiliza como el nombre del volumen de DVD.

Información del proveedor le permite introducir información sobre el proveedor del DVD-Audio.

Opciones

Si la opción **Generar menús** está activada, se generará automáticamente un menú básico que muestre la estructura de álbum/grupo/pistas. Este menú aparece al reproducir el DVD-Audio en un reproductor DVD.

Si la opción **Incluir pistas de imágenes** está activada, las imágenes colocadas en las pistas de imágenes del montaje de audio se incluyen en el DVD y se muestran en los reproductores DVD compatibles.

Si la opción **Autoreproducir** está activada, la reproducción del DVD se iniciará automáticamente al insertar el DVD en un reproductor DVD compatible.

Sistema de TV

Especifica si el disco DVD-Audio deberá cumplir el estándar de vídeo NTSC o PAL/SECAM.

Imagen por defecto

Si esta opción está activada, puede definir una imagen predeterminada que se muestra durante la reproducción del DVD-Audio.

Efectos de imágenes fijas

Permite definir transiciones de efecto entre imágenes. Seleccione el modo y la duración de la transición para el inicio y el fin de la reproducción. No todos los reproductores DVD admiten esta función.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana DVD-Audio en la página 582

Sistemas de TV en la página 585

Sistemas de TV

Si desea utilizar imágenes fijas, debe especificar si el disco de DVD-Audio tiene que cumplir el estándar de vídeo NTSC o PAL/SECAM. Esto es importante porque NTSC y PAL/SECAM utilizan resoluciones diferentes.

Puede especificar el sistema de TV en el diálogo **Opciones DVD-Audio**

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Opciones DVD-Audio en la página 584

Crear un DVD-Audio

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo** y haga clic en **Crear DVD-Audio**.
2. Añada archivos al proyecto DVD-Audio, utilizando uno de los siguientes métodos:
   - En la ventana **DVD-Audio**, en la pestaña **Editar**, haga clic en **Añadir montajes de audio** y seleccione los montajes de audio que desee añadir.
   - Arrastre montajes de audio del Explorador de archivos/Finder de macOS hasta la ventana **DVD-Audio**.
   - Arrastre una pestaña de montaje de audio hasta la ventana **DVD-Audio**.
3. Seleccione **Archivo** > **Guardar** especifique un nombre y una ubicación y haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

Los montajes de audio se añaden al proyecto DVD-Audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana DVD-Audio en la página 582
Guardar un DVD-Audio en la página 585
Abrir un proyecto DVD-Audio en la página 586

Guardar un DVD-Audio

PRERREQUISITO

Ha configurado su DVD-Audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Guardar**.
2. En el diálogo **Guardar DVD-Audio**, especifique un nombre y una ubicación.
3. Haga clic en **Guardar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana DVD-Audio en la página 582
Crear un DVD-Audio en la página 585
Abrir un proyecto DVD-Audio en la página 586

Abrir un proyecto DVD-Audio

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Abrir** y haga clic en **DVD-Audio**.
2. Seleccione **Explorar**.
3. Seleccione un archivo DVD-Audio y haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

Todos los montajes de audio que están referenciados por el archivo DVD-Audio se abren en WaveLab Pro. Sin embargo, no aparecen en las ventanas de montaje.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana DVD-Audio en la página 582
Crear un DVD-Audio en la página 585

Configurar el modo DVD-Audio para un montaje de audio

Para que se pueda escribir un montaje de audio en un DVD-Audio, el modo del montaje de audio debe ser DVD-Audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, haga clic en la pestaña **Archivo**.
2. Haga clic en **Info**.
3. Abra el menú **Modo** y seleccione **DVD-Audio**.
4. Haga clic en **Aplicar cambios**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

DVD-Audio en la página 581
Pestaña Info en la página 65

Eliminar montajes de audio de un DVD-Audio

Cuando se eliminan montajes de audio de un DVD-Audio, las referencias del montaje de audio se eliminan del DVD-Audio, pero los archivos del montaje de audio no se borran.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **DVD-Audio**, seleccione un montaje de audio.
2. En la pestaña **Editar**, haga clic en **Eliminar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana DVD-Audio en la página 582

Abrir montajes de audio dentro de proyectos DVD-Audio para su edición

Hay varias formas de abrir un montaje de audio de un proyecto DVD-Audio para su edición en la ventana del **Montaje de audio**.

- Haga doble clic en el montaje de audio en la ventana **DVD-Audio**.
- Seleccione un montaje de audio de la lista, seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Abrir montaje de audio**.
- Arrastre un montaje de audio desde la ventana **DVD-Audio** hasta un montaje de audio abierto, o hasta el área de la ventana del **Montaje de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana DVD-Audio en la página 582

Comprobar la conformidad del DVD-Audio

Antes de renderizar el proyecto de DVD-Audio, puede utilizar la función **Comprobar conformidad** para asegurarse de que los ajustes cumplen con el estándar de DVD-Audio. Esto también se hace automáticamente antes de la escritura a disco.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **DVD-Audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. Haga clic en **Comprobar conformidad**.

RESULTADO

Todos los montajes de audio que forman parte del proyecto de DVD-Audio se verifican para que sean correctos. Después se abre un mensaje mostrando el resultado de la comprobación de conformidad.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana DVD-Audio en la página 582

Operaciones de escritura

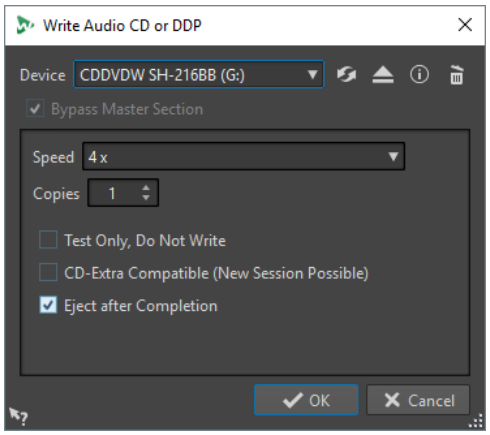
Para empezar el proceso de escritura de un CD/DVD, debe haber completado todos los preparativos para la grabación de un CD/DVD. Consulte las descripciones sobre DVD-Audio y Ventana CD para obtener una descripción sobre los preparativos antes de seguir las instrucciones que hay aquí.

VÍNCULOS RELACIONADOS
DVD-Audio en la página 581
Ventana CD en la página 448
Escribir montajes de audio en la página 590
Diálogo Escribir CD de audio o DDP en la página 588

Diálogo Escribir CD de audio o DDP

En este diálogo puede grabar un proyecto de CD y un montaje de audio a un CD de audio o a una imagen DDP.

- Para escribir montajes de audio a un CD de audio o a una imagen DDP, abra la ventana **CD** y seleccione **Funciones** > **Escribir CD audio o DDP**.



Las siguientes opciones son las mismas tanto para grabar archivos de audio como para grabar montajes de audio a una imagen de CD o DDP:

Dispositivo

Le permite seleccionar la grabadora de discos que desee utilizar, o seleccionar **Imagen DDP** para escribir un conjunto de archivos DDP en el disco duro.

NOTA

En Mac, inserte un disco en la unidad después de abrir WaveLab Pro. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Pro.

Refrescar

Escanea el sistema para buscar dispositivos ópticos conectados. Esto se hace automáticamente cuando se abre este diálogo. Haga clic en el icono de refrescar después de insertar un disco virgen para actualizar el menú emergente **Velocidad**.

Expulsar el medio óptico

Al hacer clic aquí se expulsará el medio óptico presente en la unidad seleccionada.

Información del dispositivo

Abre el diálogo **Información del dispositivo**, que muestra información sobre el dispositivo seleccionado.

Borrar medio óptico

Borra el disco óptico presente en la unidad seleccionada, siempre que sea un disco regrabable.

Si **Imagen DDP** está seleccionado, hacer clic en el botón borra los archivos DDP existentes.

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, la señal de audio no se procesa a través de la **Sección Master** antes de grabarse en el disco.

Carpeta de destino (la imagen DDP debe estar seleccionada)

Le permite especificar la ruta de destino. Si escribe una ruta que no existe, se crea automáticamente.

Escribir tabla de contenidos e información (Imagen DDP debe estar seleccionada)

Si esta opción está activada, se graba un archivo llamado `IDENT.TXT` en la carpeta DDP. Contiene una tabla de contenidos de las pistas e información para el usuario. Este archivo no forma parte de la especificación DDP oficial, pero lo puede usar el receptor de la imagen DDP para identificar los archivos.

Velocidad

Le permite seleccionar la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de la capacidad de su dispositivo de escritura y del disco presente en el dispositivo.

Copias

Le permite definir el número de copias que quiere escribir.

Solo probar, no escribir

Si esta opción está activada, hacer clic en **Aceptar** inicia una simulación de escritura de CD. Si se pasa este test, la operación real se realizará correctamente. Si el test falla, inténtelo de nuevo a una velocidad de escritura más baja.

Renderizar a un archivo temporal antes de escribir (solo disponible para la grabación de montajes de audio)

Si esta opción está activada, se crea una imagen del disco antes de grabar, lo que elimina el riesgo de subdesbordamientos de búfer. Esta opción es útil si su proyecto usa muchos plug-ins de audio mientras graba. Se activa automáticamente cuando quiere grabar varias copias. Aunque esta operación hace el proceso de escritura más largo, le permite seleccionar una velocidad de escritura más alta.

Compatible con CD-Extra (nueva sesión posible)

Si esta opción está activada, el CD de audio resultante es compatible con el formato CD-Extra.

Expulsar al acabar

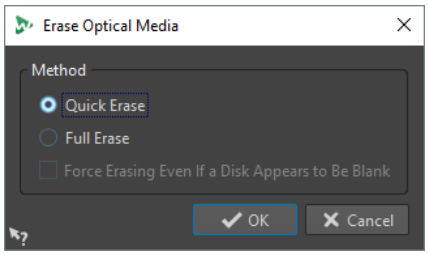
Si esta opción está activada, el disco se expulsa después de la operación de escritura.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Operaciones de escritura en la página 588
Ventana CD en la página 448

Diálogo Borrar medio óptico

En este diálogo, puede borrar rápida o completamente un disco óptico antes de escribir en él.

- Para abrir el diálogo **Borrar medio óptico**, abra el diálogo **Escribir CD de audio o DDP** y haga clic en el icono de papelera.



Borrado rápido

Borra la tabla de contenidos del disco.

Borrado entero

Borra todas las partes del disco.

Forzar borrado aunque el disco esté en blanco

Si esta opción está activada, se borra el disco, incluso si es un disco virgen. Utilice esta opción para asegurarse de que los discos que se habían borrado parcial o mínimamente se borren totalmente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Escribir CD de audio o DDP en la página 588

Escribir montajes de audio

Puede grabar montajes de audio en un CD de audio o a una imagen DDP.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Escribir un montaje de audio en un CD de audio en la página 590
Escribir un montaje de audio en una imagen DDP en la página 591

Escribir un montaje de audio en un CD de audio

PRERREQUISITO

Configure el montaje de audio y ajuste las preferencias de escritura de CD en **Preferencias globales**.

NOTA

En Mac, inserte un disco en la unidad después de abrir WaveLab Pro. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Pro.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: en la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Comprobar conformidad de CD** para comprobar que todos los parámetros se ajusten al estándar del Red Book.
2. Inserte un CD vacío en la unidad.
3. En la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Escribir CD de audio o DDP**.

4. En el menú emergente **Dispositivo**, seleccione el dispositivo de escritura que desea utilizar.
5. Si quiere saltarse la **Sección Master**, active **Bypass Sección Master**.
6. Seleccione la velocidad de escritura en el menú emergente **Velocidad**.
7. Seleccione el número de copias que quiere grabar.

   Cuando vaya a grabar más de una copia, se recomienda activar **Renderizar a un archivo temporal antes de escribir**.
8. Opcional: active una o varias de las siguientes opciones:
   - Active **Solo probar, no escribir** si quiere probar si la operación de escritura sería satisfactoria.
   - Active **Renderizar a un archivo temporal antes de escribir** si su montaje de audio utiliza muchos plug-ins. De este modo, los datos de audio se envían a la grabadora de CD con rapidez.
   - Active **Compatible con CD-Extra (nueva sesión posible)** si desea que el CD de audio resultante sea compatible con el formato CD-Extra.
   - Active **Expulsar al acabar** si desea que el disco sea expulsado automáticamente después de la operación de escritura.
9. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Comienza la operación de escritura.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana CD en la página 448
Diálogo Escribir CD de audio o DDP en la página 588

Escribir un montaje de audio en una imagen DDP

PRERREQUISITO

Configure el montaje de audio y ajuste las preferencias de escritura de CD en **Preferencias globales**.

PROCEDIMIENTO

1. Opcional: en la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Comprobar conformidad de CD** para comprobar que todos los parámetros se ajusten al estándar del Red Book.
2. En la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Escribir CD de audio o DDP**.
3. En el menú emergente **Dispositivo**, seleccione **Imagen DDP**.
4. Si quiere saltarse la **Sección Master**, active **Bypass Sección Master**.
5. Especifique la carpeta de destino.
6. Opcional: active **Escribir tabla de contenidos e información de cliente** para crear un archivo de texto con información sobre el archivo DDP.
7. Haga clic en **Aceptar** para comenzar la operación de escritura.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana CD en la página 448
Diálogo Escribir CD de audio o DDP en la página 588

Escribir montajes de audio sin ninguna frecuencia de muestreo

Puede escribir montajes de audio en CD/DDP aunque no estén a 44.1 kHz. Para poder hacer esto, configure el plug-in **Resampler** en la **Sección Master**. Este procedimiento no está automatizado para que pueda personalizar la calidad, los límites y el dithering del remuestreado.

PRERREQUISITO

Configure su montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la **Sección Master**, añada el plug-in **Resampler** a una ranura de **Efectos**.
2. En el **Resampler**, configure la **Frecuencia de muestra de salida** a **44100 Hz**.
3. Opcional: añada un plug-in de **Peak Master** y un plug-in de **Dithering** al final de la **Sección Master**.
4. Escriba el montaje de audio como lo haría con cualquier otro montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Escribir un montaje de audio en un CD de audio en la página 590
Escribir un montaje de audio en una imagen DDP en la página 591

Comprobar la transición entre pistas

Puede establecer un tiempo de pre-roll antes de que comiencen las pistas y después reproducir todas las pistas. Comprobar la transición entre pistas.

PRERREQUISITO

Configure su montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **CD**, seleccione **Opciones** > **Editar tiempos de reproducción**.
2. Realice sus ajustes y haga clic en **Aceptar**.
3. En la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Reproducir todos los inicios de pista de CD**.

RESULTADO

Cada punto de inicio y punto de fin de pista se reproduce de acuerdo con los valores establecidos en el diálogo **Editar tiempos de reproducción**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana CD en la página 448

Texto del CD

Texto del CD (CD-Text) es una extensión de la norma Red Book Compact Disc, y le permite guardar información de texto como el título, el autor de la canción, el compositor y el ID del disco en un CD de audio.

Los datos de texto se muestran en los reproductores de CD que admiten el formato de texto del CD. El texto del CD también se puede incluir en el informe del CD de audio.

NOTA

La funcionalidad texto del CD solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Propiedades de montaje de audio en la página 308
Diálogo Editor Texto CD en la página 593
Importar texto de CD (CD-Text) en la página 594

Diálogo Editor Texto CD

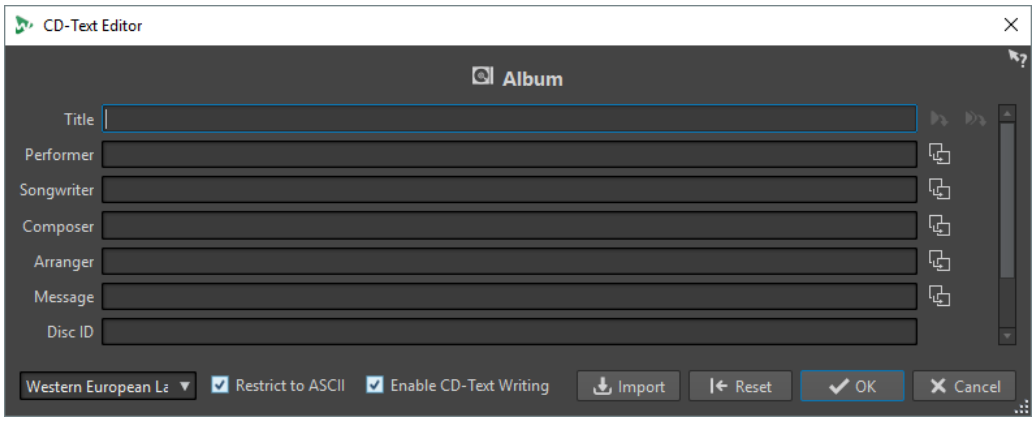
En este diálogo, puede especificar información como el título de la pista, el artista y el autor de la canción, que se escribe en el CD o en el texto del CD.

Puede añadir información sobre el propio disco y sobre cada pista individual. Esta información se introduce en los campos de texto que se desplazan horizontalmente. Hay un panel de campos para el propio disco y otro para cada pista.

NOTA

La funcionalidad texto del CD solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

- Para abrir el diálogo **Editor Texto CD**, en la ventana **CD**, seleccione la pista para la que quiere editar el CD-Text, y seleccione **Funciones** > **Editar Texto CD**.



Copiar nombre de marcador de pista de CD

Copia el nombre del marcador de la pista de CD en este campo.

Copiar nombre de marcador de inicio de pista de CD a todos los títulos de pista de CD

Copia el nombre de cada marcador de inicio de pista de CD en el campo de título de cada pista de CD.

Copiar texto a todas las pistas siguientes

Copia el texto a todas las pistas que se encuentran después de la actual.

Barra de desplazamiento

Le permite navegar por todos los textos de CD. La primera posición corresponde a todo el CD, y las demás posiciones a las pistas individuales.

Idioma

Le permite seleccionar cómo deben codificarse los caracteres en el CD.

NOTA

Si un carácter no es compatible con el texto del CD, se muestra como **?**.

Limitar a ASCII

Para asegurar compatibilidad máxima con los reproductores de CD, se recomienda restringir los caracteres a ASCII al usar la opción **Idioma de Europa occidental**. Si esta opción está activada y escribe un carácter no compatible, se muestra un carácter **?**.

Activar escritura de CD-Text

Si esta opción está activada, se escribe el texto de CD en el CD.

Importar

Le permite importar un archivo de texto que contiene texto de CD (CD-Text).

Reinicializar

Restablece los ajustes a sus valores por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Texto del CD en la página 592
Ventana CD en la página 448
Propiedades de montaje de audio en la página 308

Importar texto de CD (CD-Text)

Puede importar texto de CD (CD-Text) que ha sido escrito en un archivo CSV estándar en el formato UTF-8.

- Para importar texto de CD, haga clic en **Importar** en el diálogo **Editor Texto CD** y seleccione el archivo de texto que quiera importar.

Importar texto de CD reemplaza el contenido del diálogo del **Editor Texto CD**.

Puede especificar el delimitador CSV en el diálogo **Preferencias globales** de la pestaña **Formatos**. El archivo CSV solo debe contener el texto y entre 1 y 7 campos por línea. El texto debe estar en el siguiente orden:

1. Título
2. Artista
3. Letrista
4. Compositor
5. Arreglista
6. Mensaje
7. ID de disco

VÍNCULOS RELACIONADOS
Texto del CD en la página 592
Diálogo Editor Texto CD en la página 593
Pestaña Formatos (Preferencias globales) en la página 800

Informes de CD de audio

Un informe de CD de audio es un informe detallado sobre el CD de audio activo. Este informe incluye una lista completa de las pistas con los códigos ISRC, los tiempos de las pistas y el texto del CD.

El informe de CD de audio puede generarse en HTML, Adobe PDF, XML, formato de texto simple, CSV o imprimirse. Puede seleccionar los elementos que van a aparecer e incluir el logotipo personalizado. Puede enviar el informe de CD de audio a su cliente, un diseñador gráfico o la empresa de duplicados de CD cuando les presente un CD master, por ejemplo.

Existen dos tipos de variables:

- Las variables de fábrica proporcionan información generada automáticamente sobre un proyecto, tal como el número de pistas, los tiempos y los nombres de las pistas, etc., en función del contenido real del proyecto.
- Las variables definidas por el usuario contienen datos personales, como el nombre de la empresa, la información de copyright, etc.

Junto con las variables, el informe de CD de audio también puede incluir cualquier texto de CD (CD-Text) que usted haya especificado, por ejemplo, compositores o intérpretes.

NOTA

Los informes de CD de audio solo están disponibles si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Generar un informe de CD de audio en la página 595
Diálogo Informe CD de audio en la página 596
Propiedades de montaje de audio en la página 308

Generar un informe de CD de audio

Debe generarse un informe de CD de audio cuando un montaje de audio esté completamente preparado para le escritura en CD.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio para el cual desea crear un informe.

   NOTA

   El montaje de audio debe estar en modo estéreo.

2. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **CD**.
3. En la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Generar informe de CD de audio**.
4. En la ficha **Texto enriquecido**, en la sección **Formato de salida**, especifique uno de los formatos de salida siguientes:
   - HTML
   - Adobe PDF
   - Imprimir
   - XML
   - CSV

5. Realice sus ajustes.
6. Opcional: en la pestaña **Texto plano**, seleccione una plantilla de hoja de minutaje o introduzca la información de la hoja de minutaje.
7. Opcional: si desea guardar el informe del CD de audio en una ubicación específica, active **Especificar nombre y ubicación de archivo** e indique un nombre de archivo y una ubicación.
8. Haga clic en **Aplicar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Informes de CD de audio en la página 595
Ventana CD en la página 448
Diálogo Informe CD de audio en la página 596

Diálogo Informe CD de audio

En este diálogo, puede generar un informe de CD audio y especificar la información que va a incluir en este informe.

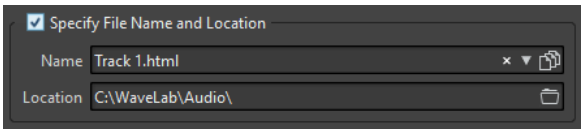
- Para abrir el diálogo **Informe CD de audio**, en la ventana de **CD**, seleccione **Funciones** > **Generar informe de CD de audio**.

Opciones globales

La siguiente opción está disponible en las pestañas **Texto enriquecido** y **Texto plano**.

Especificar nombre y ubicación de archivo

Permite especificar un nombre y una ubicación para el proyecto. El archivo se crea cuando hace clic en **Aplicar**.



Pestaña Texto enriquecido

Pistas de CD

Le permite seleccionar si quiere crear un informe de CD de audio para todas las pistas o para un grupo de pistas específico.

Fuente

Le permite especificar la fuente a utilizar en el informe.

Tamaño de fuente

Le permite especificar el tamaño de fuente a utilizar en el informe.

Imagen de encabezamiento

Le permite seleccionar una imagen para insertarla en la parte superior del informe. WaveLab Pro soporta muchos formatos de imagen diferentes, incluyendo SVG.

Centrar imagen

Centra la imagen de encabezamiento horizontalmente. Si está desactivada, la imagen se coloca a la izquierda.

Ancho de imagen

Le permite especificar el ancho de la imagen de encabezamiento. La relación ancho/alto se conserva automáticamente.

Encabezamiento

Añade información general al inicio del informe.

Texto personalizado

Permite introducir texto para insertarlo en la parte superior del informe. Para insertar variables personalizadas, haga clic derecho en el campo de texto.

Líneas extra

Permite seleccionar qué información de la siguiente desea añadir a la cabecera:

- **Fecha**
- **Nombre del montaje de audio**
- **Código UPC/EAN**
- **Número de pistas**
- **Duración del disco**

Omitir líneas con valores vacíos

Si esta opción está activada, la línea no se añade al informe si la línea contiene una variable vacía.

Ignorar silencio inicial del CD

Si esta opción está activada, el silencio de 2 segundos disponibles al inicio de un CD de libro rojo se ignora.

ISRC

Añade una columna al informe para mostrar el código ISRC.

Estado pre énfasis

Añade una columna al informe para mostrar el estado pre-énfasis de la pista.

Estado copia

Añade una columna al informe para mostrar el estado de copia de la pista.

Detalles de tiempo

Añade al informe una descripción de la pausa, el inicio de pista y los posibles subíndices.

Pausa

Si esta opción está activada, se incluye en el informe la información de la pausa.

Subíndices

Si esta opción está activada, se describen en el informe los subíndices de pistas.

Subíndices relativos a pista

Define los valores de subíndice como relativos al inicio de la pista correspondiente. Si está desactivada, los valores son relativos al inicio del CD.

Tiempo de inicio (en montaje de audio)

Añade una columna al informe para mostrar los tiempos de eventos desde el inicio del montaje de audio.

Tiempo de inicio (en CD)

Añade una columna al informe para mostrar los tiempos de eventos desde el inicio del CD.

Texto del CD

Si esta opción está activada, se incluye en el informe el texto de CD. Puede especificar qué información de texto de CD (CD-Text) quiere incluir en el informe.

Formato de salida

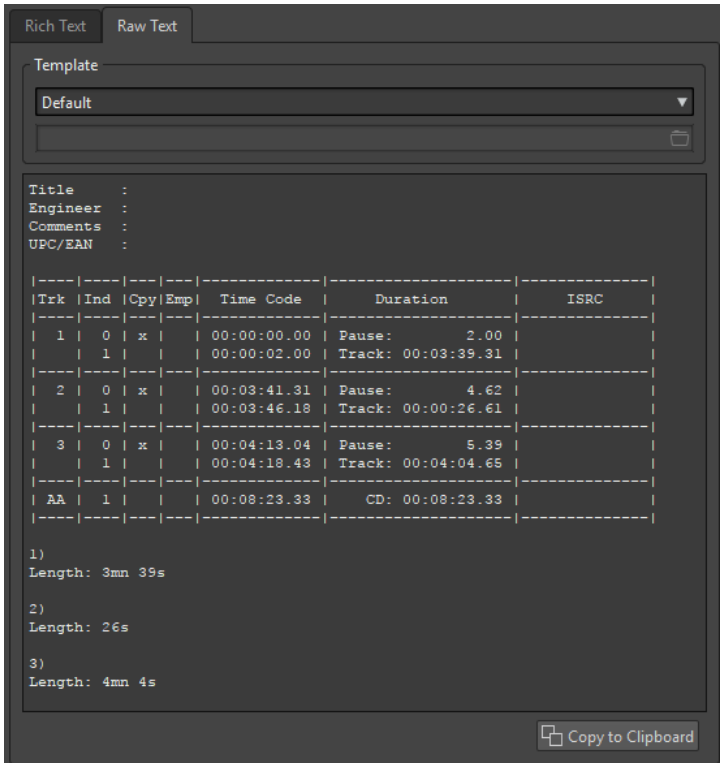
Permite seleccionar el formato de salida para el informe.

- **HTML** genera un archivo HTML con un formato de caracteres UTF-8.
- **Adobe PDF** genera un archivo PDF.
- **Imprimir** genera una vista previa del informe y le permite imprimirlo. Si no hay ninguna impresora conectada, la vista previa está vacía.
- **XML** genera un archivo XML que incluye la información de CD.
- **CSV** genera un archivo CSV que se puede importar en una hoja de cálculo. El archivo CSV solo puede guardar las propiedades principales del informe de CD. Puede establecer el delimitador CSV en el diálogo **Preferencias globales** de la pestaña **Formatos**.
- Si **Usar inglés para el informe** está activado, el informe estará en inglés en lugar de en el idioma del programa ajustado.

Formato de valor

Abre el diálogo **Formatos de valores**, donde puede editar el formato de los valores generados automáticamente. Estas variables son parte de cualquiera de los presets guardados para este diálogo.

Pestaña Texto plano



Plantilla

Permite seleccionar una plantilla para la disposición del informe. Cuando selecciona **Personalizado**, también puede crear su propia plantilla de hoja de minutaje.

Campo de hoja de minutaje

Le permite escribir una hoja de minutaje.

Copiar al portapapeles

Copia el texto en el portapapeles.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Informes de CD de audio en la página 595
Generar un informe de CD de audio en la página 595
Plantillas de hojas de minutaje (cue) en la página 599

Plantillas de hojas de minutaje (cue)

Una hoja de minutaje (cue) es una forma alternativa al informe de CD, basada en texto plano UTF-8, y se puede personalizar de diversas maneras. Crear una hoja de minutaje requiere conocimientos informáticos y algo de programación, porque utiliza comandos y el concepto de variables.

CONSEJO

Puede hacer una copia de una plantilla de hoja de minutaje que viene con el programa para crear una plantilla de hoja de minutaje personalizada. Las plantillas que vienen con el programa se encuentran en las siguientes ubicaciones:

- Windows: `C:\Program Files\Steinberg\WaveLab Pro 9.5\Factory Presets\Presets\AudioCdCueSheetTemplates\`
- macOS: `/Applications/WaveLab Pro 9.5.app/Contents/Factory Presets/Presets/AudioCdCueSheetTemplates/`

Las hojas de minutaje se organizan de la siguiente manera: hay un número de códigos, comandos y variables que se introducen en un archivo de texto – la plantilla. Si le pide al programa que genere la hoja de minutaje, este crea el archivo de texto basado en los códigos que encuentra en la plantilla.

Si el programa encuentra una variable, la reemplaza con información sobre el CD. Por ejemplo, hay una variable llamada «NUM_TRACKS». Cuando el programa la encuentra, la reemplaza con el número real de pistas del CD.

Los comandos, por otra parte, son instrucciones para que el programa lleve a cabo alguna acción. Por ejemplo, el comando «TIMECODE SEPARATOR =», seguido de algunos caracteres especiales, indica al programa qué caracteres se deberían insertar entre los valores del código de tiempo, para que los valores de código de tiempo se impriman en el formato 00:00:00.00, «00 00 00 00» o como prefiera.

Se pueden introducir los siguientes códigos para diferentes propósitos:

$

Una variable. El texto que sigue al símbolo «$» es el nombre del comando, por ejemplo, «$TITLE». Una variable puede aparecer en cualquier parte de una línea, y puede haber cualquier número de variables en una línea.

#

Un comando. El texto que sigue al símbolo «#» es el nombre del comando, por ejemplo, «#FOR EACH TRACK». Solo puede haber un comando por línea y no debería haber nada más en esa línea.

;

Si una línea comienza con punto y coma «;», esta se interpreta como un comentario. No se utiliza nada de esa línea en la hoja de minutaje (cue). Esto es útil para tomar notas, por ejemplo.

El resto de los caracteres se pueden introducir en sus propias líneas o entre las variables, y se usan tal y como son. Por ejemplo, si teclea «Título: $TITLE» y el título que ha introducido es «Mis grandes éxitos», el texto «Título: Mis grandes éxitos» aparece en la hoja de minutaje.

Para obtener más información sobre los comandos disponibles y cómo se utilizan, puede abrir las plantillas incluidas y estudiarlas. Están disponibles las siguientes variables:

Número de pista

T0

Como número decimal «1» ó «22»

T1

Número de dos dígitos « 1» ó «22» justificado con espacio

T2

Número de dos dígitos «01» ó «22» justificado con cero

Índice de pista

I0

Como número decimal «1» ó «22»

I1

Número de dos dígitos « 1» ó «22» justificado con espacio

I2

Número de dos dígitos «01» ó «22» justificado con cero

Estado de protección anticopia

C1

«x» o « »

C2

«Y» o «N»

Estado de énfasis

E1

«x» o « »

E2

«Y» o «N»

Tiempo de índice absoluto

TIME_IA_0

Como número decimal

TIME_IA_1

Número decimal de 7 dígitos con espacio vacío justificado

TIME_IA_2

Tiempo como «hh:mm:ss:ff»

TIME_IA_3

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado

TIME_IA_4

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» comprimido, si no hay horas no se muestra nada

TIME_IA_5

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran las horas

TIME_IA_6

Tiempo como «mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado, horas no mostradas

TIME_IA_7

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran los minutos si no es necesario, horas no mostradas

TIME_IA_8

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s 4f»

TIME_IA_9

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s»

Tiempo de índice en relación con el comienzo del CD

TIME_IR_0

Como número decimal

TIME_IR_1

Número decimal de 7 dígitos con espacio vacío justificado

TIME_IR_2

Tiempo como «hh:mm:ss:ff»

TIME_IR_3

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado

TIME_IR_4

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» comprimido, si no hay horas no se muestra nada

TIME_IR_5

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran las horas

TIME_IR_6

Tiempo como «mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado, horas no mostradas

TIME_IR_7

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran los minutos si no es necesario, horas no mostradas

TIME_IR_8

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s 4f»

TIME_IR_9

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s»

Tiempo de índice en relación con el comienzo de la pista

TIME_IT_0

Como número decimal

TIME_IT_1

Número decimal de 7 dígitos con espacio vacío justificado

TIME_IT_2

Tiempo como «hh:mm:ss:ff»

TIME_IT_3

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado

TIME_IT_4

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» comprimido, si no hay horas no se muestra nada

TIME_IT_5

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran las horas

TIME_IT_6

Tiempo como «mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado, horas no mostradas

TIME_IT_7

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran los minutos si no es necesario, horas no mostradas

TIME_IT_8

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s 4f»

TIME_IT_9

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s»

Duración de la pausa

TIME_PA_0

Como número decimal

TIME_PA_1

Número decimal de 7 dígitos con espacio vacío justificado

TIME_PA_2

Tiempo como «hh:mm:ss:ff»

TIME_PA_3

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado

TIME_PA_4

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» comprimido, si no hay horas no se muestra nada

TIME_PA_5

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran las horas

TIME_PA_6

Tiempo como «mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado, horas no mostradas

TIME_PA_7

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran los minutos si no es necesario, horas no mostradas

TIME_PA_8

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s 4f»

TIME_PA_9

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s»

Duración de la pista

TIME_TR_0

Como número decimal

TIME_TR_1

Número decimal de 7 dígitos con espacio vacío justificado

TIME_TR_2

Tiempo como «hh:mm:ss:ff»

TIME_TR_3

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado

TIME_TR_4

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» comprimido, si no hay horas no se muestra nada

TIME_TR_5

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran las horas

TIME_TR_6

Tiempo como «mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado, horas no mostradas

TIME_TR_7

Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran los minutos si no es necesario, horas no mostradas

TIME_TR_8

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s 4f»

TIME_TR_9

Formato de tiempo como «1h 2mn 3s»

Longitud de CD

TIME_CD_0

Como número decimal

TIME_CD_1

Número decimal de 7 dígitos con espacio vacío justificado

TIME_CD_2

Tiempo como «hh:mm:ss:ff»

TIME_CD_3

Tiempo como «hh:mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado

TIME_CD_4
Tiempo como «hh:mm:ss:ff» comprimido, si no hay horas no se muestra nada

TIME_CD_5
Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran las horas

TIME_CD_6
Tiempo como «mm:ss:ff» justificado con espacio, cero inicial no mostrado, horas no mostradas

TIME_CD_7
Tiempo como «mm:ss:ff», no se muestran los minutos si no es necesario, horas no mostradas

TIME_CD_8
Formato de tiempo como «1h 2mn 3s 4f»

TIME_CD_9
Formato de tiempo como «1h 2mn 3s»

Varios

NUM_TRACKS
Número total de pistas como número decimal

UPC
Código UPC/EAN

ISRC
Código ISRC

Archivo
Nombre del archivo (sin ruta)

PFILE
Nombre de archivo (con ruta)

TRACK_NAME
Nombre de pista

TRACK_COMMENT
Comentario de pista

VÍNCULOS RELACIONADOS
Informes de CD de audio en la página 595
Crear una plantilla de hoja de minutaje (cue) en la página 604

Crear una plantilla de hoja de minutaje (cue)

Puede crear una plantilla de hoja de minutaje y cargarla cada vez que quiera crear un informe de CD de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio que contenga pistas de CD.
   El montaje de audio debe estar en modo estéreo.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **CD**.
3. En la ventana **CD**, seleccione **Funciones** > **Generar informe de CD de audio**.

4. Seleccione la pestaña **Texto plano**.
5. En la sección **Plantilla**, abra el menú plantilla y haga uno de lo siguiente:
   - Para empezar con una hoja de minutaje vacía, seleccione **Personalizado**.
   - Para empezar con una plantilla de hoja de minutaje que luego puede modificar, seleccione una de las hojas de minutaje disponibles.
   - Para empezar con una plantilla personalizada, seleccione **Personalizado**, haga clic en el icono de carpeta y seleccione el archivo de texto que quiera abrir.

     CONSEJO

     Puede hacer una copia de una plantilla de hoja de minutaje que viene con el programa para crear una plantilla de hoja de minutaje personalizada. Las plantillas que vienen con el programa se encuentran en las siguientes ubicaciones:

     - Windows : `C:\Program Files\Steinberg\WaveLab Pro 11\Factory Presets\Presets\AudioCdCueSheetTemplates\`
     - macOS: `/Applications/WaveLab Pro 11.app/Contents/Factory Presets/Presets/AudioCdCueSheetTemplates/`
6. Introduzca la información de la hoja de minutaje.
7. Active **Especificar nombre y ubicación de archivo** y especifique un nombre y una ubicación.
8. Haga clic en **Aplicar** para guardar la plantilla de hoja de minutaje.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Plantillas de hojas de minutaje (cue) en la página 599
Informes de CD de audio en la página 595
Diálogo Informe CD de audio en la página 596
Ventana CD en la página 448

Función Escribir DVD-Audio

Antes de grabar un montaje de audio a DVD-Audio, los contenidos del proyecto de DVD-Audio deben renderizarse en una carpeta AUDIO_TS. Esta carpeta se añade rápidamente a un proyecto de CD/DVD de datos, desde el cual puede comenzar la operación real de escritura.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Creación de DVD-Audio en la página 605
Renderizar el DVD-Audio en la página 606

Diálogo Creación de DVD-Audio

Este diálogo le permite ajustar la configuración para la creación de DVD-Audio.

- Para abrir el diálogo **Creación de DVD-Audio**, en la ventana **DVD-Audio**, configure el proyecto de DVD-Audio y haga clic en el icono **Escribir DVD-Audio**.

Solo probar

Si está activada esta opción, todos los datos se comprobarán y renderizarán en memoria para saber si el proyecto de DVD-Audio está completo y listo para renderización. Cuando termina el test, se abre un informe.

Renderizar cada montaje de audio con su propio conjunto de plug-ins

Si esta opción está activada, cada montaje de audio se renderiza con sus propios efectos de la **Sección Master**.

Usar ajustes de sección Master actual en todos los Montajes

Si esta opción está activada, todos los montajes de audio se renderizan utilizando los ajustes seleccionados de la **Sección Master**.

Ignorar

Si esta opción está activada, los montajes de audio se renderizan sin los efectos de la **Sección Master**.

Carpeta de destino

Le permite seleccionar la carpeta de destino para los archivos renderizados.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana DVD-Audio en la página 582
Función Escribir DVD-Audio en la página 605
Renderizar el DVD-Audio en la página 606

Renderizar el DVD-Audio

Para poder grabar el proyecto de DVD-Audio a disco o a imagen ISO, primero debe renderizar el proyecto.

PRERREQUISITO

Configure el proyecto de DVD-Audio.

Si quiere utilizar los plug-ins de la **Sección Master** al renderizar el proyecto, configure la **Sección Master** a su gusto.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **DVD-Audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Escribir**, haga clic en **Escribir DVD-Audio**.
3. En la sección **Plug-ins de la Sección Master**, seleccione una de las siguientes opciones:
   - **Renderizar cada montaje de audio con su propio conjunto de plug-ins**
   - **Usar ajustes de sección Master actual en todos los Montajes**
   - **Ignorar**
4. Especifique una carpeta de destino.
5. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

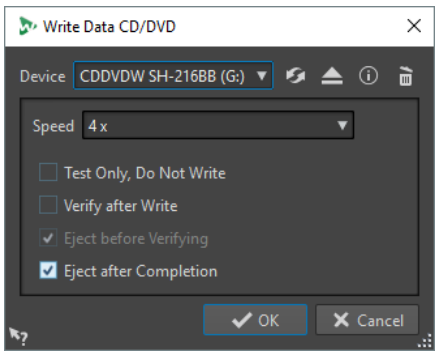
Se abre el diálogo **Escribir CD/DVD de datos**, que le permite grabar su proyecto de DVD-Audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Función Escribir DVD-Audio en la página 605
Ventana DVD-Audio en la página 582
Diálogo Escribir CD/DVD de datos en la página 613

Diálogo Escribir CD/DVD de datos cuando se graba DVD-Audio

En este diálogo puede grabar un proyecto DVD-Audio a un CD/DVD o a un archivo ISO.

- Para abrir el diálogo **Escribir CD/DVD de datos**, configure el proyecto de DVD-Audio en la ventana **DVD-Audio**, y haga clic en el icono **Escribir DVD-Audio**. Después de que la operación de renderización haya finalizado, se abre el diálogo **Escribir CD/DVD de datos**.



NOTA

En Mac, inserte un disco en la unidad después de abrir WaveLab Pro. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Pro.

Dispositivo

Le permite seleccionar la grabadora de discos que quiere utilizar, o seleccionar **Imagen ISO** para grabar un archivo en el disco duro. Puede usar una imagen ISO si quiere escribir a disco en el futuro.

Refrescar

Escanea el sistema para buscar dispositivos ópticos conectados. Esto se hace automáticamente cuando se abre este diálogo. Haga clic en el icono de actualizar después de insertar un disco virgen para actualizar el menú **Velocidad**.

Expulsar el medio óptico

Expulsa el disco óptico presente en la unidad seleccionada.

Información del dispositivo

Abre el diálogo **Información del dispositivo**, que muestra información sobre el dispositivo seleccionado.

Borrar disco óptico

Borra el disco óptico presente en la unidad seleccionada, siempre que sea un disco regrabable. Si está seleccionado **Imagen ISO**, al hacer clic en el botón se borra el archivo ISO existente.

Nombre de archivo ISO

Si se selecciona la opción **Imagen ISO** en el menú **Dispositivo**, especifique el nombre y la ubicación del archivo ISO en el campo de texto.

Velocidad

Le permite seleccionar la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende tanto de la capacidad de su dispositivo de escritura como del disco presente en el dispositivo.

Solo probar, no escribir

Si esta opción está activada, hacer clic en **Aceptar** inicia una simulación de escritura de CD. Si se pasa este test, la operación real se realizará correctamente. Si el test falla, inténtelo de nuevo a una velocidad de escritura más baja.

Verificar después de escribir

Si esta opción está activada, los datos del disco se verificarán automáticamente después del proceso de escritura.

Expulsar antes de verificar

Si esta opción está activada, el disco se expulsará y retirará antes del proceso de verificación, para forzar que la unidad salga del estado de escritura. Esto solo es posible si el disco se puede retirar automáticamente.

Expulsar al acabar

Si esta opción está activada, el disco se expulsa después de la operación de escritura.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Función Escribir DVD-Audio en la página 605
Ventana DVD-Audio en la página 582
Diálogo Escribir CD/DVD de datos en la página 613

Grabar un proyecto de DVD-Audio en un CD/DVD de datos

Después de renderizar el proyecto de DVD-Audio, puede grabarlo en un CD/DVD de datos.

PRERREQUISITO

Ha configurado y renderizado un proyecto de DVD-Audio.

IMPORTANTE

En Mac, inserte un disco en la unidad después de abrir WaveLab Pro. De otro modo, la unidad está bajo el control del sistema operativo, y no estará disponible para WaveLab Pro.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un DVD vacío en la unidad.
2. En la ventana **DVD-Audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Escribir**, haga clic en **Comprobar conformidad** para comprobar que todos los ajustes son compatibles con el estándar Red Book.
4. Haga clic en **Escribir DVD-Audio**.
5. En la sección **Plug-ins de la Sección Master**, seleccione una de las siguientes opciones:
   - **Renderizar cada montaje de audio con su propio conjunto de plug-ins**
   - **Usar ajustes de sección Master actual en todos los Montajes**
   - **Ignorar**
6. Especifique una carpeta de destino.
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. En el diálogo **Escribir CD/DVD de datos**, abra el menú emergente **Dispositivo**, y seleccione el dispositivo de escritura de discos que quiera usar.
9. Seleccione la velocidad de escritura en el menú emergente **Velocidad**.
10. Opcional: active una o varias de las siguientes opciones:
    - Active **Solo probar, no escribir** si quiere probar si la operación de escritura sería satisfactoria.
    - Active **Verificar después de escribir** si quiere verificar el archivo después de la operación de escritura.

- Active **Expulsar antes de verificar** o **Expulsar al acabar** si desea que el disco sea expulsado automáticamente en las situaciones correspondientes.

11. Haga clic en **Aceptar** para comenzar la operación de escritura.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Función Escribir DVD-Audio en la página 605
Ventana DVD-Audio en la página 582
Diálogo Escribir CD/DVD de datos en la página 613

Grabar un proyecto de DVD-Audio en una imagen ISO

Si quiere guardar un proyecto de DVD-Audio completo sin grabar un DVD, puede guardar el proyecto como una imagen ISO.

PRERREQUISITO

Configurar y renderizar un proyecto de DVD-Audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **DVD-Audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Escribir**, haga clic en **Comprobar conformidad** para comprobar si todos los ajustes son compatibles con el estándar Red Book.
3. Haga clic en **Escribir DVD-Audio**.
4. En la sección **Plug-ins de la Sección Master**, seleccione una de las siguientes opciones:
   - **Renderizar cada montaje de audio con su propio conjunto de plug-ins**
   - **Usar ajustes de sección Master actual en todos los Montajes**
   - **Ignorar**
5. Especifique una carpeta de destino.
6. Haga clic en **Aceptar**.
7. En el diálogo **Escribir CD/DVD de datos**, abra el menú emergente **Dispositivo** y seleccione **Imagen ISO**.
8. Especifique un nombre de archivo ISO y su ubicación.
9. Haga clic en **Aceptar** para comenzar la operación de escritura.
10. Cuando la operación haya acabado, haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Función Escribir DVD-Audio en la página 605
Ventana DVD-Audio en la página 582
Diálogo Escribir CD/DVD de datos en la página 613

Grabar un CD de audio a partir de una imagen DDP

Puede escribir un CD a partir de una imagen DDP que haya creado con anterioridad en WaveLab Pro u otra aplicación.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Escribir un CD de audio a partir de una imagen DDP**.
2. En el diálogo **Escribir CD de audio a partir de una imagen DDP**, abra el menú emergente **Dispositivo**, y seleccione el dispositivo de escritura que quiera usar.
3. Seleccione la velocidad de escritura en el menú emergente **Velocidad**.
4. Seleccione la carpeta de la imagen DDP.
5. Opcional: active una o varias de las siguientes opciones:
   - Active **Solo probar, no escribir** si quiere probar si la operación de escritura sería satisfactoria.
   - Active **Expulsar al acabar** si desea que el disco sea expulsado automáticamente después de la operación de escritura.
6. Haga clic en **Aceptar** para comenzar la operación de escritura.

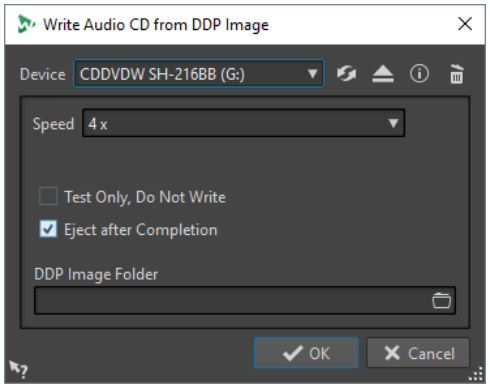
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Escribir un CD de audio a partir de Imagen DDP en la página 610

Diálogo Escribir un CD de audio a partir de Imagen DDP

Este diálogo le permite escribir un CD a partir de una imagen DDP que haya creado con anterioridad en WaveLab Pro u otra aplicación.

- Para abrir el diálogo **Escribir un CD de audio a partir de una imagen DDP**, seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Escribir un CD de audio a partir de una imagen DDP**.



Dispositivo

Le permite seleccionar la grabadora de discos que desea utilizar.

NOTA

En Mac, inserte un disco en la unidad después de abrir WaveLab Pro. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Pro.

Refrescar

Escanea el sistema para buscar dispositivos ópticos conectados. Esto se hace automáticamente cuando se abre este diálogo. Haga clic en el icono de actualizar después de insertar un disco virgen para actualizar el menú **Velocidad**.

Expulsar el medio óptico

Al hacer clic aquí se expulsará el medio óptico presente en la unidad seleccionada.

Información del dispositivo

Abre el diálogo **Información del dispositivo**, que muestra información sobre el dispositivo seleccionado.

Borrar disco óptico

Borra el disco óptico presente en la unidad seleccionada, siempre que sea un disco regrabable. Si **Imagen DDP** está seleccionado, hacer clic en el botón borra los archivos DDP existentes.

Velocidad

Le permite seleccionar la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de la capacidad de su dispositivo de escritura y del disco presente en el dispositivo. Escribir a velocidad máxima solo es posible si el sistema informático, la velocidad del disco duro, etc. cumple los requisitos.

Solo probar, no escribir

Si esta opción está activada, hacer clic en **Aceptar** inicia una simulación de escritura de CD. Si se pasa este test, la operación real se realizará correctamente. Si el test falla, inténtelo de nuevo a una velocidad de escritura más baja.

Expulsar al acabar

Si esta opción está activada, el disco se expulsa después de la operación de escritura.

Carpeta de imagen DDP

Permite especificar la ruta de origen de la imagen DDP.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grabar un CD de audio a partir de una imagen DDP en la página 609

Proyectos de CD/DVD de datos

Un proyecto de CD/DVD de datos se puede utilizar para compilar y grabar un CD de datos, DVD, Blu-ray o una imagen ISO. Puede introducir un nombre para su disco y cambiar la estructura de archivos de disco antes de grabar los datos a un CD, DVD, Blu-ray o imagen ISO.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear un proyecto de CD/DVD de datos en la página 611
Grabar un proyecto de CD/DVD de datos en la página 612

Crear un proyecto de CD/DVD de datos

Un proyecto de CD/DVD de datos se puede utilizar para compilar y grabar un CD de datos, DVD, Blu-ray o una imagen ISO.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **CD/DVD de datos**.
2. Añada archivos al proyecto, utilizando uno de los siguientes métodos:
   - Arrastre los archivos desde WaveLab Pro, desde la ventana del **Explorador de archivos**, o desde el Explorador de archivos/Finder de macOS hasta la ventana **CD/DVD de datos**.
   - Arrastre una pestaña de archivo o de montaje de audio hasta la ventana **CD/DVD de datos**.

- Haga clic derecho en una pestaña de archivo, y seleccione **Añadir a** > **Añadir a CD/DVD de datos**.

3. Opcional: haga clic en **Nueva carpeta**, especifique un nombre de carpeta y ordene los archivos arrastrándolos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Proyectos de CD/DVD de datos en la página 611

Grabar un proyecto de CD/DVD de datos

PRERREQUISITO
Abra el diálogo **CD/DVD de datos** y añada los archivos que quiera grabar en un CD/DVD.

PROCEDIMIENTO

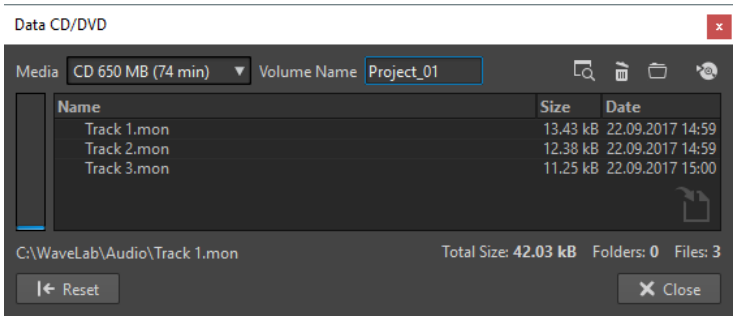
1. Haga clic en **Escribir CD/DVD de datos**.
2. Seleccione un dispositivo de escritura.
   - Si selecciona **Imagen ISO**, especifique un nombre y una ubicación para el archivo.
   - Si selecciona una grabadora de CD/DVD, especifique la velocidad de escritura y configure los ajustes correspondientes.
3. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Proyectos de CD/DVD de datos en la página 611
Diálogo Escribir CD/DVD de datos en la página 613

Diálogo CD/DVD de datos

En este diálogo puede crear un proyecto de datos de CD/DVD, y grabarlo en CD, DVD, Blu-ray o en una imagen ISO.

- Para abrir el diálogo **CD/DVD de datos**, seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **CD/DVD de datos**.



Medios

Le permite seleccionar el tipo de medio que quiera escribir. Si el tamaño de medios que quiere utilizar no está en la lista, seleccione el tipo de medio cuyo tamaño se ajuste más a sus necesidades.

Nombre de volumen

Le permite especificar el nombre de volumen del CD/DVD.

Abrir ubicación de archivo

Abre el Explorador de archivos/Finder de macOS para mostrar la ubicación del archivo seleccionado.

Eliminar archivos y carpetas seleccionados

Se utiliza para eliminar los archivos y carpetas seleccionados del proyecto de CD/DVD.

Crear nueva carpeta

Crea una carpeta. También puede crear subcarpetas.

Escribir CD/DVD de datos

Abre el diálogo **Escribir CD/DVD de datos**, desde el que puede grabar el disco.

Lista de CD/DVD de datos

Muestra el contenido del proyecto de CD/DVD, el tamaño, la fecha de creación y el número de archivos.

Espacio disponible en el medio

Indica cuánto espacio se utiliza en el medio. El **Tamaño total** del proyecto de CD/DVD de datos se muestra más abajo en la lista de CD/DVD de datos.

Reinicializar

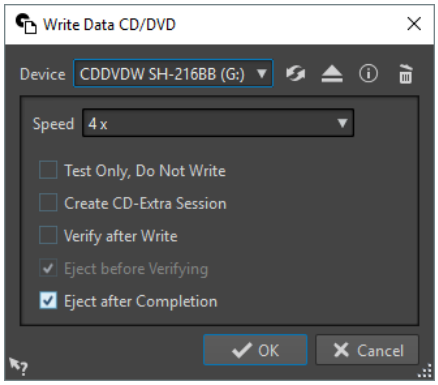
Esta opción elimina todos los archivos del proyecto de CD/DVD de datos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Proyectos de CD/DVD de datos en la página 611
Grabar un proyecto de CD/DVD de datos en la página 612
Diálogo Escribir CD/DVD de datos en la página 613

Diálogo Escribir CD/DVD de datos

En este diálogo puede grabar un proyecto de CD/DVD de datos a un CD/DVD o a un archivo ISO.

- Para abrir el diálogo **Escribir CD/DVD de datos**, abra el diálogo **CD/DVD de datos** y haga clic en **Escribir CD/DVD de datos**.



Dispositivo

Le permite seleccionar la grabadora de discos que quiere utilizar, o seleccionar **Imagen ISO** para grabar un archivo en el disco duro. Escribir una imagen ISO crea una copia de un futuro disco óptico.

NOTA

En Mac, abra WaveLab Pro sin ningún disco en la unidad. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Pro.

Refrescar

Escanea el sistema para buscar dispositivos ópticos conectados. Esto se hace automáticamente, cuando se abre este diálogo. Haga clic en el icono de actualizar después de insertar un disco virgen para actualizar el menú **Velocidad**.

Expulsar disco óptico

Expulsa el disco óptico presente en la unidad seleccionada.

Información del dispositivo

Abre el diálogo **Información del dispositivo**, que muestra información sobre el dispositivo seleccionado.

Borrar disco óptico/Imagen ISO

Borra el disco óptico presente en la unidad seleccionada, siempre que sea un disco regrabable. Si está seleccionado **Imagen ISO**, al hacer clic en el botón se borra el archivo ISO existente.

Nombre de archivo ISO

Si se selecciona la opción **Imagen ISO** en el menú **Dispositivo**, especifique el nombre y la ubicación del archivo ISO en el campo de texto.

Velocidad

Le permite seleccionar la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de la capacidad de su dispositivo de escritura y del disco presente en el dispositivo.

Solo probar, no escribir

Si esta opción está activada, hacer clic en **Aceptar** inicia una simulación de escritura de CD. Si se pasa este test, la operación real se realizará correctamente. Si el test falla, inténtelo de nuevo a una velocidad de escritura más baja.

Crear una sesión CD-Extra

Si esta opción está activada, los datos se escriben en una nueva sesión, después de las pistas de audio. Esto crea un «CD Extra», también conocido como «Enhanced CD» y «CD Plus». Para que esto funcione, el CD que esté en la unidad ya tiene que incluir pistas, escritas con la opción «CD-Extra». De lo contrario, la operación no se realizará correctamente.

Verificar después de escribir

Si esta opción está activada, los datos del disco se verificarán automáticamente después del proceso de escritura.

Expulsar antes de verificar

Si esta opción está activada, el disco se expulsará y retirará antes del proceso de verificación, para forzar que la unidad salga del estado de escritura.

NOTA

Esto solo es posible si el disco se puede retirar automáticamente.

Expulsar al acabar

Si esta opción está activada, el disco se expulsa después de la operación de escritura.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo CD/DVD de datos en la página 612
Grabar un proyecto de CD/DVD de datos en la página 612

Formatos de CD de audio

Conocer la información de fondo sobre el formato de CD le ayudará a comprender mejor la creación de CDs propios.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos básicos de CD en la página 615

Formatos básicos de CD

Hay varios formatos para los contenidos de un disco CD. Por ejemplo, CDs de audio, CD-ROMS y CD-I. Todos ellos son ligeramente diferentes.

La especificación de CD de audio se denomina Red Book o Libro rojo. Es el estándar al que se ajusta WaveLab Pro.

NOTA

Red Book CD no es un formato de archivo real. Todo el audio del CD se guarda en un archivo grande. Esto es diferente a los discos duros, por ejemplo, donde cada archivo se guarda de forma separada. Tenga en cuenta que todo el audio en realidad es un flujo largo de datos digitales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de CD de audio en la página 615

Compatibilidad con CD-Extra

CD-Extra es un formato que permite escribir tanto audio como datos en un solo CD, como los CDs de modo mixto. Cuando grabe un CD de audio, puede prepararlo para que admita CD-Extra (también conocido como Enhanced CD o CD Plus).

La diferencia es que en los CDs de modo mixto se escriben primero los datos y luego el audio, y en los CDs en modo CD-Extra se escriben primero las pistas de audio y seguidamente los datos.

Todas las funciones de CD de audio del Libro rojo son posibles con CD-Extra, a diferencia de los CDs de modo mixto. Después de escribir un CD de audio con compatibilidad para CD-Extra, los datos se pueden añadir al CD en otra sesión, creando y escribiendo un proyecto de CD de datos.

NOTA

Es posible que algunas unidades de CD no reconozcan los CDs con el formato CD-Extra.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de CD de audio en la página 615

Tipos de eventos de un CD de audio

Hay tres tipos de eventos que se pueden utilizar para especificar varias secciones de audio en el CD.

Inicio de pista

Puede haber hasta 99 pistas en un CD. Cada una se identifica únicamente por su punto de inicio.

Subíndice de pistas

En los reproductores de CD avanzados, una pista puede dividirse en subíndices (a veces se denominan solamente índices). Se utilizan para identificar las posiciones importantes de una pista. Puede haber 98 subíndices en cada pista. Sin embargo, dado que buscar y localizar un subíndice resulta difícil y requiere mucho tiempo, muchos reproductores de CD omiten esta información.

Pausa

Se añade una pausa antes de cada pista. Las pausas pueden tener una duración variable. Algunos reproductores de CD indican las pausas entre pistas en sus visores.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de CD de audio en la página 615

Frames, posiciones, miniframes y bits

Los datos de un CD de audio se dividen en frames.

Un frame se compone de 588 muestras estéreo. 75 frames constituyen un segundo de audio. Esto es debido a que la siguiente operación: 75 x 588 = 44100; dado que la frecuencia de muestreo del formato CD es 44100 Hz (muestras por segundo), esto equivale a un segundo de audio. Cuando especifica posiciones en el CD en WaveLab Pro, lo hace en el formato mm:ss:ff (minutos:segundos:frames). Los valores de frame oscilan entre 0 y 74, porque hay 75 frames en un segundo.

Técnicamente, no hay forma de especificar algo más pequeño que un frame en un CD. Una de las consecuencias de esto es que si la longitud de muestra de una pista de CD no es igual a un número de frames perfecto, hay que añadir audio vacío al final. Otra consecuencia es que cuando reproduce el CD, nunca puede situarse en algo más pequeño que un frame. Si necesita algunos datos en mitad de un frame, aún así tiene que leer todo el frame. De nuevo, esto es distinto a su disco duro, donde puede recuperar cualquier byte del disco, sin tener que leer los datos circundantes.

Pero los frames no son los bloques de datos más pequeños de un CD. También existe algo llamado «miniframes». Un miniframe es un contenedor de 588 bits. 98 miniframes juntos forman un frame normal. En cada miniframe, solo hay espacio para seis muestras estéreo, lo que significa que queda mucho espacio para datos diferentes al propio audio. Hay información de codificación, sincronización láser, corrección de errores y datos PQ para identificar los límites de pista. Estos datos PQ son de gran importancia para todo aquel que quiera crear su propio CD y gestionarlo sin esfuerzo en WaveLab Pro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de CD de audio en la página 615

Gestión de los códigos PQ

Los códigos PQ transmiten información sobre el inicio de la pista, subíndices y pausas.

Sin embargo, al crear un CD hay algunas reglas que se deben tener en cuenta. Por ejemplo, tiene que haber algunos frames antes de cada pista, los subíndices deberían estar un poco antes, tendría que haber pausas al comienzo y al final del CD, etc.

Al crear CDs desde un montaje de audio, estas reglas y ajustes son gestionadas por el **Asistente de CD**. Si no cambia estos ajustes, obtendrá valores predeterminados que garantizan que su CD funcionará correctamente. Sin embargo, todavía puede ajustar los códigos PQ a su gusto. Recomendamos que deje los ajustes como están.

WaveLab Pro solo expone marcadores de CD intuitivos y genera automáticamente los códigos PQ correspondientes para que se graben en un CD.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de CD de audio en la página 615
Diálogo Asistente de CD en la página 455

Códigos ISRC

El Código Estándar Internacional de Grabación (ISRC, por sus siglas en inglés) es una identificación que solo se utiliza en los CDs dirigidos a la distribución comercial. WaveLab Pro le permite especificar un código ISRC para cada pista de audio. Estos códigos los proporcionan los productores o clientes.

El código ISRC se estructura de este modo:

- Código de país (2 caracteres ASCII)
- Código de propietario (3 caracteres ASCII)
- Año de grabación (2 dígitos o caracteres ASCII)
- Número de serie (5 dígitos o caracteres ASCII)

Los grupos de caracteres suelen mostrarse separados por guiones para facilitar su lectura, pero los guiones no forman parte del código.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de CD de audio en la página 615
Importar códigos ISRC en la página 617

Importar códigos ISRC

Puede importar códigos ISRC que se han escrito en un archivo de texto estándar. El archivo de texto ISRC debe tener un código ISRC por línea.

- Para importar códigos ISRC, seleccione **Funciones** > **Importar códigos ISRC a partir de un archivo de texto** en la ventana **CD**, seleccione el archivo de texto que quiera importar, y haga clic en **Abrir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Códigos ISRC en la página 617
Ventana CD en la página 448

Códigos UPC/EAN

Código UPC/EAN: el Código Universal de Producto/Número de Artículo Europeo es un número de catálogo para un artículo (por ejemplo, un CD) destinado a la distribución comercial. En un CD, el código también se llama Número de Catálogo del Medio y solo hay un código de este tipo por disco. Estos códigos los proporcionan los productores o clientes.

El UPC es un código de barras de 12 dígitos utilizado de forma generalizada en EE. UU. y Canadá. EAN-13 es un código de barras estándar de 13 dígitos (12 más un dígito de suma de verificación) definido por la organización de estándares GS1. EAN ahora se llama Número de Artículo Internacional, pero se sigue utilizando la abreviatura anterior.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de CD de audio en la página 615

Preénfasis

El preénfasis de CD se refiere al proceso designado para aumentar, con una banda de frecuencias, la magnitud de algunas frecuencias (en general más altas) en comparación con la magnitud de otras frecuencias (en general más bajas) para mejorar la relación señal-ruido bajando las frecuencias durante la reproducción.

El preénfasis se utiliza en telecomunicaciones, grabación de audio digital, edición de grabaciones de audio y retransmisiones FM. La presencia de preénfasis en una pista a veces se indica con una marca de verificación en la columna **Preénfasis** del diálogo **Importar CD de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de CD de audio en la página 615
Diálogo Importar CD de audio en la página 681

Modo Disc-At-Once - Grabar CD-Rs para su duplicación en CDs reales

WaveLab Pro solo graba CDs de audio en el modo Disc-at-Once.

- Si desea crear un CD-R para utilizarlo como master para una producción de CD, debe grabar el CD-R en el modo Disc-At-Once. En este modo, todo el disco se graba en un solo pase. Hay otros modos de grabar un CD, concretamente Track-At-Once y Multi-Session. Si utiliza estos formatos de escritura, los bloques de enlace creados para unir los diferentes pases de grabación se reconocerán como errores incorregibles cuando intenta masterizar desde el CD-R. Estos enlaces también pueden producir ruidos al reproducir el CD.
- El modo Disc-At-Once proporciona más flexibilidad a la hora de especificar las longitudes de pausa entre las pistas.
- Disc-At-Once es el único modo que admite subíndices.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos de CD de audio en la página 615

Grabar sobre la marcha frente a Imágenes de CD

WaveLab Pro graba un CD sobre la marcha, es decir, no crea una imagen de CD antes de grabar. Este método hace que grabar CDs/DVDs sea más rápido y requiera menos espacio en disco. Sin embargo, también puede crear una imagen antes de crear un CD/DVD.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Grabar un CD de audio a partir de una imagen DDP en la página 609

Edición espectral

La edición espectral le permite editar y procesar rangos de frecuencias individuales en lugar de todo el espectro de frecuencia.

La edición espectral está pensada para la restauración del audio de rangos de tiempo cortos. También puede procesar un rango de frecuencias individualmente mediante la **Sección Master**. La edición espectral trabaja sobre una región del espectro, que se define usando una de las herramientas de selección de espectro. La región seleccionada se define por un rango de tiempo y frecuencias. Esto le permite editar y procesar audio tanto en el dominio del tiempo como en el dominio de la frecuencia de la región seleccionada.

La edición espectral puede consistir en realizar diferentes tipos de procesado. Aunque se ha desarrollado para la restauración de audio, también se puede utilizar para fines artísticos o efectos especiales.

Puede realizar la edición espectral en los canales izquierdo y derecho o en los canales mid y side de un archivo estéreo.

La edición espectral comprende los pasos siguientes:

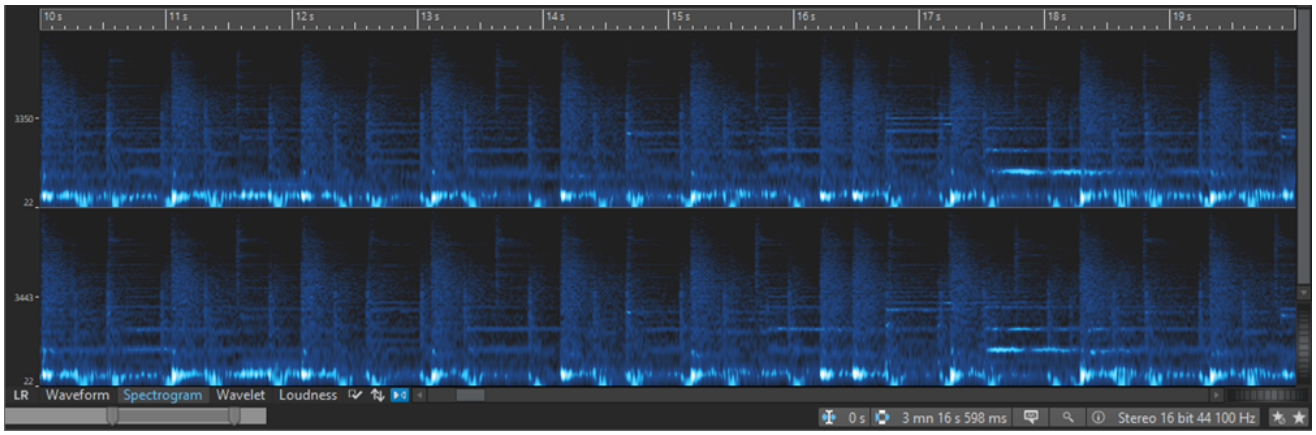
- Definir la región que se va a utilizar.
- Editar la región con la pestaña **Espectro** aplicando operaciones de filtrado, copiando regiones o enviándola a la **Sección Master** para aplicar efectos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Espectrograma en la página 619
Visor de ondícula en la página 620
Pestaña Espectro en la página 623
Procesado del espectro en la página 630
Sección Master en la página 490

Espectrograma

El **Espectrograma** de la ventana de onda muestra el espectro de frecuencia en relación con el tiempo.

- Para ver la vista del espectro del archivo de audio en el **Editor de audio**, haga clic en **Espectrograma**, debajo del visor de **Forma de onda**.
- Para ver la vista de espectro del archivo de audio y activar el modo de edición espectral, seleccione la pestaña **Espectro** en el **Editor de audio**.
- Para alternar entre la vista de espectro de los canales izquierdo/derecho y mid/side, haga clic en el botón **LR/MS** en la parte inferior izquierda del espectrograma.



Cada línea vertical representa el espectro de frecuencia en una posición de tiempo específica.

- Puede hacer selecciones de tiempo y selecciones de frecuencia en el **Espectrograma**.

  Si hace selecciones de frecuencia en el **Espectrograma**, puede usar las herramientas de edición del espectro de WaveLab Pro en la pestaña **Espectro** para editar el espectrograma. Si coloca el cursor del ratón en una selección de frecuencias definida, aparece una indicación con el rango de frecuencias y el rango de tiempo de la selección actual.

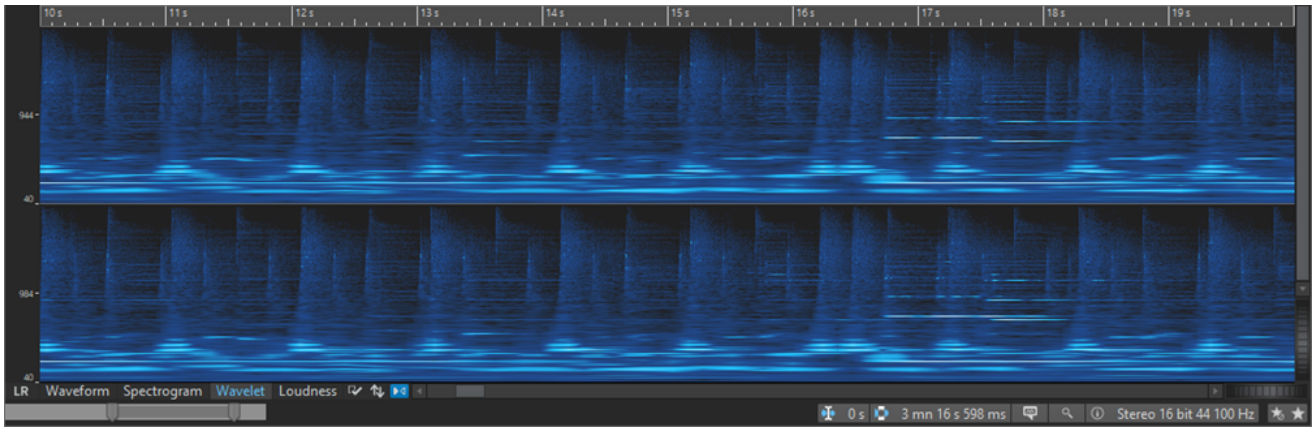
  También puede usar las herramientas de edición de WaveLab Pro en la pestaña **Editar** para editar el espectrograma.
- Las frecuencias bajas se muestran en la parte inferior del visor, mientras que las altas están en la parte superior.
- En el diálogo **Opciones de espectrograma**, puede definir cómo se muestra el espectro de frecuencias.
- La regla vertical de la izquierda muestra el rango de frecuencias en hercios (Hz).
- La barra de estado muestra la posición de tiempo/frecuencia del cursor del ratón.
- Si está en el modo de edición del espectro, puede hacer clic derecho en el espectrograma para abrir un menú contextual con más opciones.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Edición espectral en la página 619
Editor de audio en la página 60
Pestaña Editar (Editor de audio) en la página 165
Diálogo Opciones de espectrograma en la página 621

Visor de ondícula

El visor de **Ondícula** le muestra una resolución de tiempo más alta en frecuencias altas y una resolución de frecuencias más alta en frecuencias bajas.

- Para ver el visor de **Ondícula** del archivo de audio en el **Editor de audio**, haga clic en **Ondícula**, debajo del visor de **Forma de onda**.
- Para alternar entre el visor de **Ondícula** de los canales izquierdo/derecho y mid/side, haga clic en el botón **LR/MS** en la parte inferior izquierda del visor de **Ondícula**.



Cada línea vertical representa el espectro de frecuencia en una posición de tiempo específica.

- Puede hacer selecciones de tiempo y selecciones de frecuencia en el visor de **Ondícula**.

  Si hace selecciones de frecuencia en el visor de **Ondícula**, puede usar las herramientas de edición del espectro de WaveLab Pro en la pestaña **Espectro** para editar la ondícula. Si coloca el cursor del ratón en una selección de frecuencias definida, aparece una indicación con el rango de frecuencias y el rango de tiempo de la selección actual.

  También puede usar las herramientas de edición de WaveLab Pro en la pestaña **Editar** para editar la ondícula.
- Las frecuencias bajas se muestran en la parte inferior del visor, mientras que las altas están en la parte superior.
- En el diálogo **Opciones de espectrograma**, puede definir cómo se muestra el espectro de frecuencias. Se puede representar en color o en blanco y negro.
- La regla vertical de la izquierda muestra el rango de frecuencias en hercios (Hz).
- La barra de estado muestra la posición de tiempo/frecuencia del cursor del ratón.
- Si está en el modo de edición del espectro, puede hacer clic derecho en el visor de **Ondícula** para abrir un menú contextual con más opciones.

NOTA

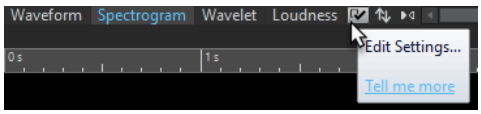
En el visor de **Ondícula** no puede hacer zoom como en el **Espectrograma** debido a restricciones de rendimiento.

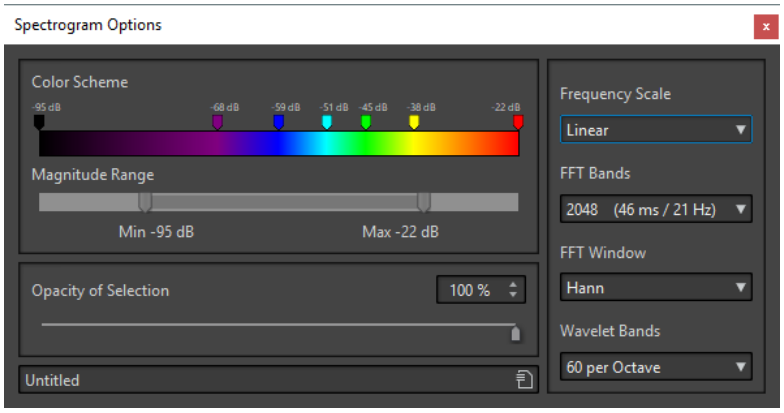
VÍNCULOS RELACIONADOS
Edición espectral en la página 619
Editor de audio en la página 60
Pestaña Editar (Editor de audio) en la página 165
Diálogo Opciones de espectrograma en la página 621

Diálogo Opciones de espectrograma

El diálogo **Opciones de espectrograma** le permite definir cómo se muestra el espectro de frecuencias en los visores de **Espectrograma** y **Ondícula**.

- Para abrir el diálogo **Opciones de espectrograma**, haga clic en **Editar ajustes**.





Están disponibles las siguientes opciones:

Esquema de colores

Le permite personalizar el esquema de colores para los niveles de frecuencias en los visores de **Espectrograma** y **Ondícula**.

- Para cambiar el esquema de colores para niveles de frecuencia diferentes, mueva los marcadores de colores con el ratón.
- Para cambiar el color de un marcador, haga clic derecho y seleccione un nuevo color.
- Para crear un nuevo marcador de color, haga doble clic en la barra de colores.

Rango de magnitudes

Le permite especificar el rango de amplitud espectral que quiere mostrar en los visores de **Espectrograma** y **Ondícula**.

Opacidad de la selección

Le permite especificar la opacidad de la selección de los visores de **Espectrograma** y **Ondícula**.

Escala de frecuencias

Le permite seleccionar la escala con la que se muestra el espectro de frecuencias en el **Espectrograma**. Si **Log** está seleccionado, el espectro de frecuencias aparece con una escala logarítmica, por lo tanto se espacian las octavas equitativamente. Esto se acerca mucho a cómo el oído humano percibe los tonos. **Mel**, **Bark** y **ERB** son escalas psicoacústicas.

Bandas FFT

Le permite ajustar el compromiso entre resolución temporal y resolución en frecuencia en el **Espectrograma**. Si indica un valor más alto, se analizan más frecuencias pero ubicadas con menor precisión en el dominio del tiempo.

Ventana FFT

Le permite seleccionar la forma que reduzca los artefactos de forma más efectiva del análisis de audio.

Bandas ondículas

Le permite ajustar el número bandas por octava del visor de **Ondícula**.

Presets

Le permite guardar y restaurar presets de ajustes de procesado de espectro.

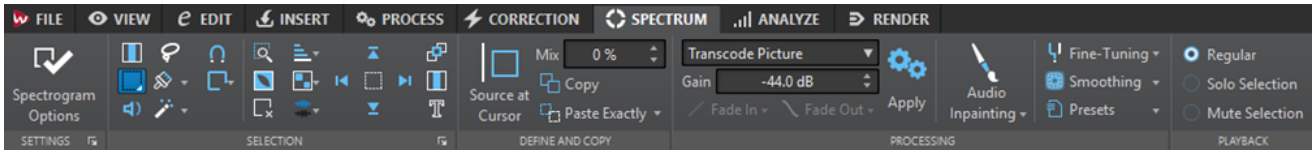
VÍNCULOS RELACIONADOS
Espectrograma en la página 619

Visor de ondícula en la página 620

Pestaña Espectro

La pestaña **Espectro** le permite usar filtros de fase lineal de alta calidad para procesar una selección del rango de espectro para la restauración y el procesado de audio.

- En el **Editor de audio**, haga clic en **Espectro**.



Ajustes

La sección **Ajustes** le permite personalizar el visor de **Espectrograma** y de **Ondícula**.

Opciones de espectrograma

Le permite definir cómo se muestra el espectro de frecuencias.

Ajustes de edición de espectro

Le permite hacer ajustes para el visor de **Espectrograma** y el visor de **Ondícula**.

Para abrir el diálogo **Ajustes de edición de espectro**, haga clic en el icono de flecha, en la parte inferior derecha de la sección **Ajustes**.

- Si **Mostrar información acerca de las selecciones** está activado y pasa el ratón sobre una selección del espectro, se muestra una caja de información en el visor de **Espectrograma** y de **Ondícula** que le muestra información sobre la selección.
- Si **Mostrar deslizador de rango de magnitudes debajo del visor de espectrograma y ondículas** está activado, el deslizador debajo del visor de **Espectrograma** y **Ondícula** le permite especificar los valores mínimos y máximos que se muestran. Los valores mínimos y máximos representan las amplitudes de frecuencias. El color izquierdo del esquema de colores determina el color de las amplitudes que sean iguales o inferiores al valor mínimo. El color derecho del esquema de colores determina el color de las amplitudes que sean iguales o superiores al valor máximo.

Selección

La sección **Selección** le permite seleccionar el espectro que quiere procesar. Puede deshacer/rehacer todas las operaciones de selección.

Selección de tiempo

Esta herramienta le permite seleccionar un rango de tiempo. Esto desactiva las funciones de edición del espectro.

Selección rectángulo

Esta herramienta le permite seleccionar un rango de frecuencias con las frecuencias inferiores e superiores fijadas.

Iniciar

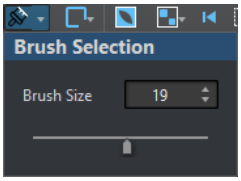
Esta herramienta le permite reproducir el archivo de audio en la posición en la que hizo clic.

Selección lazo

Esta herramienta le permite dibujar una forma libre para hacer una selección de espectro.

Selección brocha

Esta herramienta le permite pintar una selección de espectro con una brocha redonda. Puede cambiar el tamaño de la brocha.



Varita mágica

Esta herramienta le permite hacer clic en el espectrograma y seleccionar automáticamente el contenido espectral circundante que tenga una magnitud de dB similar, según los valores de **Expansión de tiempo** y **Expansión de frecuencias**.

Modo ajustar

Si esta opción está activada, el cursor del ratón se ajusta a los puntos calientes espectrales al crear una selección con la **Selección lazo** o la **Selección rectángulo**.

Modos de selección

Las opciones de selección le permiten añadir y eliminar selecciones de espectro.

- **Nueva selección** le permite crear una nueva selección del espectro y eliminar la anterior.
- **Añadir selección** le permite añadir otra selección del espectro sin eliminar la anterior. También puede pulsar **Mayús** y hacer clic con el ratón para añadir una selección.
- **Eliminar de selección** le permite eliminar partes de selecciones existentes. También puede pulsar **Ctrl/Cmd** - **Mayús** y hacer clic con el ratón para eliminar partes de una selección existente.

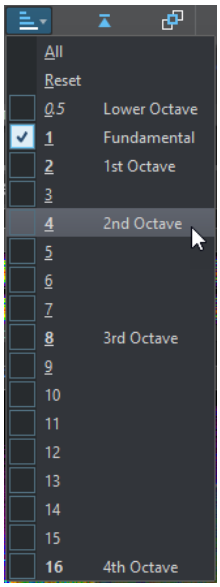
Puede hacer clic en una selección y moverla. Para permitir solamente movimiento horizontal, pulse **Mayús** y haga clic en la selección y mueva el ratón. Para permitir solamente movimiento vertical, pulse **Alt** - **Mayús**, haga clic en la selección y mueva el ratón.

Deseleccionar todas las regiones

Deselecciona todas las selecciones de frecuencias.

Armónicos

Le permite añadir armónicos a la selección de espectro manteniendo la forma de la selección. Por defecto no se añaden armónicos.



Editar ajustes

Le permite hacer ajustes para el visor de **Espectro** y el visor de **Ondícula**.

- Si **Edición de grupo** está activado y hay una o más regiones seleccionadas, puede mover y redimensionar todas las regiones seleccionadas a la vez. Puede hacer doble clic en una región para activar o desactivar la edición en grupo para esta selección.

  Para eliminar una región de un grupo, haga clic derecho en una región y seleccione **Deseleccionar esta región**.

  Para deseleccionar todas las regiones seleccionadas, haga doble clic el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula** o pulse **Esc**.

  Cuando **Edición de grupo** está desactivado, puede agrupar regiones individualmente. Pulse **Mayús** y haga clic en las regiones que quiera agrupar. Luego puede mover o redimensionar regiones sin cambiar otras regiones.

- Si **Mostrar marco de redimensionado** está activado, un marco rodea las regiones seleccionadas. Esto le permite redimensionar las regiones seleccionadas.

Selección de canal

Le permite seleccionar si la selección de espectro debería ser en un **Canal individual**, en el **Clúster de canales** o en **Todos los canales**. La opción **Clúster de canales** solo está disponible para archivos de audio multicanales.

NOTA

Si no hay ninguna selección del espectro, también puede pulsar **Mayús** y usar una de las herramientas de selección del espectro para hacer una selección tanto en el canal izquierdo como en el derecho. Si hay una selección del espectro, puede pulsar **Mayús** para añadir otra selección.

Zoom selección

Hace zoom en la región seleccionada tanto en el dominio del tiempo como en el dominio de la frecuencia.

Invertir selección

Invierte la selección de frecuencias dentro del rango de tiempo seleccionado.

Borrar todas las selecciones

Elimina todas las selecciones.

Seleccionar hasta inicio de archivo/Seleccionar hasta final de archivo

Extiende la selección hasta el inicio/final del archivo de audio.

Seleccionar hasta arriba/Seleccionar hasta abajo

Extiende la selección hasta la parte superior o inferior del eje de frecuencias.

Compartir selección

Si esta opción está activada, puede compartir una selección con varios archivos de audio del mismo grupo de archivos. Esto le permite usar la misma selección en todos los archivos de audio de un stem o sección, por ejemplo. La selección debe encajar en el otro archivo de audio.

Para compartir una selección en otro archivo de audio del mismo grupo de archivos, active **Compartir selección**, haga una selección y seleccione otra pestaña de archivo de audio.

NOTA

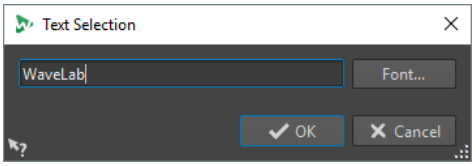
Tiene que aplicar el procesado a cada archivo de audio individualmente.

Recortar

Elimina todo el audio que está fuera de la selección.

Selección de texto

Usa la herramienta **Selección rectángulo** para seleccionar un rectángulo que quiera reemplazar con una selección que sea un contorno de texto. Esto le permite crear una marca de agua en su espectro para proteger su audio, por ejemplo.



Selección de rango

Abre el diálogo **Selección de rango**. Este diálogo le permite definir rangos de selección y rangos de frecuencias de forma muy precisa.

Definir y copiar

Origen en cursor

Duplica el rectángulo de selección en la posición actual del cursor, y lo define como región de origen para las operaciones de copia. Garantiza que la selección para copiar y la región seleccionada que desea editar tengan el mismo tamaño. Esto le permite encontrar rápidamente le mejor región origen para reemplazar la región destino.

Mezclar

Le permite mezclar la frecuencia origen con la frecuencia destino. 100% significa que se copia toda la región origen a la región destino.

Copiar

Copia el espectro de audio seleccionado al portapapeles. Si cierra el archivo de audio del que se copió el espectro de audio, se elimina el contenido del portapapeles.
Si modifica el espectro de audio en el archivo de audio origen, el portapapeles se actualiza en consecuencia.

Pegar exactamente

Si **Origen en cursor** está activado, **Pegar exactamente** pega la región origen definida exactamente.

Si **Origen en cursor** está desactivado, **Pegar exactamente** pega el contenido del portapapeles.

Pegar ambiente

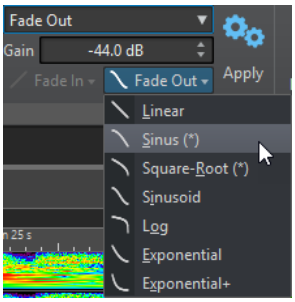
Pega un promedio de las frecuencias de la región de origen, difumina los tonos y dinámicas originales y hace que la región copiada sea menos identificable. En función del material de audio, esto podría evitar un efecto de repetición.

Procesando

Algoritmo de procesado

El menú **Algoritmo de procesado** le permite seleccionar el tipo de algoritmo de procesado que se aplica al espectro de audio seleccionado. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Cambiar nivel** atenúa o potencia el nivel de la región seleccionada de acuerdo con la ganancia definida.
- **Difuminar picos** atenúa o potencia el nivel de las frecuencias con el mayor nivel de la selección de acuerdo con la ganancia definida. Si el valor de la ganancia es negativo, las frecuencias se difuminan. Esto resulta útil para eliminar la realimentación acústica, por ejemplo.
- **Dispersión** difumina las dinámicas y fases de frecuencias de la región seleccionada de acuerdo con la ganancia sin cambiar el contenido de la frecuencia.
- La **Sección Master** le permite renderizar plug-ins de **Sección Master** a la selección.
- **Fundido de salida** filtra gradualmente las frecuencias de la región a lo largo del eje de tiempo, creando un fundido de salida. La opción **Forma de fundido de salida** de la sección **Procesado** le permite seleccionar una forma para el fundido de salida.



- **Fundido de entrada** deja pasar gradualmente las frecuencias de la región a lo largo del eje de tiempo, creando un fundido de entrada. La opción **Forma de fundido de entrada** de la sección **Procesado** le permite seleccionar una forma para el fundido de entrada.
- **Fundido de salida y luego de entrada** crea un fundido de salida de las frecuencias y después un fundido de entrada. Las opciones **Forma de fundido de entrada** y **Forma de fundido de salida** de la sección **Procesado** le permiten seleccionar las formas de los fundidos.
- **Fundido de entrada y luego de salida** permite hacer un fundido de entrada de las frecuencias y luego un fundido de salida. Las opciones **Forma de fundido de entrada** y **Forma de fundido de salida** de la sección **Procesado** le permiten seleccionar las formas de los fundidos.

- Las opciones de **Mezcla de ruido** le permiten mezclar diferentes tipos de ruido a la selección del espectro según la ganancia ajustada.
- **Transcodificar imagen** le permite insertar una imagen en su espectrograma para añadir una marca de agua, por ejemplo.

  NOTA

  Se recomienda mostrar el espectro con una escala lineal, porque el escalado de la imagen está en frecuencia lineal. Puede activar la escala de frecuencia lineal en el diálogo **Opciones de espectrograma**.

Ganancia

Indica el nivel del procesado de filtro. Los ajustes de ganancia negativos atenúan el efecto, mientras que los positivos lo potencian.

Fundido de entrada

Le permite seleccionar una forma de fundido de entrada para los algoritmos de procesado de fundidos.

Fundido de salida

Le permite seleccionar una forma de fundido de salida para los algoritmos de procesado de fundidos.

Aplicar

Aplica el algoritmo de procesado seleccionado.

Restauración de audio

El algoritmo de **Restauración de audio** le permite eliminar o atenuar sonidos en el espectro. La restauración de audio (Audio inpainting, en inglés) restaura una selección del espectro basándose en el contenido a la izquierda y a la derecha del rectángulo de selección.

Están disponibles las siguientes opciones:

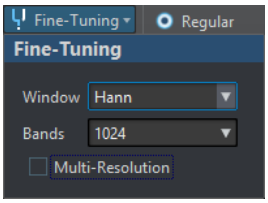
- Si **Mostrar región envolvente** está activado, puede personalizar las longitudes de las regiones circundantes que la función de **Restauración de audio** tendrá en cuenta. Puede redimensionar la región circundante con el cursor del ratón. Solo se personaliza la región activa.
- **Bandas** le permite definir el número de bandas de frecuencia con las que trabaja el algoritmo. Si trabaja en contenido rítmico o modifica frecuencias altas, use valores bajos. Si trabaja en contenido armónico o modifica frecuencias bajas, use valores altos.
- **Precisión** le permite especificar la precisión de la restauración de audio. La precisión baja da como resultado un espectro más difuminado. La precisión alta da como resultado un espectro más detallado. Los ajustes de precisiones superiores aumentan el tiempo de procesado.
- **Permanencia del original** le permite especificar cuánto del espectro original se mantiene cuando se aplica la restauración de audio al contenido dentro del rectángulo de selección. Para ignorar el contenido dentro del rectángulo de selección, ajuste el valor a 0%. Para atenuar el espectro original dentro del rectángulo de selección, ajuste el valor a 100%.

Ajuste preciso

Le permite controlar la calidad del procesado de audio.

- **Ventana** le permite seleccionar la forma del suavizado que reduce los artefactos del procesado de audio de forma más efectiva.

- **Bandas** le permite definir el número de bandas de frecuencia con las que trabajará el algoritmo. Si trabaja en contenido rítmico, use valores bajos. Si trabaja en contenido armónico, use valores altos. Use valores bajos si modifica frecuencias altas, y valores altos si modifica frecuencias bajas.
- Si **Multiresolución** está activado, se usan varios ajustes de bandas al mismo tiempo. Esta opción aumenta el tiempo de procesado.



Suavizado

La opción **Suavizado** le permite crear un fundido cruzado entre la señal procesada y la no procesada, en el dominio del tiempo y de la frecuencia.

Están disponibles las siguientes opciones:

- **Tiempo** le permite establecer la duración del fundido cruzado entre la señal procesada y la señal sin procesar, en el dominio del tiempo.
- **Frecuencias** le permite crear un fundido cruzado en el dominio de la frecuencia entre la sección procesada y la sección no procesada. Si el valor es alto, la región seleccionada contiene gran parte de la señal sin procesar cerca de los bordes de las frecuencias.
- Si **Exterior** está activado, el efecto de suavizado se aplica al área exterior de la selección.
- Si **Interior** está activado, el efecto de suavizado se aplica al área interior de la selección.

Presets

Le permite guardar y restaurar presets de procesado de espectro.

Reproducción

Normal

Si esta opción está activada, todas las frecuencias se reproducen sin ningún tipo de filtrado cuando pulsa **Reproducir**.

Solo de selección

Si esta opción está activada, solo se reproduce el espectro seleccionado cuando pulsa **Reproducir**.

Silenciar selección

Si esta opción está activada, se enmudece el espectro seleccionado cuando pulsa **Reproducir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Selección de rango en la página 46
Marca de agua del espectro en la página 635
Diálogo Opciones de espectrograma en la página 621

Procesado del espectro

El procesado del espectro se puede usar para procesar regiones cortas de hasta 60 segundos offline. Este tipo de procesado se puede utilizar principalmente para reducir, eliminar o sustituir artefactos de sonido no deseados en el material de audio con gran precisión.

NOTA

Para aplicar procesado del espectro a regiones por encima de 60 segundos, use la herramienta **Selección rectángulo** y active **Sección Master** en el menú **Algoritmo de procesado** de la pestaña **Espectro**.

Por ejemplo, puede sustituir una parte de una grabación en directo que contiene un ruido no deseado, como una llamada de móvil, con una copia de una región similar del espectro que contiene una señal limpia.

NOTA

En general, la combinación de copiar/pegar espectro ofrece los mejores resultados si se seleccionan correctamente las regiones de origen y de destino.

Primero tiene que definir una región de tiempo/frecuencia. Una vez la región se ha establecido, puede usar las funciones de procesado del espectro. Las operaciones de filtrado permiten filtrar la región seleccionada de varios modos. Las operaciones de copia permiten copiar la región del espectro y aplicarla en otra región.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Edición espectral en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623

Definir una región para la edición espectral

Todas las funciones de edición espectral se aplican a una región seleccionada, o desde una región de selección si se usa procesado de **Sección Master**. Una región que se ajusta en el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula** contiene un rango de tiempo y un rango de frecuencias.

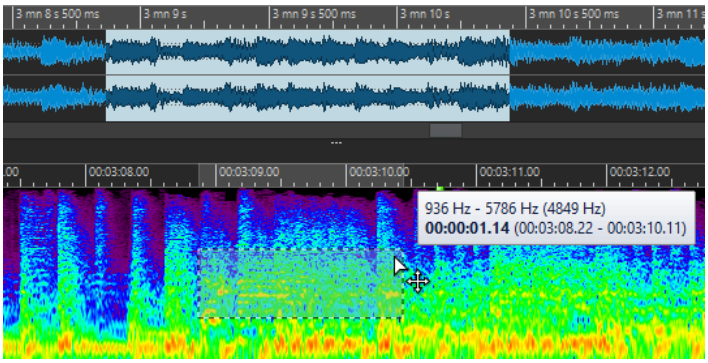
PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga zoom en el rango de tiempo para el cual desee hacer la edición espectral.
2. Seleccione la pestaña **Espectro**.
3. En la sección **Selección**, seleccione una de las herramientas de selección del espectro.
4. En el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula**, arrastre la selección alrededor de la región que quiera editar.

   Cuando define una región en un archivo estéreo, se crea automáticamente una región correspondiente en el otro canal.

   Para definir una región solo en el canal derecho o en el izquierdo, pulse **Mayús** y haga clic mientras arrastra con la herramienta de selección de espectro.

   El rango de selección también se muestra en el visor de vista general. Esto le permite ver tanto el dominio de tiempo como el dominio de frecuencia del rango de selección. También puede redimensionar el rango de tiempo de la selección de frecuencia ajustando los bordes de selección en el visor de forma de onda.



5. Opcional: haga clic en la región definida y arrástrela para moverla.
6. Opcional: mueva el cursor por el borde de una región y haga clic y arrastre para cambiar el tamaño de la región definida.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Procese la región seleccionada en la pestaña **Espectro**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

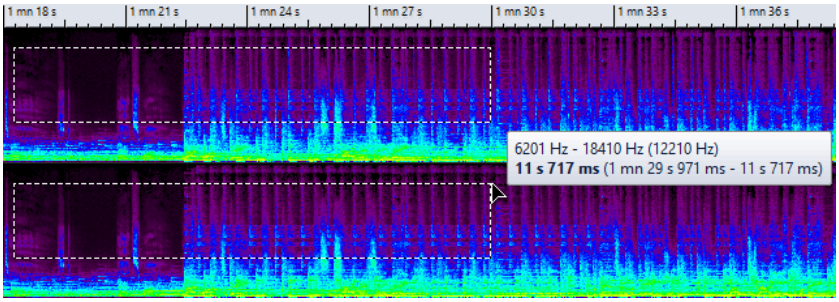
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623

Filtrar frecuencias individuales

Filtrar frecuencias individuales es útil para fines de restauración de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la pestaña **Espectro**, seleccione una de las herramientas de selección del espectro en la sección **Selección**.
2. En el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula**, haga una selección del espectro.



3. En la sección **Procesado**, seleccione un tipo de procesado.
4. Haga clic en **Aplicar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623

Edición espectral copiando regiones

La edición espectral mediante la copia de regiones resulta útil para eliminar sonidos no deseados en el material de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Espectro**.
2. En la sección **Selección**, seleccione una de las herramientas de selección.
3. En el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula**, defina una región de origen.
4. En la sección **Definir y copiar**, haga clic en **Copiar**.

   Para copiar la región origen a otro archivo de audio, use **Ctrl/Cmd** - **C**.
5. Coloque el cursor de reproducción en la posición que quiera definir como región destino.
6. En la sección **Definir y copiar**, use la opción **Mezclar** para especificar qué cantidad de la región origen quiere copiar a la región destino.
7. Haga clic derecho en el menú emergente **Pegar exactamente**/**Pegar ambiente** y seleccione el método de pegado que quiera aplicar. Están disponibles las siguientes opciones:
   - Para copiar la región de origen definida a la región destino, seleccione **Pegar exactamente**.
   - Para copiar un promedio de las frecuencias de la región de origen, difuminando los tonos y dinámicas originales y haciendo que la región copiada sea menos identificable, seleccione **Pegar ambiente**.

     El método de pegado que seleccione a través del menú se guardará como por defecto.

   Para pegar la región origen a otro archivo de audio, también puede usar **Ctrl/Cmd** - **V**.

   El audio se pega y, si el **Suavizado** está activado, se funde de forma cruzada en el dominio del tiempo y en el dominio de la frecuencia.
8. Reproduzca el archivo de audio para escuchar el resultado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

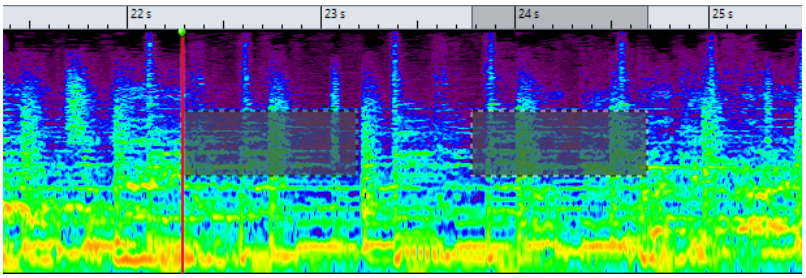
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623

Copiar regiones espectrales definiendo primero una región destino

La edición espectral mediante la copia de regiones resulta útil para eliminar sonidos no deseados en el material de audio. En primer lugar, se define una región de destino y una de origen. A continuación, se copia el audio de la región de origen a la de destino conservando el mismo rango de frecuencias y duración.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Espectro**.
2. En la sección **Selección**, seleccione una de las herramientas de selección.
3. En el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula**, defina una región de destino.
4. En la sección **Definir y copiar**, haga clic en **Origen en cursor**.
5. Coloque el cursor de reproducción en la posición que quiera definir como región origen.



El rectángulo izquierdo define la región origen en la posición del cursor de edición y el rectángulo derecho define la región destino.

Cuando ha definido una región origen en un solo canal de un archivo estéreo, puede hacer clic en la parte superior del canal izquierdo o en la parte inferior del canal derecho para definir la región origen en el otro canal. La región origen debe estar en el mismo archivo de audio.

6. En la sección **Definir y copiar**, use la opción **Mezclar** para especificar qué cantidad de la región origen quiere copiar a la región destino.
7. Haga clic derecho en el menú emergente **Pegar exactamente**/**Pegar ambiente** y seleccione el método de pegado que quiera aplicar. Están disponibles las siguientes opciones:
   - Para copiar la región de origen definida a la región destino, seleccione **Pegar exactamente**.
   - Para copiar un promedio de las frecuencias de la región de origen, difuminando los tonos y dinámicas originales y haciendo que la región copiada sea menos identificable, seleccione **Pegar ambiente**.

     El método de pegado que seleccione a través del menú se guardará como por defecto.

   El audio se pega y, si el **Suavizado** está activado, se funde de forma cruzada en el dominio del tiempo y en el dominio de la frecuencia.
8. Reproduzca el archivo de audio para escuchar el resultado.

   Si **Origen en cursor** está activado, pulse **F6** para reproducir la fuente. Si **Origen en cursor** está desactivado, **F6** reproduce la selección.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623
Reglas y consejos para la edición espectral con operaciones de copia en la página 633

Reglas y consejos para la edición espectral con operaciones de copia

La función **Origen en cursor** está recomendada para operaciones de copia en el visor del **Espectrograma** y de la **Ondícula** cuya intención es la restauración de audio. Debe definir primero una región de origen y una región de destino, y luego copiar el audio de la región de origen a la de destino.

- Si ajusta la región de origen justo antes o después del sonido que va a eliminar, puede obtener un resultado muy preciso, ya que esta región probablemente contiene un espectro de frecuencias similar al de la región de destino que contiene el artefacto.
- En los rangos de frecuencias medio y bajo-medio, es difícil enmascarar o quitar artefactos no deseados sin interrupciones audibles. Es importante encontrar un área de frecuencias limitada para no interrumpir el flujo del audio cuando se eliminan artefactos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Copiar regiones espectrales definiendo primero una región destino en la página 632
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619

Copiar selecciones espectrales a una nueva ventana

PROCEDIMIENTO

1. En el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula**, haga una selección del espectro.
2. Haga clic derecho en la selección y seleccione **Copiar selección a nueva ventana**.

RESULTADO

La selección espectral se abre en una nueva ventana.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623

Crear archivos de audio nuevos a partir de selecciones espectrales

Puede renderizar una selección de espectro a un archivo de audio nuevo que solo contenga las frecuencias seleccionadas.

PROCEDIMIENTO

1. En el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula**, haga una selección del espectro.
2. En la sección **Selección** de la pestaña **Espectro**, haga clic en **Invertir selección**.
3. En la sección **Procesado**, abra el menú emergente **Algoritmo de procesado** y seleccione **Sección Master**.
4. En la **Sección Master**, arrastre los faders de **Nivel Master** hasta abajo.
   Esto reduce las frecuencias no deseadas.
5. Seleccione la pestaña **Renderizar**.
6. En la sección **Origen**, abra el menú emergente y seleccione **Rango de audio seleccionado**.
7. En la sección **Resultado**, seleccione **Archivo sin nombre** o **Archivo nombrado**.
8. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar**.

RESULTADO

El archivo de audio renderizado se abre en una nueva pestaña.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623
Pestaña Renderizar (Editor de audio) en la página 170

Restauración de audio

El algoritmo de **Restauración de audio** le permite eliminar o atenuar sonidos en el espectro. La restauración de audio (Audio inpainting, en inglés) restaura una selección del espectro basándose en el contenido de la región circundante.

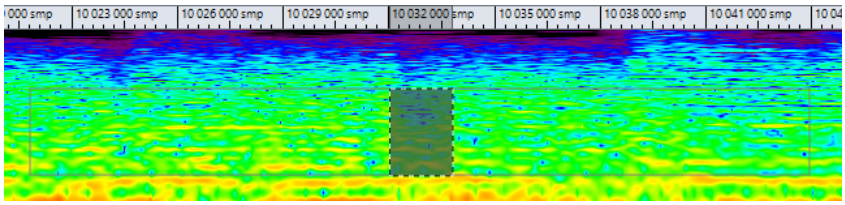
VÍNCULOS RELACIONADOS
Aplicar restauración de audio en la página 635

Aplicar restauración de audio

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Espectro**.
2. En la sección **Selección**, seleccione una de las herramientas de selección del espectro.
3. Haga clic en el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula** y haga una selección del espectro alrededor de la región que quiera corregir.
4. Opcional: si **Mostrar región envolvente** está activado, puede redimensionar la región circundante con el cursor del ratón.

   El área circundante de la selección del espectro determina el espectro que la restauración de audio usará como fuente para corregir la selección del espectro.



5. En la sección **Procesado**, haga clic derecho en **Restauración de audio** y haga ajustes adicionales.
6. Haga clic en **Restauración de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Restauración de audio en la página 635
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623

Marca de agua del espectro

Puede transcodificar texto e imágenes en el espectrograma y así definir una marca de agua. Otras aplicaciones de espectrogramas podrán mostrar las marcas de agua. Las marcas de agua son compatibles con codificadores con pérdida.

Puede crear un archivo de marca de agua y usar el plug-in de lotes **Mezclador de audio** o el plug-in de lotes **Inyector de audio** para aplicar una marca de agua a varios archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Transcodificar un texto en el espectrograma en la página 636
Transcodificar una imagen en el espectrograma en la página 637

Transcodificar un texto en el espectrograma

Puede transcodificar texto en el espectrograma y así definir una marca de agua. La transcodificación es audible en el archivo de audio.

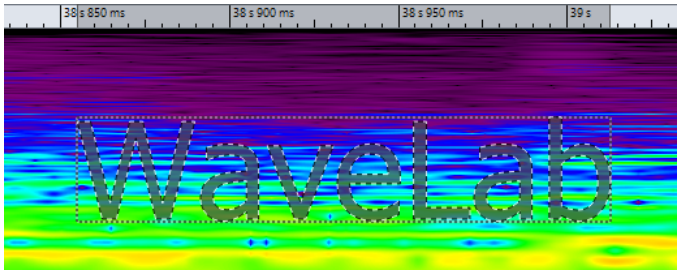
PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Espectro**.
2. En la sección **Selección**, seleccione la herramienta **Selección rectángulo**.
3. En el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula**, defina la región a la que quiere aplicar el texto.

   NOTA

   Se recomienda mostrar el espectro con una escala lineal, porque el escalado del texto está en frecuencia lineal. Puede activar la escala de frecuencia lineal en el diálogo **Opciones de espectrograma**.
4. En la sección **Selección**, haga clic en **Selección de texto**.
5. En el diálogo **Selección de texto**, introduzca el texto y haga clic en **Aceptar**.

   Puede redimensionar y mover el marco del texto.



6. En la sección **Procesado**, abra el menú **Algoritmo de procesado** y seleccione **Cambiar nivel** o una de las opciones de **Mezcla de ruido**.
7. Especifique el nivel de **Ganancia**.

   Por ejemplo, si coloca el texto en las frecuencias altas y ajusta la **Ganancia** a -120 dB, el texto será visible en el espectro pero no será audible.
8. Haga clic en **Aplicar**.

RESULTADO

El texto se escribe en el espectrograma.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Marca de agua del espectro en la página 635
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623
Diálogo Opciones de espectrograma en la página 621

Transcodificar una imagen en el espectrograma

Puede transcodificar imágenes en el espectrograma y así definir una marca de agua. La transcodificación es audible en el archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

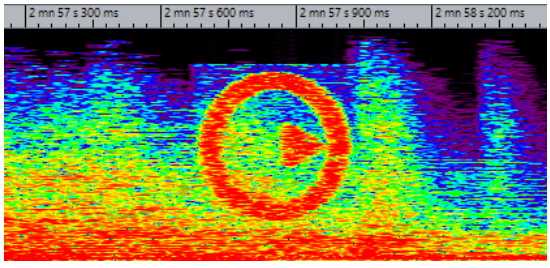
1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Espectro**.
2. En la sección **Selección**, seleccione la herramienta **Selección rectángulo**.
3. En el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula**, defina la región a la que quiere aplicar la imagen.

   NOTA

   Se recomienda mostrar el espectro con una escala lineal, porque el escalado del texto está en frecuencia lineal. Puede activar la escala de frecuencia lineal en el diálogo **Opciones de espectrograma**.
4. Especifique el nivel de **Ganancia**.
5. En la sección **Procesado**, abra el menú **Algoritmo de procesado** y seleccione **Transcodificar imagen**.
6. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione la imagen que desee transcodificar y haga clic en **Abrir**.
7. Haga clic en **Aplicar**.

RESULTADO

La imagen se escribe en el espectrograma.



VÍNCULOS RELACIONADOS

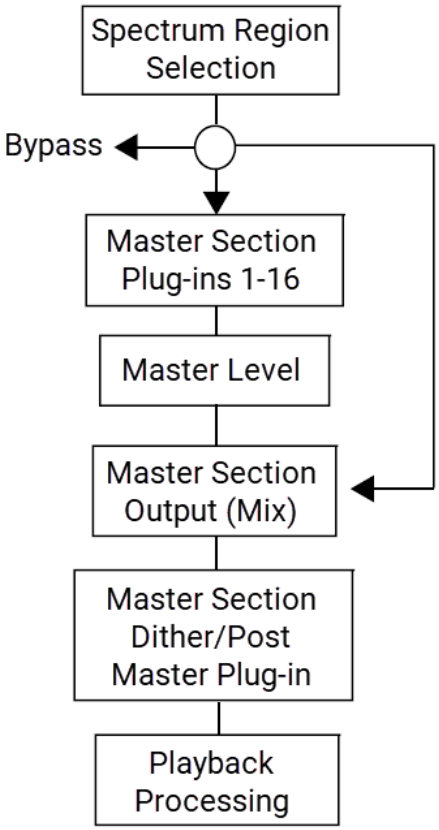
Marca de agua del espectro en la página 635
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623
Diálogo Opciones de espectrograma en la página 621

Procesado de la Sección Master

El modo **Sección Master** permite procesar un rango de frecuencias individualmente mediante la **Sección Master**.

Las regiones seleccionadas o no del espectro se pueden procesar de manera distinta. También puede usar una serie de filtros (filtro paso banda/paso bajo/paso alto) para ajustar aún más el rango de frecuencias al que se aplicarán los efectos de la **Sección Master**.

La señal se divide para que una parte (el espectro seleccionado o el espectro no seleccionado) se envíe a los plug-ins, mientras que la otra parte se puede mezclar con esta señal procesada, tras la salida de la **Sección Master**.



Las flechas muestran las tres opciones de enrutamiento posibles para la selección de región de espectro. El espectro no seleccionado cuenta con las mismas opciones, aunque no puede utilizar el mismo destino de enrutamiento que la selección de región.

La selección del espectro pasa a través de la **Sección Master** y las partes no seleccionadas van a la mezcla de salida.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Procesado de la Sección Master en la página 638
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Sección Master en la página 490
Aplicar procesado de la Sección Master en la página 639

Aplicar procesado de la Sección Master

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Espectro**.
2. En la sección **Selección**, seleccione una herramienta de selección.
3. En el visor de **Espectrograma** o de **Ondícula**, defina la región a la que quiere aplicar el procesado de plug-in.
4. En la sección **Procesado**, abra el menú **Algoritmo de procesado** y seleccione **Sección Master**.
5. Haga clic en **Aplicar** para aplicar los ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Procesado de la Sección Master en la página 638
Visor de ondícula en la página 620
Espectrograma en la página 619
Pestaña Espectro en la página 623

División automática

La función de división automática le permite dividir archivos de audio en el **Editor de audio** o clips en la ventana **Montaje de audio** siguiendo reglas específicas.

La división automática puede crear archivos de audio nuevos o clips de montaje de audio que hagan referencia a los archivos originales. Los clips o archivos de audio nuevos se pueden nombrar o numerar automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo División automática del editor de audio en la página 640
División automática en montajes de audio en la página 653

División automática en archivos de audio

La función de división automática se puede usar, por ejemplo, para dividir un archivo de audio grabado en distintas tomas, para dividir un bucle de percusión en muestras de sonidos individuales, para generar pistas individuales a partir del archivo maestro del álbum, o para silenciar las regiones entre la información de audio en una toma instrumental.

Puede usar la división automática para dividir archivos de audio en las siguientes posiciones:

- Marcadores
- Regiones que contienen silencios
- División por tiempos mediante la detección de pulsos
- Intervalos específicos
- Regiones específicas derivadas de un archivo de texto

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo División automática del editor de audio en la página 640
Extraer regiones desde un archivo de texto en la página 651
Ejemplo del uso de división automática para archivos de audio en la página 652

Diálogo División automática del editor de audio

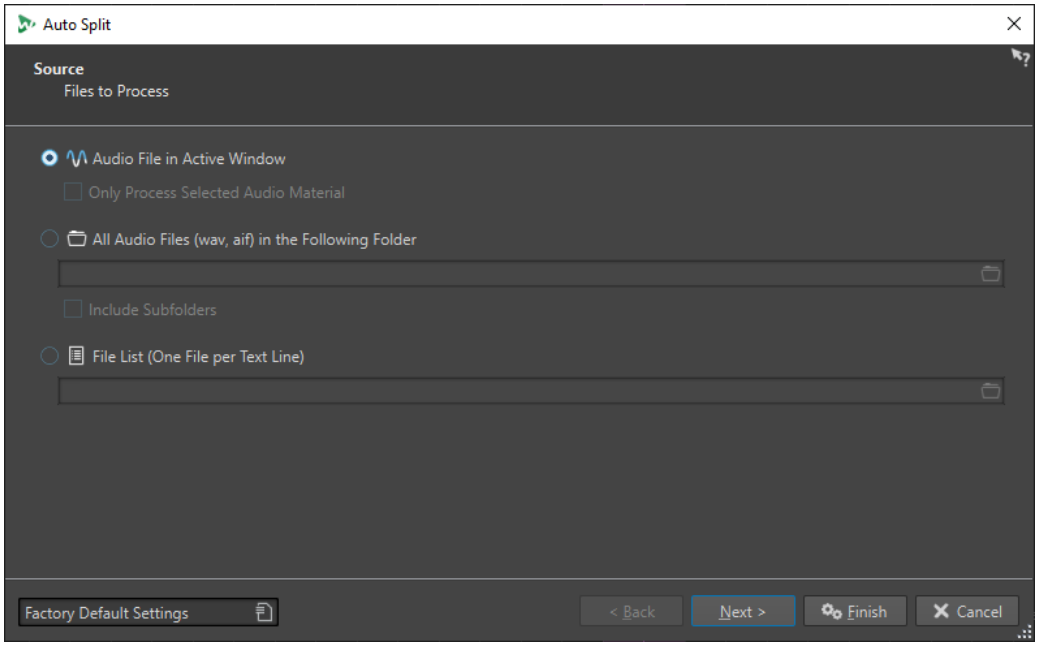
En este diálogo puede establecer las reglas de división automática para archivos de audio.

- Para abrir el diálogo **División automática** de un archivo de audio, seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **División automática**.

  También puede seleccionar la pestaña **Proceso** en el **Editor de audio**, y hacer clic en **División automática**.

El diálogo **División automática** contiene varias páginas con distintos parámetros y opciones, según el método de división automática seleccionado.

Origen



En esta página, selecciona los archivos que desea guardar.

Archivo de audio en la ventana activa

Si esta opción está activada, se dividirá el archivo de audio en la ventana activa.

Solo procesar el material de audio seleccionado

Si esta opción está activada, se dividirá el rango seleccionado en el archivo de audio.

Todos los archivos de audio (wav, aif) en la siguiente carpeta

Si esta opción está activada, puede especificar una carpeta que contenga los archivos que quiera dividir.

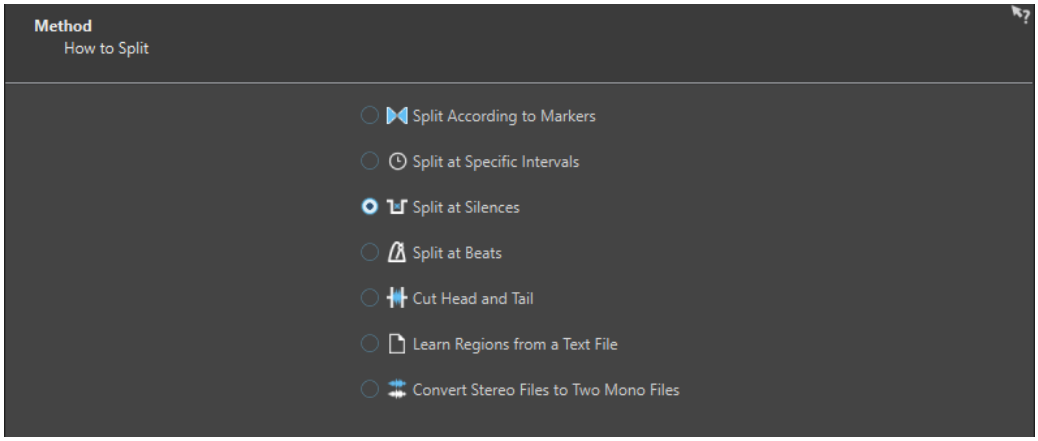
Incluir subcarpetas

Si esta opción está activada, también se dividirán los archivos de audio en subcarpetas.

Lista de archivos (un archivo por línea de texto)

Si esta opción está activada, puede especificar un archivo de texto (formato UTF-8) que contenga los nombres de archivos de los archivos de audio que quiera dividir. Cada archivo de audio debe estar en una línea de texto separada.

Método



En esta página, selecciona el tipo de división. Están disponibles los siguientes tipos:

Dividir según los marcadores

Divide los archivos en posiciones de marcadores específicos. Si selecciona esta opción, puede especificar el tipo de marcador que utilizar para la división en la página siguiente.

Dividir en intervalos específicos

Los archivos se dividirán al cabo de intervalos de tiempo determinados. Si selecciona esta opción, puede especificar el intervalo (es decir, la duración de cada región) en la página siguiente.

Dividir en silencios

Divide los archivos para que todas las secciones no silenciosas se conviertan en regiones individuales. Si selecciona esta opción, puede especificar la duración mínima de una región, la duración mínima de una sección silenciosa y el nivel de señal que debería considerarse como silencio en la página siguiente.

Dividir en tiempos

Detecta pulsos en el material de audio y divide los archivos en cada uno. Si selecciona esta opción, puede especificar la sensibilidad de detección de pulsos, el nivel de pulso mínimo para crear un punto de división y la duración mínima de una región en la página siguiente.

Cortar cabeza y cola

Borra secciones del inicio y/o el fin de los archivos, secciones silenciosas, o secciones especificadas. Puede especificar las secciones en la siguiente página.

Extraer regiones desde un archivo de texto

Divide un archivo de audio según una descripción de regiones que se guardan en un archivo de texto. El archivo de texto debe estar situado en la misma carpeta que el archivo de audio usando el mismo nombre de archivo.

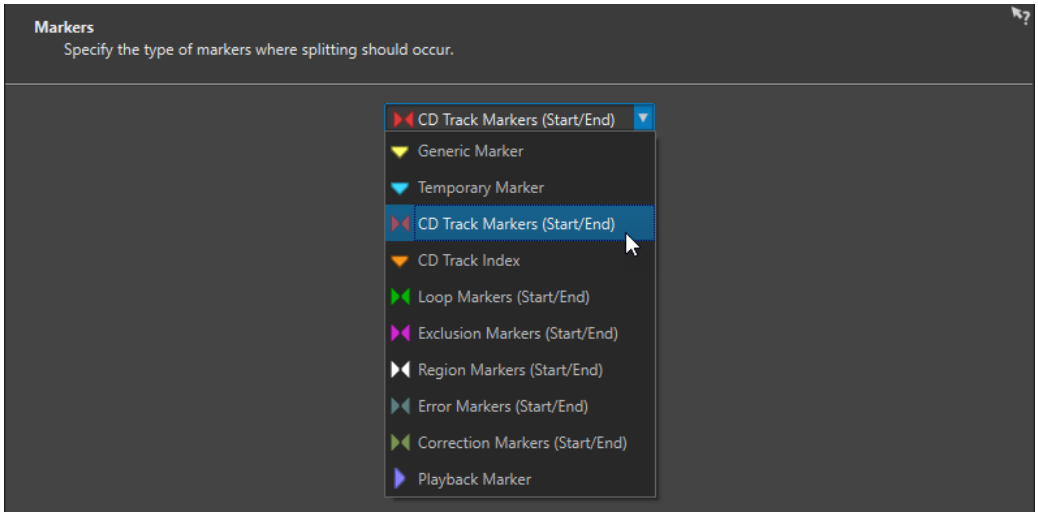
Convertir archivos estéreo en dos archivos mono

Divide cada archivo estéreo en dos archivos mono.

NOTA

Las opciones que selecciona en esta página determinan las opciones disponibles en la página siguiente del diálogo **División automática**.

Marcadores



Se abre esta página si ha seleccionado **Dividir según los marcadores** en la página anterior.

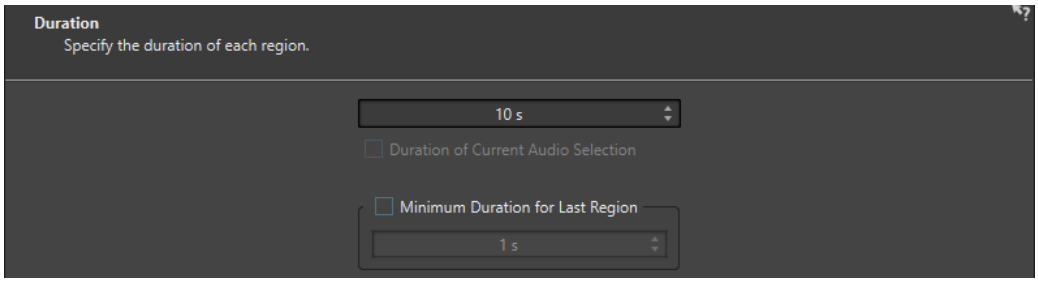
Tipo de marcador

Le permite seleccionar el tipo de marcador que debe usarse para la división. Por ejemplo, si selecciona **Marcador genérico**, los archivos se dividen en las posiciones del marcador genérico.

Invertir regiones

Si esta opción está activada, sus ajustes de división automática se aplican a las regiones que estén fuera de las parejas de marcadores de inicio/final.

Duración



Se abre esta página si ha seleccionado **Dividir en intervalos específicos** en la página anterior.

Duración

Le permite especificar la duración de cada región después de la división.

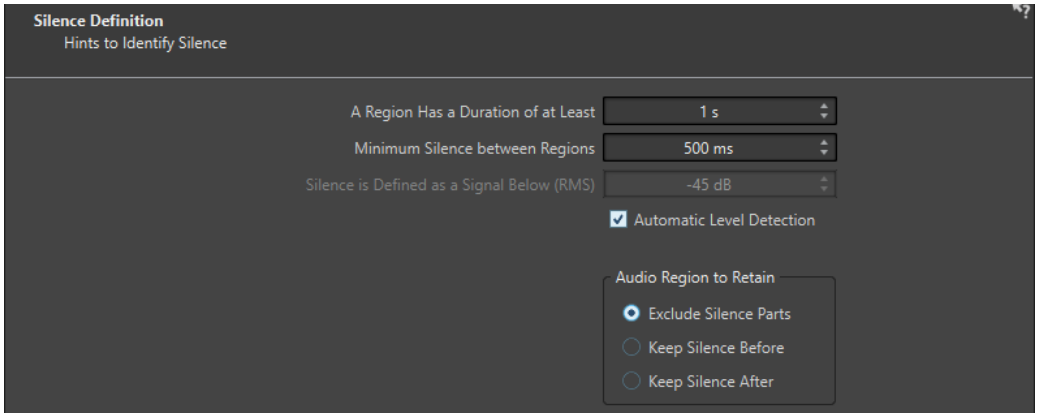
Duración de selección de audio actual

Si ha hecho una selección en un archivo de audio, puede establecer que la duración de cada región sea la misma que la de la selección después de la división.

Duración mínima de la última región

Si esta opción está activada, puede especificar una duración mínima para la última región del archivo de audio. Si el tiempo restante es inferior al valor especificado, la última región se extiende por la cantidad correspondiente.

Definición de silencios



Se abre esta página si ha seleccionado **Dividir en silencios** en la página anterior.

Una región tiene una duración de al menos

Le permite establecer la duración mínima de las regiones resultantes de la división. Las secciones no silenciosas que són más cortas que esta duración no se convertirán en regiones divididas.

Silencio mínimo entre regiones

Le permite establecer la duración mínima de una región silenciosa. Las regiones silenciosas más cortas que esta duración no se tienen en cuenta al dividir.

Se toma como silencio la señal por debajo de (RMS)

Le permite establecer el nivel de umbral para la detección de silencio. Los niveles por debajo de este valor se consideran silencio. La opción **Detección de nivel automática** de debajo le permite detectar silencio automáticamente.

Detección de nivel automática

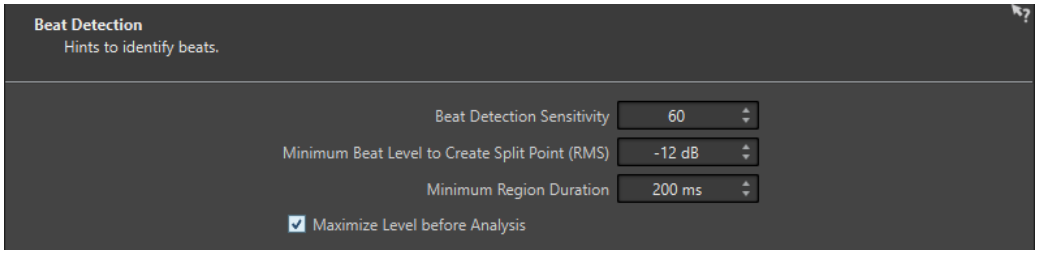
Si esta opción está activada, WaveLab Pro detecta el silencio automáticamente y divide el archivo en consecuencia.

Región de audio a conservar

Le permite especificar qué parte silenciosa de su región de audio quiere conservar después de la división. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Excluir partes silenciosas** está activado, las partes silenciosas del rango de audio se excluyen cuando se divide el audio.
- Si **Mantener silencio anterior** está activado, la parte silenciosa del rango de audio anterior a la señal de audio se incluye en el rango de audio resultante.
- Si **Mantener silencio posterior** está activado, la parte silenciosa del rango de audio posterior a la señal de audio se incluye en el rango de audio resultante.

Detección de Beats



Se abre esta página si ha seleccionado **Dividir en tiempos** en la página anterior.

Sensibilidad de detección de beats

Le permite especificar la sensibilidad del algoritmo de detección de beats. Dependiendo del material de origen, puede que necesite probar diferentes valores de sensibilidad.

Nivel mínimo de un beat para crear un punto de división (RMS)

Le permite especificar el nivel mínimo de un beat que se requiere para crear un punto de división. Beats con un nivel igual o mayor que este valor crearán un punto de división.

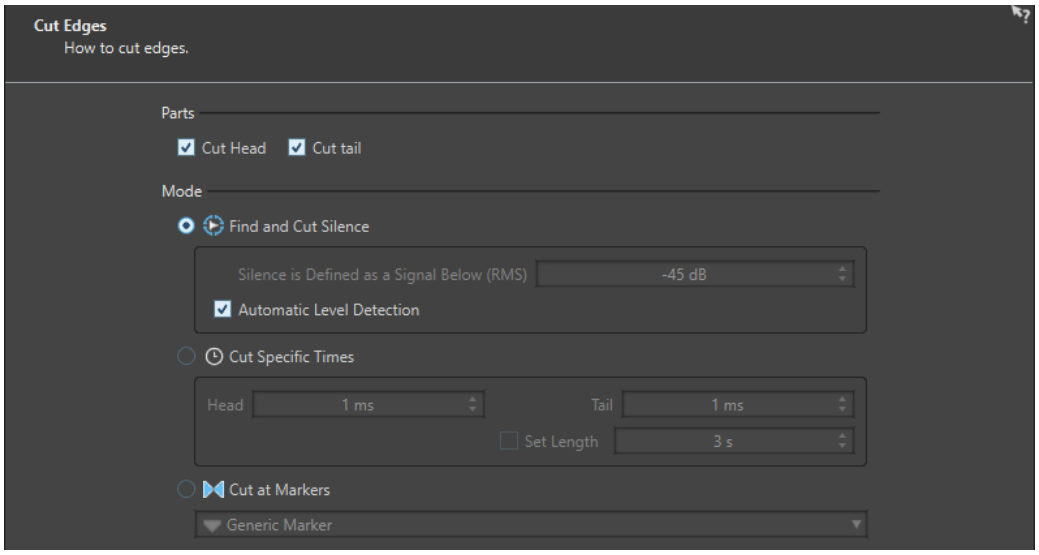
Duración mínima de la región

Le permite establecer la duración mínima de las regiones resultantes de la división. Si al dividir obtiene muchas regiones pequeñas, puede aumentar la duración mínima de la región.

Maximizar el nivel antes del análisis

Si esta opción está activada, el nivel de audio se maximizará para una mejor detección de beats. Este proceso no destructivo no modifica los niveles del archivo de audio.

Cortar Márgenes



Se abre esta página si ha seleccionado **Cortar cabeza y cola** en la página anterior.

Cortar cabecera

Si esta opción está activada, se elimina el audio del inicio del archivo.

Cortar parte final

Si esta opción está activada, se elimina el audio del final del archivo.

Encontrar y cortar silencio

Si esta opción está activada, las secciones silenciosas se eliminan del inicio y/o final del archivo.

Se toma como silencio la señal por debajo de (RMS)

Le permite establecer el nivel de umbral para la detección de silencio. Los niveles por debajo de este valor se consideran silencio. La opción **Detección de nivel automática** de debajo le permite detectar silencio automáticamente.

Detección de nivel automática

Si esta opción está activada, WaveLab Pro detecta el silencio automáticamente y divide el archivo en consecuencia. Este proceso es más largo porque el archivo de audio se lee dos veces.

Cortar tiempos específicos

Si esta opción está activada, puede especificar la duración de la **Cabecera** y de la **Parte final** del archivo de audio que quiera eliminar.

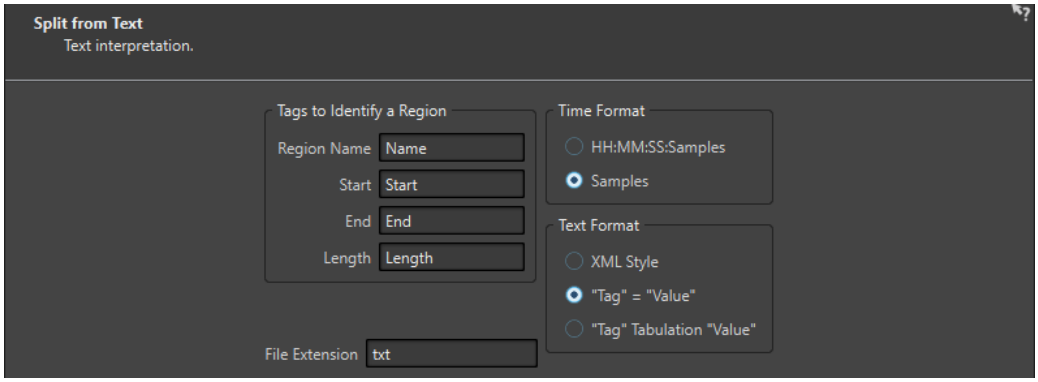
Ajustar duración

Si esta opción está activada, puede especificar la duración que quiera para su archivo de audio.

Cortar en los marcadores

Si esta opción está activada, puede eliminar secciones alrededor de los marcadores. El menú inferior le permite seleccionar a qué tipos de marcadores quiere aplicar esta opción.

Dividir a partir de Texto



Se abre esta página si ha seleccionado **Extraer regiones desde un archivo de texto** en la página anterior.

Etiquetas para identificar una región

Le permite especificar los nombres de las etiquetas que se utilizan en su archivo de texto para identificar las regiones en su archivo de audio. Para identificar una región, debe especificar 3 etiquetas en su archivo de texto. Puede utilizar las siguientes combinaciones de etiquetas para identificar regiones:

- **Nombre de región**, **Inicio** y **Final**
- **Nombre de región**, **Inicio** y **Duración**

Formato de tiempo

Le permite especificar el formato de tiempo que quiere usar para identificar regiones. Están disponibles los siguientes formatos de tiempo:

- **HH:MM:SS:Muestras** (horas:minutos:segundos:muestras)
- **Muestras**

Formato de texto

Le permite especificar el formato de texto que quiere usar para identificar regiones. Están disponibles los siguientes formatos de texto:

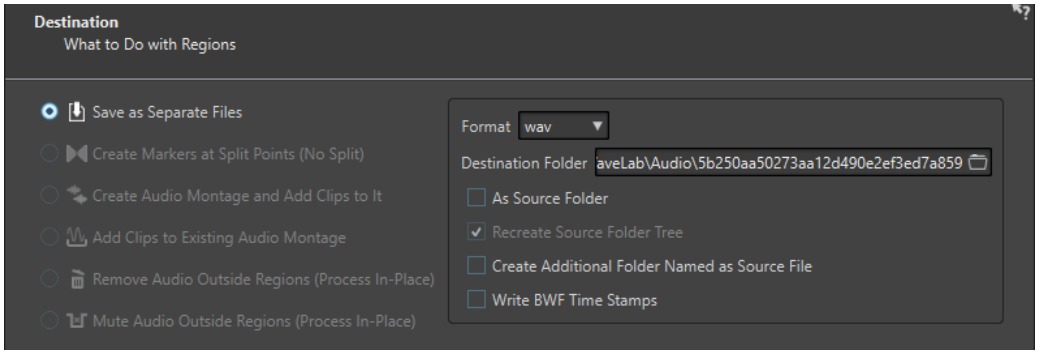
- **Estilo XML**
- **"Etiqueta" = "Valor"**

- **"Etiqueta" Tabulación "Valor"**

Extensión de archivo

Le permite especificar la extensión de archivo del archivo de texto. Por ejemplo, **txt** o **xml**. El archivo de texto debe estar situado en la misma carpeta que el archivo de audio usando el mismo nombre de archivo. El formato de texto debe ser UTF-8.

Destino



En esta página, especifica qué hacer con las regiones que son creadas por la división automática.

Dependiendo de la opción seleccionada en la página **Método** del diálogo **División automática**, algunas opciones aparecen atenuadas si no son aplicables.

Guardar como archivos individuales

Si esta opción está activada, cada región dividida se guarda como un archivo de audio individual.

Crear marcadores en puntos de división (no dividir)

Si esta opción está activada, los marcadores se crearán en las posiciones de división. Esto le permite experimentar con los ajustes de división automática sin crear archivos. Una vez que haya encontrado la mejor configuración, puede cambiar a otra opción de destino.

Crear montaje de audio y añadir los clips dentro

Si esta opción está activada, se creará un montaje de audio con un clip para cada región dividida. Los clips se refieren al archivo de audio original. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Crear fundidos de entrada/salida en clips** está activado, se crea un fundido de entrada/salida para cada clip.
- Si **Crear fundidos cruzados entre clips** está activado, se crean fundidos cruzados entre los clips.
- **Intervalo entre clips** le permite especificar el intervalo entre los clips. Si **Crear fundidos cruzados entre clips** está activado, el tiempo especificado aquí se usa como la duración de fundido cruzado.

Añadir clips al montaje de audio existente

Si esta opción está activada, cada región dividida se añade como un clip en la posición del cursor de la pista activa en el último montaje de audio que se activó. Asegúrese de seleccionar la pista y la posición del cursor correctas antes de usar esta opción.

Eliminar audio fuera de las regiones (sustituir)

Si esta opción está activada, el audio fuera de las regiones divididas se eliminará del audio. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Mantener al menos este silencio** le permite especificar la duración mínima de la parte silenciosa que quiere conservar en el archivo dividido. Esto evita que se elimine demasiado audio. Esta opción no añade silencio si la parte silenciosa es más corta que el tiempo especificado aquí.
- Si **Fundido cruzado de partes restantes** está activado, el rango de audio anterior y posterior del rango eliminado se mantiene y se funde con un fundido cruzado.

Enmudecer audio fuera de las regiones (sustituir)

Si esta opción está activada, el audio fuera de las regiones divididas se reemplazará por silencio. Por ejemplo, esto le permite eliminar el sonido ambiente con silencio absoluto. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Silencio verdadero** está activado, el audio enmudecido constará de silencio digital. Es decir, silencio total.
- Si **Archivo de sonido ambiente (bucleado si no es lo suficientemente largo)** está activado, puede seleccionar un archivo de audio que contenga el sonido ambiente que se usará para regiones de audio enmudecidas.
- **Ganancia a aplicar a este archivo** le permite bajar o subir el nivel del archivo de sonido ambiente.

Formato

Le permite seleccionar el formato del archivo de audio resultante.

Carpeta de destino

Le permite especificar la carpeta de destino del archivo de audio resultante.

Como la carpeta de origen

Si esta opción está activada, el archivo de audio resultante se guarda en la misma carpeta que el archivo de origen.

Recrear árbol de directorios original

Si esta opción está activada y está procesando múltiples archivos, los archivos de audio resultantes se guardan en la misma jerarquía de carpetas que los archivos de audio de origen.

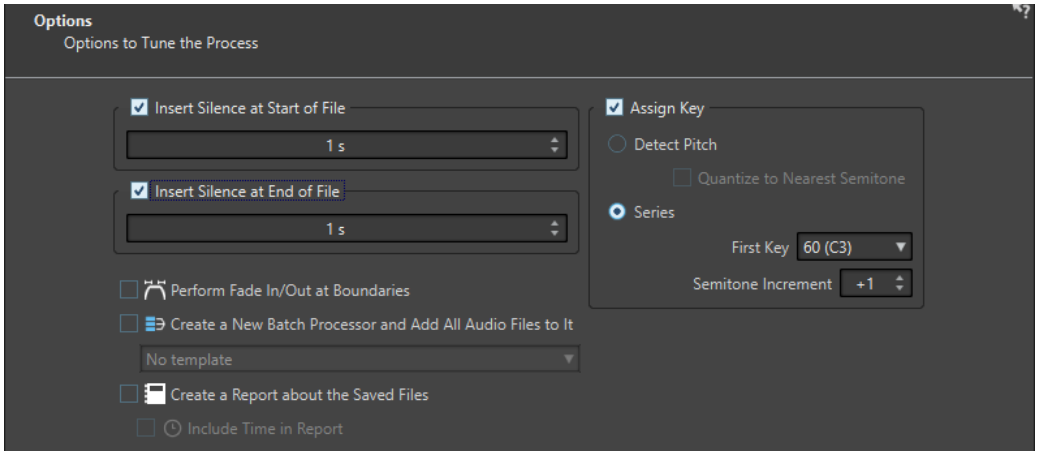
Crear carpeta adicional con el nombre del archivo de origen

Si esta opción está activada, los archivos de audio resultantes se guardan en una carpeta con el mismo nombre que el archivo de origen.

Escribir sellos de tiempo BWF

Si esta opción está activada, los sellos de tiempo BWF se añaden a los puntos de división.

Opciones



En esta página, puede insertar silencio al principio y/o al final de los archivos, o asignar automáticamente números de clave raíz a los archivos.

Insertar silencio al inicio del archivo

Si esta opción está activada, puede especificar la cantidad de silencio que quiere añadir al inicio del archivo de audio resultante.

Insertar silencio al final del archivo

Si esta opción está activada, puede especificar la cantidad de silencio que quiere añadir al final del archivo de audio resultante.

Realizar fundido de entrada/salida en los bordes

Si esta opción está activada, un fundido con la duración por defecto se añade al inicio y final de cada archivo de audio resultante. Puede editar la duración del fundido por defecto y la forma del fundido en la pestaña **Audio** de las **Preferencias globales**.

Crear un nuevo procesador por lotes y añadirle todos los archivos de audio

Si esta opción está activada, los archivos de audio resultantes se abren en la ventana **Procesador por lotes**. Esto le permite aplicar rápidamente las opciones de procesado por lotes a todos los archivos de audio resultantes.

Plantilla de procesador por lotes

Le permite seleccionar la plantilla del procesador por lotes que quiere usar para los archivos de audio resultantes.

Crear un informe sobre los archivos guardados

Si esta opción está activada, WaveLab Pro crea un archivo de texto que lista los archivos de audio resultantes y la información de archivo adicional. El archivo de texto se abre automáticamente en su aplicación por defecto de archivos de texto.

Incluir el tiempo en el informe

Si esta opción está activada, la información de tiempo de cada archivo de audio resultante se añade al informe.

Asignar tecla

Si esta opción está activada, WaveLab Pro asignará un número de nota MIDI a los ajustes de tonalidad o de tonalidad fundamental en los archivos de audio resultantes. Esta información puede ser usada por los muestreadores.

Detectar tono

Si esta opción está activada, WaveLab Pro detecta automáticamente el tono de cada archivo de audio.

Cuantizar al semitono más cercano

Si esta opción está activada, WaveLab Pro establecerá la tonalidad según el semitono más cercano.

Series

Si esta opción está activada, puede especificar una serie de tonalidades para el archivo de audio resultante.

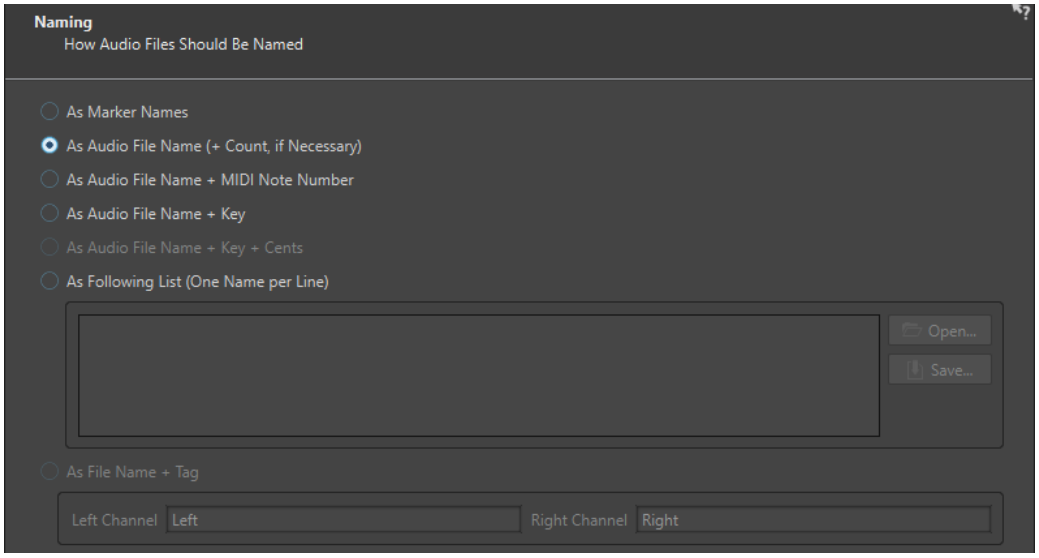
Primera nota

Le permite especificar el número de nota del primer archivo de audio de la serie.

Incremento de semitono

Cada archivo de audio resultante obtendrá el número de nota del archivo precedente, incrementado por el número de semitono que seleccione aquí.

Nombrado



En esta página, especifica cómo nombrar archivos o marcadores creados por la división automática.

Como nombres de marcador

Si esta opción está activada y anteriormente ha seleccionado **Dividir según los marcadores** en el diálogo, los archivos reciben el mismo nombre que los marcadores que determinan la posición de división.

NOTA

Debe haber especificado los nombres de los marcadores para poder usar esta opción.

Como el nombre del archivo de audio (+ número, si fuera necesario)

Si esta opción está activada, los archivos resultantes reciben el mismo nombre que los archivos de origen con número de índice incremental añadido.

Como el nombre del archivo de audio + número de nota MIDI

Si esta opción está activada, los archivos resultantes reciben el mismo nombre que los archivos de origen con el número de nota MIDI de la tonalidad añadido.

Como el nombre del archivo de audio + tonalidad

Si esta opción está activada, los archivos resultantes reciben el mismo nombre que los archivos de origen con la tonalidad (por ejemplo, C3) añadida.

Como el nombre del archivo de audio + tonalidad + centésimas

Si esta opción está activada, los archivos resultantes reciben el mismo nombre que los archivos de origen con la tonalidad (por ejemplo, C3) y el valor de desafinación (centésimas) añadidos.

Como la lista siguiente (un nombre por línea)

Si esta opción está activada, los archivos resultantes son nombrados según la lista de nombres especificados abajo.

- Para guardar la lista como un archivo de texto, seleccione **Guardar**, introduzca un nombre y una ubicación y seleccione **Guardar**.
- Para abrir un archivo de esquema de nombrado guardado, haga clic en **Abrir**, seleccione el archivo de texto que quiera abrir y haga clic en **Abrir**.

Como el nombre del archivo + etiqueta

Esta opción está disponible si ha seleccionado **Convertir archivos estéreo a dos archivos mono** en la página **Método**. Si esta opción está activada, los archivos mono resultantes tendrán el nombre del archivo estéreo original más las etiquetas de final especificadas en los campos **Canal izquierdo** y **Canal derecho**.

Terminar

El botón **Terminar** está disponible en todas las páginas. Si está conforme con los ajustes, puede hacer clic en **Terminar** sin tener que editar todas las páginas. Por ejemplo, si está usando un preset y sabe que no quiere realizar cambios en las últimas páginas, puede hacer clic en **Terminar** sin abrirlas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
División automática en archivos de audio en la página 640
Renombrar marcadores en la página 556
Pestaña Audio (Preferencias globales) en la página 799
Ventana Procesador por lotes en la página 700

Extraer regiones desde un archivo de texto

Puede dividir un archivo de audio según una descripción de regiones que se guarda en un archivo de texto.

Cada región debe tener una descripción que incluya un nombre, la posición inicial y la posición final (duración de la región). El archivo de texto debe estar situado en la misma carpeta que el archivo de audio, con el mismo nombre y con la extensión de archivo que usted especifique en el WaveLab Prodiálogo (por ejemplo, «txt» o «xml»).

Puede usar cuatro etiquetas para especificar las regiones.

- Nombre de región
- Iniciar
- Final

- Duración

Estas etiquetas se pueden personalizar en el diálogo **División automática**. El archivo de texto debe especificar el parámetro **Final** o **Duración**.

Se debe colocar cada parámetro en una línea separada.

Los valores de tiempo deben ser en muestras o en formato de código de tiempo.

- Horas:minutos:segundos:muestras

Puede utilizar tres formatos de texto.

- «Etiqueta»=«Valor»: La etiqueta viene primero, luego el signo «=» y, por último, el valor.
- «Etiqueta» Tabulación «Valor»: La etiqueta viene primero, luego una tabulación y, por último, el valor.
- Estilo XML: Primero la etiqueta rodeada por los símbolos < y >, luego el valor y, por último, la etiqueta rodeada por </ y >.

Los archivos de texto deben estar en formato UTF-8.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo División automática del editor de audio en la página 640

Ejemplo del uso de división automática para archivos de audio

Puede dividir una grabación larga en muestras. Esto resulta útil si trabaja con un muestreador, por ejemplo, HALion.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un archivo de audio en el **Editor de audio**.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Dividir**, haga clic en **División automática**.
4. En el diálogo **División automática**, seleccione **Archivo de audio en la ventana activa** y haga clic en **Siguiente**.
5. Seleccione **Dividir en silencios** y haga clic en **Siguiente**.
6. Configure la página según el archivo de audio y haga clic en **Siguiente**.

   Configure el primer ajuste según la duración de la nota grabada más corta; el segundo, según el período de silencio más corto entre dos notas; y el tercero, según el nivel de silencio entre las notas.
7. Seleccione **Guardar como archivos separados**, especifique el formato y la ubicación de los nuevos archivos y haga clic en **Siguiente**.
8. En la página **Opciones**, active la opción **Asignar tecla**, seleccione **Detectar tono** y haga clic en **Siguiente**.

   De este modo, se asignará la tecla correcta a cada muestra. Si activa **Cuantizar al semitono más cercano**, WaveLab Pro establecerá la tonalidad según el semitono más cercano. De lo contrario, la opción **Desafinar** de la muestra también se puede ajustar de acuerdo con cualquier desviación de tono.
9. Seleccione la opción de nombrado **Como el nombre del archivo de audio + tonalidad** y haga clic en **Terminar**.

RESULTADO

El archivo se divide según sus ajustes y se crean archivos nuevos en la ubicación especificada.

División automática en montajes de audio

Puede usar la función de división automática para dividir el clip activo. La función de división automática se puede usar en muchas situaciones, por ejemplo, para dividir un clip de una grabación en distintas tomas, dividir un bucle de percusión en muestras de sonidos individuales, generar pistas individuales a partir del archivo maestro del álbum, o silenciar las regiones entre la información de audio en una toma instrumental.

Durante el análisis, solo se tienen en cuenta los archivos de audio del montaje de audio. Se ignoran los efectos y envolventes.

Puede usar la función de división automática para dividir el clip activo en las siguientes posiciones:

- Marcadores
- Intervalos específicos
- Silencios
- Tiempos

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo División automática de la ventana de montaje de audio en la página 653

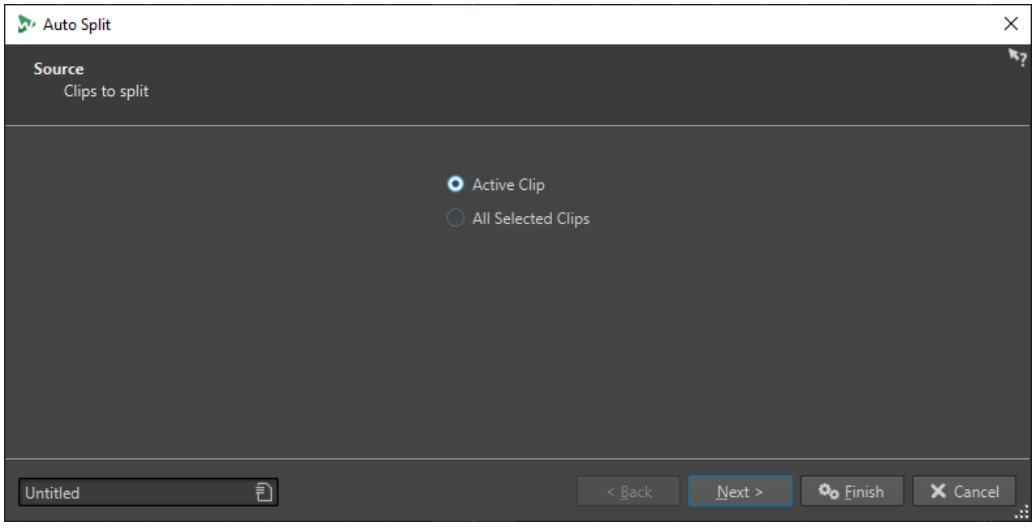
Diálogo División automática de la ventana de montaje de audio

En este diálogo puede establecer las reglas de división automática para montajes de audio.

- Para abrir el diálogo **División automática** de un montaje de audio, abra la ventana **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**, y haga clic en **División automática**.

El diálogo **División automática** contiene varias páginas con distintos parámetros y opciones, según el método de división automática seleccionado.

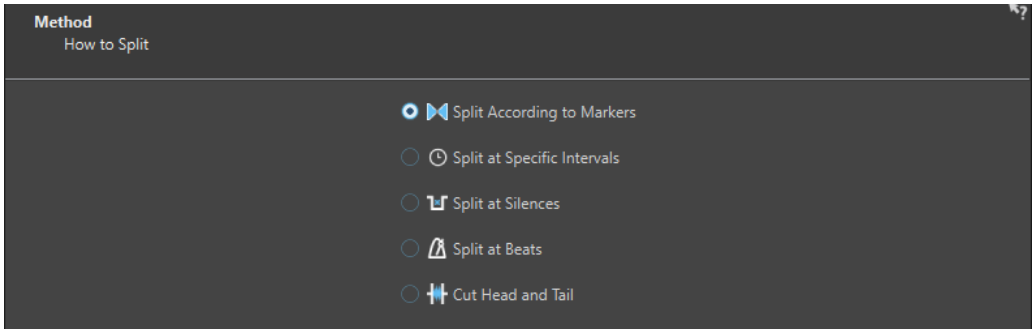
Origen



En esta página, selecciona los clips que quiera dividir. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Clip activo**
- **Todos los clips seleccionados**

Método



En esta página, selecciona el tipo de división.

Dividir según los marcadores

Divide los archivos en posiciones de marcadores específicos. Si selecciona esta opción, puede especificar el tipo de marcador que utilizar para la división en la página siguiente.

Dividir en intervalos específicos

Los archivos se dividirán al cabo de intervalos de tiempo determinados. Si selecciona esta opción, puede especificar el intervalo (es decir, la duración de cada región) en la página siguiente.

Dividir en silencios

Divide los archivos para que todas las secciones no silenciosas se conviertan en regiones individuales. Si selecciona esta opción, puede especificar la duración mínima de una región, la duración mínima de una sección silenciosa y el nivel de señal que debería considerarse como silencio en la página siguiente.

Dividir en tiempos

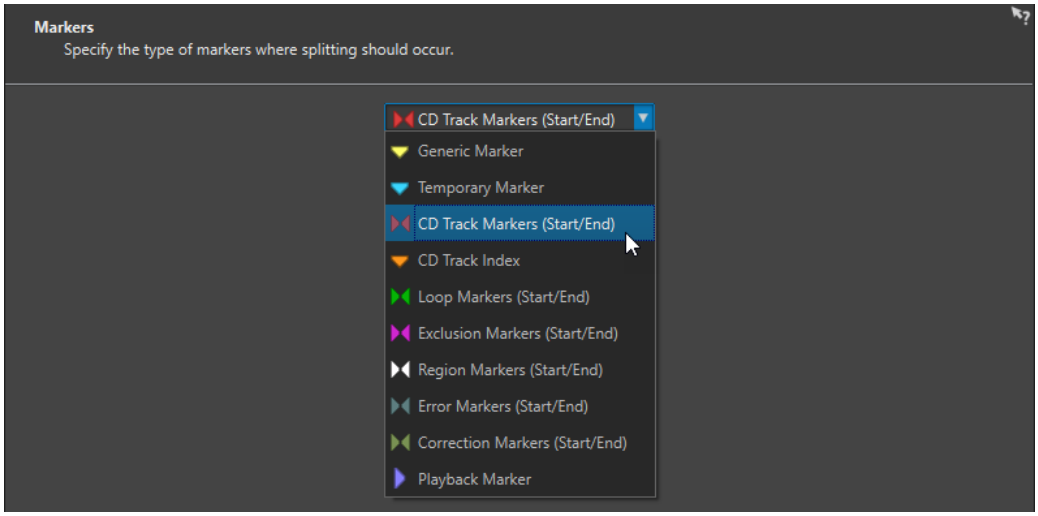
Detecta pulsos en el material de audio y divide los archivos en cada uno. Si selecciona esta opción, puede especificar la sensibilidad de detección de pulsos, el nivel de pulso mínimo para crear un punto de división y la duración mínima de una región en la página siguiente.

Cortar cabeza y cola

Borra secciones del inicio y/o el fin de los archivos, secciones silenciosas o secciones especificadas.

Las opciones que selecciona en esta página determinan las opciones disponibles en la página siguiente del diálogo **División automática**.

Marcadores



Se abre esta página si ha seleccionado **Dividir según los marcadores** en la página anterior.

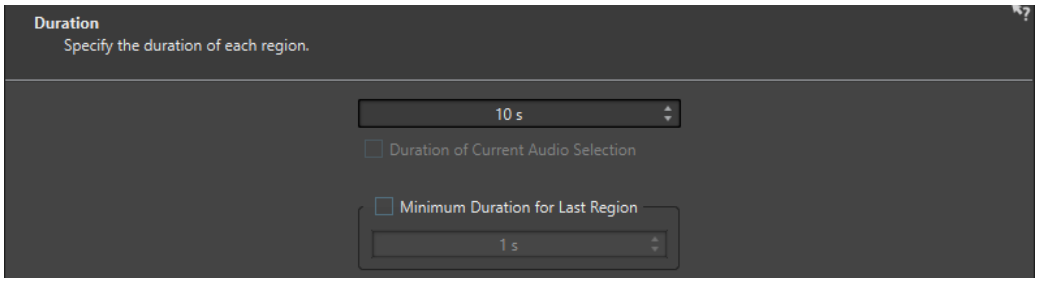
Duración

Tipo de marcador

Le permite seleccionar el tipo de marcador que debe usarse para la división. Por ejemplo, si selecciona **Marcador genérico**, los archivos se dividen en las posiciones del marcador genérico.

Invertir regiones

Si esta opción está activada, sus ajustes de división automática se aplican a las regiones que estén fuera de las parejas de marcadores de inicio/final.



Se abre esta página si ha seleccionado **Dividir en intervalos específicos** en la página anterior.

Duración

Le permite especificar la duración de cada región después de la división.

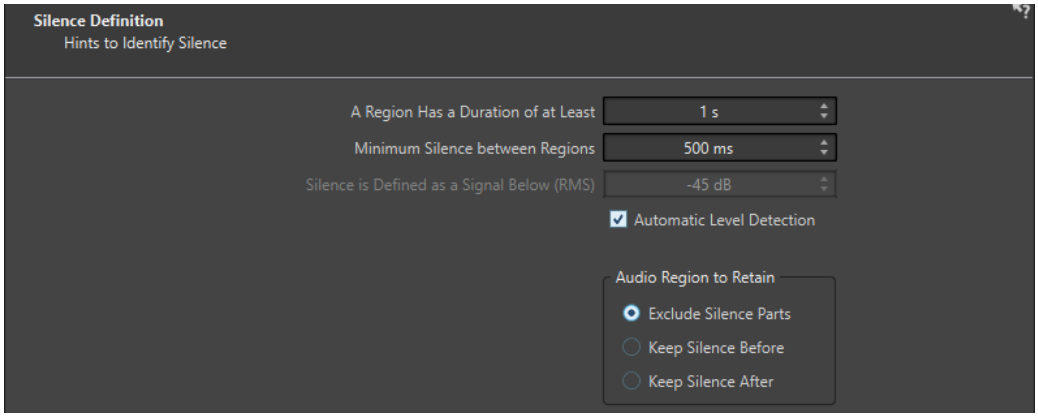
Duración de selección de audio actual

Si ha hecho una selección en un archivo de audio, puede establecer que la duración de cada región sea la misma que la de la selección después de la división.

Duración mínima de la última región

Si esta opción está activada, puede especificar una duración mínima para la última región del archivo de audio. Si el tiempo restante es inferior al valor especificado, la última región se extiende por la cantidad correspondiente.

Definición de silencios



Se abre esta página si ha seleccionado **Dividir en silencios** en la página anterior.

Una región tiene una duración de al menos

Le permite establecer la duración mínima de las regiones resultantes de la división. Las secciones no silenciosas que són más cortas que esta duración no se convertirán en regiones divididas.

Silencio mínimo entre regiones

Le permite establecer la duración mínima de una región silenciosa. Las regiones silenciosas más cortas que esta duración no se tienen en cuenta al dividir.

Se toma como silencio la señal por debajo de (RMS)

Le permite establecer el nivel de umbral para la detección de silencio. Los niveles por debajo de este valor se consideran silencio. La opción **Detección de nivel automática** de debajo le permite detectar silencio automáticamente.

Detección de nivel automática

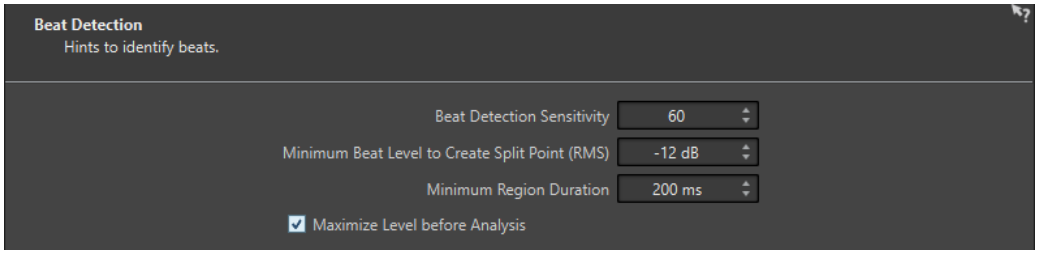
Si esta opción está activada, WaveLab Pro detecta el silencio automáticamente y divide el archivo en consecuencia.

Región de audio a conservar

Le permite especificar qué parte silenciosa de su región de audio quiere conservar después de la división. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Excluir partes silenciosas** está activado, las partes silenciosas del rango de audio se excluyen cuando se divide el audio.
- Si **Mantener silencio anterior** está activado, la parte silenciosa del rango de audio anterior a la señal de audio se incluye en el rango de audio resultante.
- Si **Mantener silencio posterior** está activado, la parte silenciosa del rango de audio posterior a la señal de audio se incluye en el rango de audio resultante.

Detección de Beats



Se abre esta página si ha seleccionado **Dividir en tiempos** en la página anterior.

Sensibilidad de detección de beats

Le permite especificar la sensibilidad del algoritmo de detección de beats. Dependiendo del material de origen, puede que necesite probar diferentes valores de sensibilidad.

Nivel mínimo de un beat para crear un punto de división (RMS)

Le permite especificar el nivel mínimo de un beat que se requiere para crear un punto de división. Beats con un nivel igual o mayor que este valor crearán un punto de división.

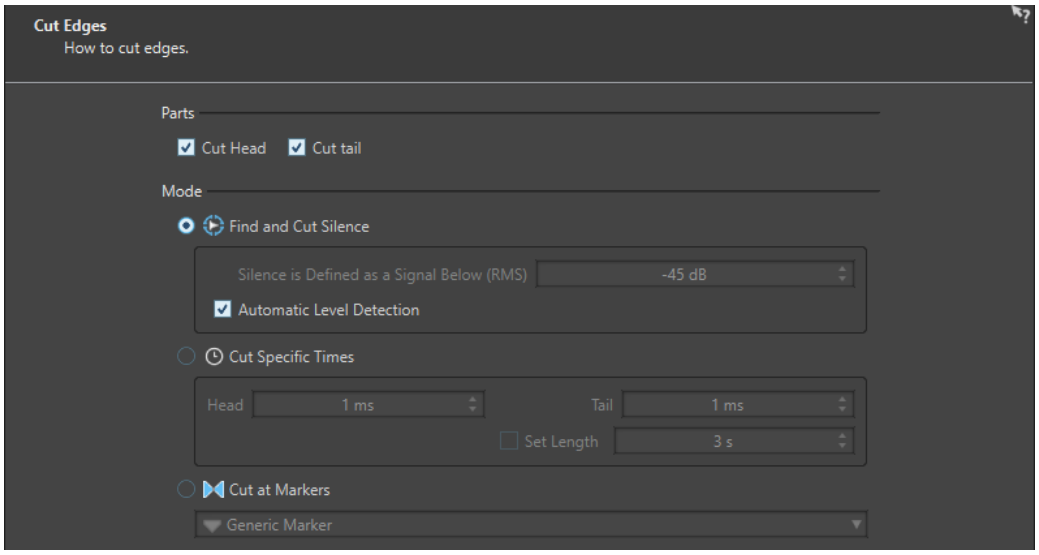
Duración mínima de la región

Le permite establecer la duración mínima de las regiones resultantes de la división. Si al dividir obtiene muchas regiones pequeñas, puede aumentar la duración mínima de la región.

Maximizar el nivel antes del análisis

Si esta opción está activada, el nivel de audio se maximizará para una mejor detección de beats. Este proceso no destructivo no modifica los niveles del archivo de audio.

Cortar Márgenes



Se abre esta página si ha seleccionado **Cortar cabeza y cola** en la página anterior.

Cortar cabecera

Si esta opción está activada, se elimina el audio del inicio del archivo.

Cortar parte final

Si esta opción está activada, se elimina el audio del final del archivo.

Encontrar y cortar silencio

Si esta opción está activada, las secciones silenciosas se eliminan del inicio y/o final del archivo.

Se toma como silencio la señal por debajo de (RMS)

Le permite establecer el nivel de umbral para la detección de silencio. Los niveles por debajo de este valor se consideran silencio. La opción **Detección de nivel automática** de debajo le permite detectar silencio automáticamente.

Detección de nivel automática

Si esta opción está activada, WaveLab Pro detecta el silencio automáticamente y divide el archivo en consecuencia. Este proceso es más largo porque el archivo de audio se lee dos veces.

Cortar tiempos específicos

Si esta opción está activada, puede especificar la duración de la **Cabecera** y de la **Parte final** del archivo de audio que quiera eliminar.

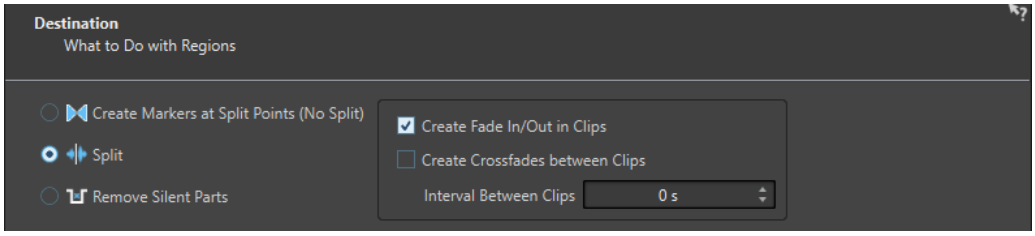
Ajustar duración

Si esta opción está activada, puede especificar la duración que quiera para su archivo de audio.

Cortar en los marcadores

Si esta opción está activada, puede eliminar secciones alrededor de los marcadores. El menú inferior le permite seleccionar a qué tipos de marcadores quiere aplicar esta opción.

Destino



En la cuarta página se especifica qué hacer con las regiones que son creadas por la división automática.

Dependiendo de la opción seleccionada en la página **Método** del diálogo **División automática**, algunas opciones aparecen atenuadas si no son aplicables.

Crear marcadores en puntos de división (no dividir)

Si esta opción está activada, los marcadores se crearán en las posiciones de división. Esto le permite experimentar con los ajustes de división automática sin crear archivos. Una vez que haya encontrado la mejor configuración, puede cambiar a otra opción de destino.

Dividir

Si esta opción está activada, cada región dividida se añade como un clip en la posición del cursor de la pista activa en el montaje de audio activo. Asegúrese de seleccionar la pista y la posición del cursor correctas antes de usar esta opción.

Eliminar partes silenciosas

Si esta opción está activada, el audio fuera de las regiones divididas se reemplazará por silencio. Por ejemplo, esto le permite eliminar el sonido ambiente con silencio absoluto.

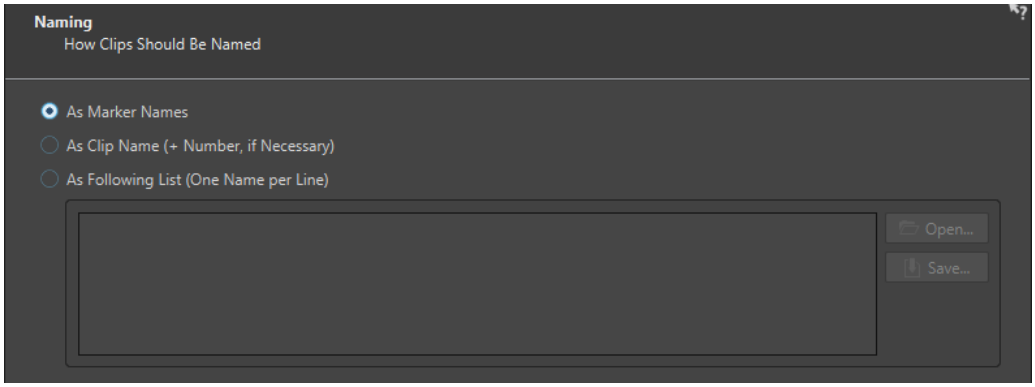
Intervalo entre clips

Le permite definir el tiempo entre los clips resultantes.

Crear fundidos de entrada/salida en clips

Si esta opción está activada, un fundido con la duración por defecto se añade al inicio y final de cada clip. Puede editar la duración del fundido por defecto y la forma del fundido en la pestaña **Audio** de las **Preferencias globales**.

Nombrado



En esta página, especifica cómo nombrar los clips creados por la división automática.

Como nombres de marcador

Si esta opción está activada y anteriormente ha seleccionado **Dividir según los marcadores** en el diálogo, los clips reciben el mismo nombre que los marcadores que determinan la posición de división.

NOTA

Debe haber especificado los nombres de los marcadores para poder usar esta opción.

Como el nombre del clip (+ número, si es necesario)

Si esta opción está activada, los clips resultantes reciben el mismo nombre que el clip de origen con número de índice incremental añadido.

Como la lista siguiente (un nombre por línea)

Si esta opción está activada, los clips resultantes son nombrados según la lista de nombres especificados abajo.

- Para guardar la lista como un archivo de texto, seleccione **Guardar**, introduzca un nombre y una ubicación y seleccione **Guardar**.
- Para abrir un archivo de esquema de nombrado guardado, haga clic en **Abrir**, seleccione el archivo de texto que quiera abrir y haga clic en **Abrir**.

Terminar

El botón **Terminar** está disponible en todas las páginas. Si está conforme con los ajustes, puede hacer clic en **Terminar** sin tener que editar todas las páginas. Por ejemplo, si está usando un preset y sabe que no quiere realizar cambios en las últimas páginas, puede hacer clic en **Terminar** sin abrirlas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
División automática en montajes de audio en la página 653
Renombrar marcadores en la página 556
Pestaña Audio (Preferencias globales) en la página 799

Bucles

Crear un bucle de un sonido permite repetir una sección de la muestra de forma indefinida para crear un sostenido de duración ilimitada. Los sonidos instrumentales de los muestreadores se basan en el bucleado de sonidos de órgano, por ejemplo.

En WaveLab Pro, los bucles se definen por marcadores de bucle o la selección de audio. Los marcadores de bucle se añaden, mueven y editan de la misma forma que cualquier otro tipo de marcador.

Para asegurarse de que encuentra un buen punto de bucle, tenga en cuenta lo siguiente:

- Un bucle largo normalmente suena lo más natural posible. Sin embargo, si el sonido no tiene una sección estable en la parte central (una parte de sostenido uniforme), puede ser difícil encontrar un buen bucle largo.

  Por ejemplo, es difícil crear un bucle con una nota de piano que se desvanece de forma continua, porque el punto inicial del bucle es más fuerte que el punto final. Es mucho más fácil crearlo con una flauta, ya que el sonido de la sección de sostenido es muy estable.
- Los bucles deberían empezar poco después del ataque, es decir, una vez que el sonido se ha estabilizado a una nota sostenida.
- Si crea un bucle largo, este debería terminar tan tarde como sea posible, pero antes de que el sonido empiece a desvanecerse hacia el silencio.
- Los bucles cortos son difíciles de colocar dentro del sonido. Procure colocarlos cerca del final.

NOTA

Puede encontrar más información acerca de la creación de bucles en general y las posibilidades concretas de su equipo en el manual de su muestreador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Crear bucles en la página 660
Refinado de bucles en la página 661

Crear bucles

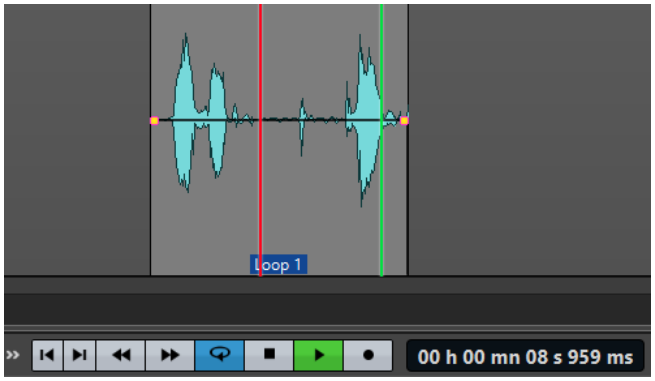
Puede buclear la selección de audio o usar marcadores de bucle y ajustar el bucle durante la reproducción.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la sección de audio que desee utilizar para crear un bucle.
2. Haga clic derecho en la selección de audio y seleccione **Crear bucle a partir de la selección**.
3. En la barra de transporte active **Bucle**.
4. Haga clic derecho en **Reproducir rango de audio** y active **Región entre pares de marcadores**.
5. Haga clic derecho en **Bucle** y seleccione la frecuencia con la que quiera que el audio entre en bucle en el **Modo bucle**. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Reproducir continuamente**
- **Reproducir 2 veces**
- **Reproducir 3 veces**
- **Reproducir 4 veces**
- **Reproducir 5 veces**

6. Reproduzca el bucle.



La selección de audio se buclea.

7. Opcional: ajuste la posición de los marcadores o los bordes de selección izquierdo y derecho para ajustar el bucle.
8. Opcional: ajuste los bordes de selección izquierdo y derecho para ajustar el bucle.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Crear un bucle de esta forma no implica necesariamente buenos bucles, porque los clics o cambios abruptos en el timbre en el punto de retorno pueden ocurrir.

Se recomienda que use este método para establecer la duración básica del bucle, y después recurrir a la **Herramienta de bucles** y al **Uniformizador de tono de bucle** para su optimización.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Buclear audio que no es muy adecuado para ser bucleado en la página 669
Refinado de bucles en la página 661
Diálogo Herramienta de bucles en la página 662
Diálogo Uniformizador de tono de bucle en la página 670

Refinado de bucles

Un bucle básico puede contener clics o cambios abruptos en el timbre en el punto de retorno. Para crear un bucle perfecto, puede refinar el bucle. Utilice el diálogo **Herramienta de bucles** para modificar una selección de bucle existente y crear un bucle perfecto, o utilícelo para crear un bucle a partir de audio que no sea totalmente adecuado para ello.

Puede escanear el área entre dos marcadores de bucle para detectar automáticamente los puntos de bucle. Puede especificar parámetros que determinen el nivel de precisión del programa a la hora de sugerir puntos de bucle.

Si la búsqueda automática de puntos de bucle no tiene éxito, puede procesar la forma de onda para crear bucles más suaves realizando un fundido cruzado de las áreas de la forma de onda cercanas a los puntos de inicio y fin del bucle.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Herramienta de bucles en la página 662
Refinar bucles en la página 666

Diálogo Herramienta de bucles

Este diálogo le permite ajustar los puntos de inicio y fin de los bucles, y realizar el fundido cruzado de los límites. Los puntos de inicio y fin del bucle se especifican con los marcadores de inicio y fin del bucle.

Si hay más de una pareja de marcadores de bucle en el archivo de audio, haga clic en el área entre la pareja de marcadores para ajustar los puntos de inicio y fin correspondientes.

- Para abrir el diálogo **Herramienta de bucles**, abra el **Editor de audio**. Seleccione la pestaña **Proceso**. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.

Pestaña Ajuste de puntos de bucle

Esta pestaña le permite depurar manualmente una selección de bucles arrastrando la forma de onda hacia la izquierda/derecha o utilizando los botones de búsqueda automática para hallar el punto de bucle apto más cercano. El objetivo es alinear las formas de onda para que se encuentren en un punto de cruce por cero donde las formas de onda coincidan tanto como sea posible.

NOTA

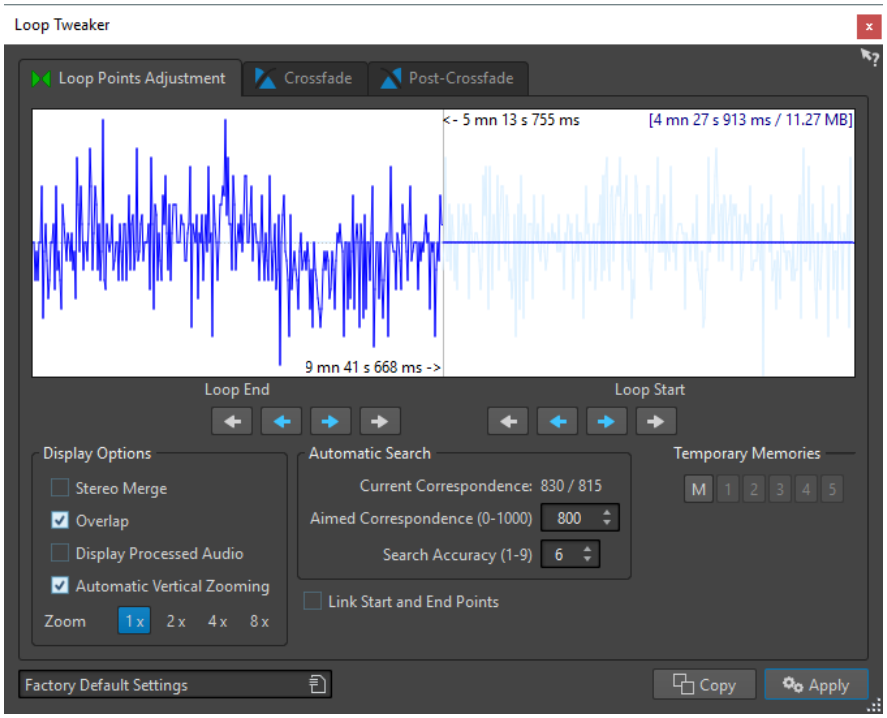
Cuando ajuste los puntos de inicio y fin de bucle en el diálogo, los marcadores de inicio y fin de bucle se ajustan de la forma correspondiente en la ventana principal de forma de onda. Este movimiento puede no ser visible, dependiendo de cuánto mueva los marcadores y del factor de zoom que haya utilizado.

CONSEJO

- Si quiere oír las diferencias al ajustar los marcadores de bucle, active **Bucle** en la barra de transporte durante la reproducción.
- Si no utiliza un fundido cruzado ni un postfundido cruzado, no tiene que hacer clic en **Aplicar** cuando se modifican puntos de bucle.
- Puede dejar abierto el diálogo **Herramienta de bucles** y ajustar manualmente la posición de los marcadores en las ventanas principales de forma de onda.

NOTA

Si utiliza la función **Herramienta de bucles** en archivos de audio surround, solo se muestran los canales L/R y se usan para hacer coincidir las formas de onda, pero se procesan todos los canales.



La parte superior de este diálogo muestra el inicio y el fin de la forma de onda entre los marcadores de bucle. La parte inferior de este diálogo ofrece las siguientes opciones:

Fin bucle: flechas interiores

Mueve el punto de fin de bucle hacia la izquierda/derecha.

Fin bucle: flechas exteriores

Invoca la búsqueda automática de un buen punto de bucle lo más cercano posible, a la izquierda o derecha del punto de fin de bucle, y mueve el punto de fin a esa posición.

Inicio bucle: flechas interiores

Mueve el punto de inicio de bucle hacia la izquierda/derecha.

Inicio bucle: flechas exteriores

Invoca la búsqueda automática de un buen punto de bucle lo más cercano posible, a la izquierda/derecha del punto de inicio de bucle, y mueve el punto de inicio a esa posición.

Mezclar estéreo

Si esta opción está activada para un archivo estéreo, las dos formas de onda se superponen. De lo contrario, se muestran en dos secciones distintas.

Superponer

Si esta opción está activada, las formas de onda de ambas mitades continúan en la otra mitad. Esto muestra el aspecto de la forma de onda antes y después del bucle.

Mostrar audio procesado

Esta opción solo tiene sentido después de que haya aplicado un fundido cruzado. Si esta opción está activada, la pantalla muestra una vista previa de la forma de onda después del fundido cruzado. Si esta opción está desactivada, verá el aspecto de la forma de onda sin el fundido cruzado.

Zoom vertical automático

Si esta opción está activada, el aumento vertical se ajusta para que la forma de onda siempre rellene todo el visor, verticalmente.

Zoom

Establece el factor de zoom.

Correspondencia actual

Indica en qué medida las formas de onda cercanas a los puntos de bucle coinciden entre sí. El valor izquierdo estima la similitud a través de varios ciclos de onda, mientras que el valor derecho estima la similitud de las pocas muestras cerca de los puntos de bucle. Cuanto mayores son los valores, mejor es la coincidencia.

Correspondencia objetivo (0-1000)

Define la búsqueda automática de buenos puntos de bucle. Esto define el grado de similitud que debe tener la sección encontrada con relación a la sección con que se realiza la comparación, para que se pueda considerar una coincidencia válida. Cuanto mayor sea el valor, mayor parecido deberá tener la sección encontrada. Un valor de 1000 requiere de una coincidencia perfecta del 100%.

Precisión de búsqueda (1-9)

Determina el número de muestras que el análisis de búsqueda automática deberá tener en cuenta. A valores más altos, más precisión, pero también más tiempo de proceso.

Enlazar puntos de inicio y fin

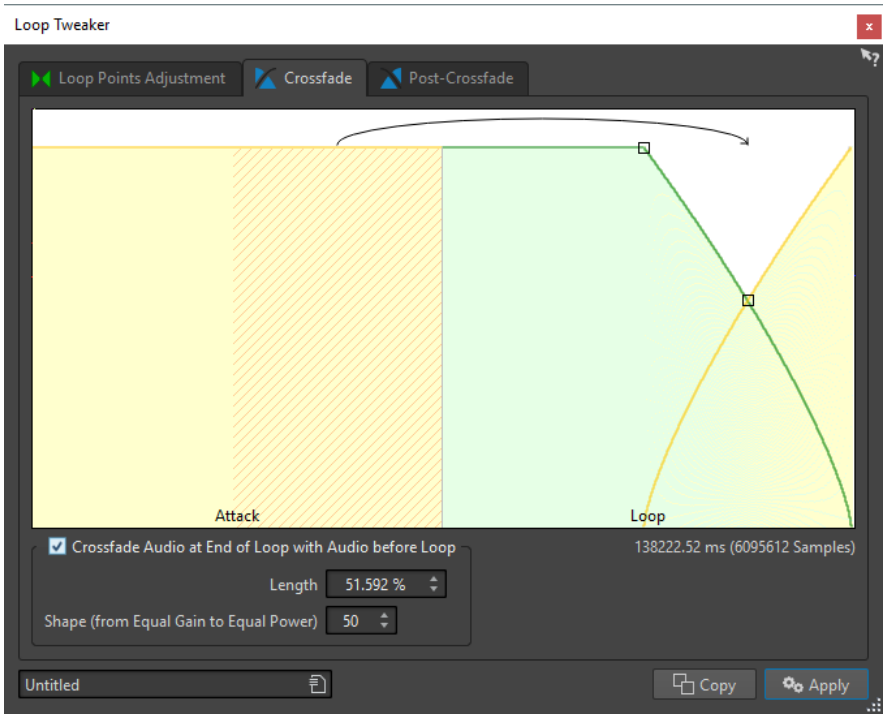
Si esta opción está activada, los puntos de inicio y fin se mueven a la vez al ajustar los puntos de bucle manualmente. Es decir, la duración del bucle es la misma y se mueve el bucle entero.

Memorias temporales

Permite guardar hasta cinco conjuntos diferentes de puntos de bucle, que se pueden recuperar más adelante. Esto le permite probar diferentes ajustes de bucle. Para guardar un conjunto, haga clic en el botón **M** y luego en uno de los botones 1-5.

Pestaña Fundido cruzado

Esta pestaña le permite aplicar un fundido cruzado entre el audio al final del bucle y el audio al inicio del bucle. Esto puede ser útil para suavizar la transición entre el final de un bucle y su principio, en especial cuando se utiliza material que no es muy apropiado para tener un bucle. Puede utilizar los puntos de arrastre de la envolvente o los deslizadores para ajustar la envolvente de fundido cruzado. Haga clic en **Aplicar** para crear el fundido cruzado.



Fundir cruzado al final del bucle con el audio anterior al bucle

Para permitir el fundido cruzado, active esta casilla de verificación. El fundido cruzado se aplica al hacer clic en **Aplicar**.

Duración

Determina la duración del fundido cruzado. En general, es deseable que el fundido cruzado sea lo más breve posible, con un resultado aceptable.

NOTA

- Un fundido cruzado largo suaviza el bucle. Sin embargo, se procesa una parte mayor de la forma de onda, lo cual modifica su carácter.
- Un fundido cruzado más breve afecta menos al sonido, pero el bucle no es tan suave.

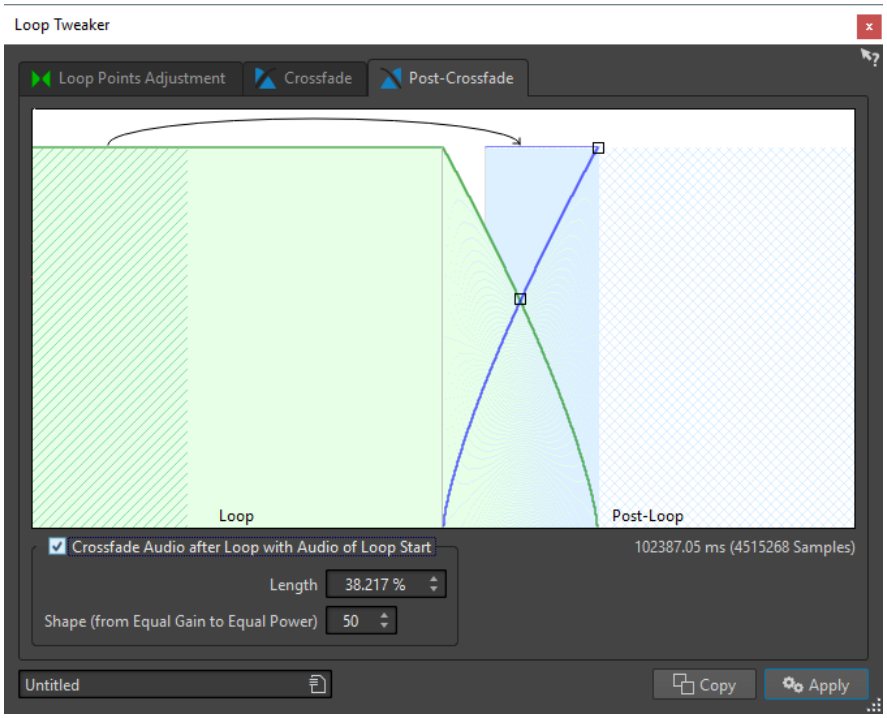
Forma (desde igual ganancia a equipotencial)

Determina la forma del fundido cruzado. Use valores bajos para sonidos simples y valores altos para sonidos complejos.

Pestaña Post-Fundido cruzado

Llamamos postfundido cruzado al acto de realizar un fundido cruzado del bucle para reconducirlo al audio una vez finalizado. De esta forma, no se producen fallos cuando la reproducción continúa después del bucle. Esto se realiza mezclando una copia del bucle con el audio.

Esta pestaña le permite aplicar un fundido cruzado al final del bucle mezclando una copia del bucle de nuevo con el audio. Puede utilizar los puntos de arrastre de la envolvente o los deslizadores para ajustar la envolvente de fundido cruzado. Haga clic en **Aplicar** para crear el postfundido cruzado.



Fundido cruzado después del bucle con el audio del inicio del bucle

Para permitir el fundido cruzado, active esta casilla de verificación. El fundido cruzado se aplica al hacer clic en **Aplicar**.

Duración

Determina la duración del fundido cruzado. En general, es deseable que el postfundido cruzado sea lo más breve posible, con un resultado aceptable.

NOTA

- Un postfundido cruzado largo suaviza el bucle. Sin embargo, se procesa una parte mayor de la forma de onda, lo cual modifica su carácter.
- Un postfundido cruzado más breve afecta menos al sonido, pero el bucle no es tan suave.

Forma (desde igual ganancia a equipotencial)

Determina la forma del postfundido cruzado. Use valores bajos para sonidos simples y valores altos para sonidos complejos.

Refinar bucles

Puede refinar bucles usando el diálogo **Herramienta de bucles**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, cree un bucle básico usando una pareja de marcadores de bucle.
2. Haga clic entre el marcador de inicio de bucle y el marcador de fin de bucle del bucle que quiera refinar.
3. Seleccione la pestaña **Proceso**.
4. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.
5. En el diálogo **Herramienta de bucles**, refine su bucle.

6. Haga clic en **Aplicar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear bucles en la página 660
Diálogo Herramienta de bucles en la página 662

Mover puntos de bucle manualmente

Si su bucle todavía tiene fallos o cambios de nivel en los puntos de transición, puede usar el diálogo **Herramienta de bucles** para mover los puntos en tramos cortos para eliminar los fallos.

Este método resulta similar a la opción de desplazar los puntos de bucle en la visualización de la onda, pero proporciona una información visual que hace que sea más fácil encontrar buenos puntos de bucle.

Hay dos formas de mover puntos de bucle manualmente en la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** del diálogo **Herramienta de bucles**:

- Arrastre la forma de onda hacia la izquierda y la derecha.
- Utilice las flechas azules debajo de la forma de onda para empujar el audio hacia la izquierda y la derecha. Con cada clic se desplazará el punto de bucle a razón de una muestra por clic.

Al mover puntos de bucle manualmente se deben tener en cuenta las siguientes observaciones:

- Para mover el punto final hasta una posición posterior o anterior, desplace la parte izquierda de la visualización.
- Para mover el punto final hasta una posición posterior o anterior, desplace la parte izquierda de la visualización.
- Para mover los puntos de inicio y fin de forma simultánea, active la opción **Enlazar puntos de inicio y fin**. Así, al ajustar un punto de bucle, la longitud del bucle seguirá siendo la misma, pero se moverá todo el bucle.
- También puede ajustar los marcadores de bucle en la ventana de onda.

Detectar automáticamente buenos puntos de bucle

El diálogo **Herramienta de bucles** puede encontrar automáticamente buenos puntos de bucle.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione el bucle que desea refinar haciendo clic entre sus marcadores de inicio y fin de bucle.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.
4. En el diálogo **Herramienta de bucles**, en la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** compruebe que la opción **Enlazar puntos de inicio y fin** esté desactivada.
5. En la sección **Búsqueda automática** especifique la **Correspondencia objetivo** y la **Precisión de búsqueda**.
6. Haga clic en los botones de flecha de color blanco para comenzar a buscar automáticamente un buen punto de bucle.

   WaveLab Pro escanea el punto actual hacia adelante o hacia atrás hasta dar con un punto que coincida. Puede detener el proceso en cualquier momento haciendo clic derecho. Si así lo hace, el programa salta hasta la mejor coincidencia que se haya detectado.

7. Reproduzca el bucle para comprobar si resulta apropiado.
8. Opcional: si considera que puede haber otro punto de bucle mejor, continúe la búsqueda.

Guardar puntos de bucle temporalmente

Puede guardar y restaurar puntos de bucle temporalmente para comparar diferentes configuraciones de bucles.

PRERREQUISITO

Configure un bucle básico y abra el diálogo **Herramienta de bucles**.

NOTA

- Hay cinco ranuras para guardar puntos de bucle temporalmente en cada ventana de onda y ventana de montaje. Si tiene varios conjuntos de bucles en su archivo, debe ir con cuidado para no recuperar el conjunto equivocado.
- Solo se guardan temporalmente las posiciones de los bucles.

PROCEDIMIENTO

1. En la pestaña **Ajuste de puntos de bucle**, dentro de la sección **Memorias temporales**, haga clic en **M**.
2. Seleccione una de las cinco ranuras de memoria.

Fundidos cruzados en bucles

Los fundidos cruzados son útiles para crear transiciones suaves entre el final de un bucle y su principio, en especial cuando se utiliza material que no es muy adecuado para tener un bucle.

A veces resulta imposible encontrar un bucle que no cause fallos. Esto es especialmente cierto para el material estéreo, donde es posible que encuentre un candidato perfecto para solo uno de los canales.

En tal caso, el fundido cruzado difumina el material en el punto donde termina el bucle para que forme un bucle perfecto. Esto se logra mezclando material anterior al inicio del bucle y material posterior al final del bucle.

NOTA

Tenga en cuenta que esta técnica altera la forma de onda y por lo tanto modifica el sonido.

Crear un fundido cruzado

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, cree el mejor bucle que pueda.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.
4. En el diálogo **Herramienta de bucles**, decida si quiere crear un fundido cruzado o un postfundido cruzado:
    - Si quiere crear un fundido cruzado haga clic en la pestaña **Fundido cruzado**.

- Si quiere crear un postfundido cruzado haga clic en la pestaña **Post-Fundido cruzado**.

5. Asegúrese de que esté activada la opción **Fundir cruzado al final del bucle con el audio anterior al bucle** (pestaña **Fundido cruzado**) o **Fundir cruzado después del bucle con el audio del inicio del bucle** (pestaña **Post-Fundido cruzado**).
6. Especifique cuál será la duración del fundido cruzado, ya sea arrastrando la manecilla de duración o ajustando el valor de **Duración** que aparece debajo del gráfico.
7. Decida cuál será la forma del fundido cruzado, ya sea arrastrando la manecilla de forma o ajustando el valor de **Forma (desde ganancia constante a potencia constante)**.
8. Haga clic en **Aplicar**.

   Se procesará el sonido. Cada vez que haga clic en **Aplicar**, se deshace automáticamente el proceso de bucle anterior. De esta forma es posible probar diferentes ajustes con rapidez.

   NOTA

   No mueva los puntos de bucle tras realizar un fundido cruzado. La forma de onda se ha procesado de forma específica para los ajustes de bucle actuales.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- Puede comprobar visualmente el fundido cruzado si abre la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** y activa la opción **Mostrar audio procesado**. Si esto está activado, el visor muestra una vista previa de la forma de onda con el fundido cruzado. Si esta opción está desactivada, la visualización muestra la forma de onda original. Puede realizar la comparación alternando la activación y la desactivación de esta opción.

Postfundidos cruzados

Llamamos postfundido cruzado al acto de realizar un fundido cruzado del bucle para reconducirlo al audio una vez finalizado. De esta forma, no se producen fallos cuando la reproducción continúa después del bucle. Esto se realiza mezclando una copia del bucle con el audio.

El postfundido cruzado se puede definir en la pestaña **Post-Fundido cruzado** del diálogo **Herramienta de bucles**.

El postfundido cruzado analiza la parte de la forma de onda inmediatamente posterior al inicio del bucle y procesa un área específica que comienza al final del bucle. El parámetro de duración ajusta el tamaño de esta área. Por lo demás, es idéntico al fundido cruzado normal.

Buclear audio que no es muy adecuado para ser bucleado

Los sonidos que decaen constantemente de nivel o que cambian de timbre continuamente resultan difíciles de utilizar para crear bucles. El diálogo **Uniformizador de tono de bucle** le permite crear loops a partir de sonidos de ese tipo.

El **Uniformizador de tono de bucle** aplica al sonido un procesamiento que iguala los cambios en las características de nivel y timbre para que se pueda crear correctamente un bucle con el sonido. Por ejemplo, esto es útil para crear muestras en bucle que se pueden utilizar con un muestreador físico o un software sintetizador.

El **Uniformizador de tono de bucle** incluye una opción de fundido cruzado que permite que la entrada del sonido original se funda con las secciones procesadas cuando la reproducción se acerque al inicio del bucle.

Para utilizar el **Uniformizador de tono de bucle** debe haber creado un bucle estableciendo una pareja de marcadores de bucle. La duración original del bucle no se modifica.

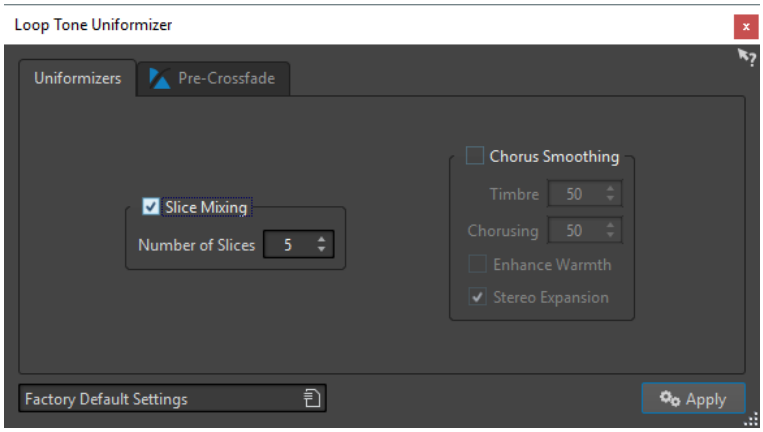
Diálogo Uniformizador de tono de bucle

Este diálogo le permite crear sonidos que buclean a partir del audio que no sea muy adecuado para su bucleado. Por ejemplo, sonidos con un nivel que va decayendo o con un timbre que cambia constantemente.

- Para abrir el diálogo **Uniformizador de tono de bucle**, abra el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**, y en la sección **Bucle**, seleccione **Uniformizador de tono**.

Pestaña Uniformizadores

Esta pestaña permite especificar los métodos utilizados para uniformizar el sonido con el que desea crear un bucle.



Mezcla de los segmentos

Divide el bucle en segmentos que luego se mezclarán para uniformizar el sonido.

Para realizar la mezcla de los segmentos, debe determinar el número de segmentos. Solo sabrá cuántos segmentos necesitará tras hacer varias pruebas, aunque, en general, cuantos más segmentos tenga, más natural será el sonido. Sin embargo, el programa impone una restricción en el número de segmentos para que no haya ninguno con una duración inferior a 20 ms.

Por ejemplo, si especifica ocho segmentos, el bucle queda dividido en ocho secciones de igual duración. A continuación, estas secciones se solapan y se mezclan como un solo sonido que se repite ocho veces. Este nuevo fragmento de audio sustituye todo el audio de dentro del bucle para que no se cancelen armónicos ni se produzcan desplazamientos de fase.

Mezcla de los segmentos: Número de segmentos

A más segmentos, más cambiará el sonido.

Suavizado de coro

Este procesador utiliza un método llamado «Phase Vocoding» para filtrar los armónicos. Este método se recomienda para crear bucles de sonidos de conjuntos o de coros, y puede cambiar drásticamente el timbre.

Suavizado de coro: Timbre acústico

Controla el grado de uniformización de las características timbrales de la muestra. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado resulta el efecto.

Suavizado de coro: Coro

Determina la profundidad del efecto de coro.

Suavizado de coro: Aumentar calidez

Crea un efecto que suena cálido y suave.

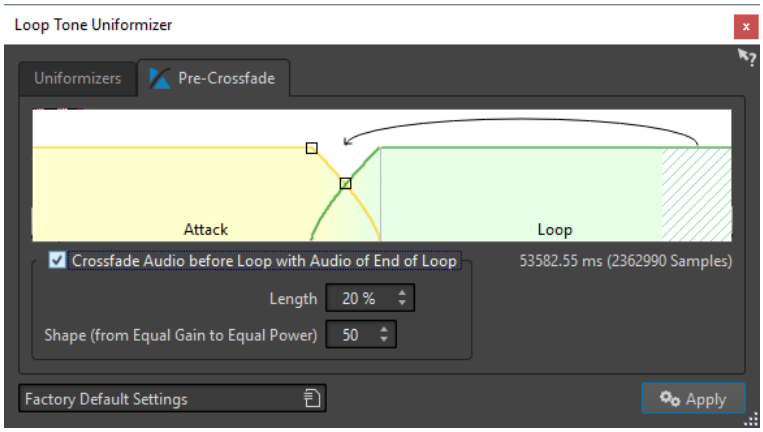
Suavizado de coro: Expansión estéreo

Incrementa la amplitud de la muestra en la imagen de sonido estéreo.

Pestaña Pre-fundido cruzado

Esta pestaña le permite realizar un fundido cruzado del final del bucle con el inicio de la sección recién procesada, para que la transición a la sección bucleada quede mejor integrada durante la reproducción. Use los puntos de arrastre de la envolvente o los deslizadores para ajustar el fundido cruzado.

Necesita utilizar esta función porque el **Uniformizador de tono de bucle** cambia el timbre solo de dentro del bucle. En otras palabras, la transición hacia el bucle no presenta la suavidad esperada a menos que se aplique un fundido cruzado.



Fundir cruzado antes del bucle con el audio de después del bucle

Activa el fundido cruzado, que se aplica al hacer clic en **Aplicar**.

Duración

Determina la duración del fundido cruzado. En general, es deseable que el postfundido cruzado sea lo más breve posible, con un resultado aceptable.

- Un fundido cruzado largo genera un bucle suave. Sin embargo, se procesa una parte mayor de la forma de onda, lo cual modifica su carácter.
- Un fundido cruzado más breve afecta menos al sonido, pero el bucle no es tan suave.

Forma (desde igual ganancia a equipotencial)

Determina la forma del fundido cruzado. Use valores bajos para sonidos simples y valores altos para sonidos complejos.

Crear bucles con audio aparentemente no apto

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, cree un bucle básico usando una pareja de marcadores de bucle.
2. Haga clic entre el marcador de inicio de bucle y el marcador de fin de bucle del bucle que quiera refinar.

3. Seleccione la pestaña **Proceso**.
4. En la sección **Bucle**, haga clic en **Uniformizador de tono**.
5. En el diálogo **Uniformizador de tono de bucle**, asegúrese de que **Mezcla de los segmentos** y/o **Suavizado de coro** está activado y haga los ajustes.
6. Opcional: seleccione la pestaña **Pre-fundido cruzado** y defina un fundido cruzado.
7. Haga clic en **Aplicar**.

   Se procesará el sonido. Cada vez que hace clic en **Aplicar**, se define un nuevo bucle. De esta forma es posible probar diferentes ajustes con rapidez.

   NOTA

   No mueva los puntos de bucle tras realizar un fundido cruzado. La forma de onda se ha procesado de forma específica para los ajustes de bucle actuales.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Después de utilizar el diálogo **Uniformizador de tono de bucle**, la transición entre el final del bucle y el final del archivo podría no sonar muy natural. Esto se puede arreglar creando un postfundido cruzado usando el diálogo **Herramienta de bucles**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Uniformizador de tono de bucle en la página 670
Diálogo Herramienta de bucles en la página 662

Atributos de muestra

Los atributos de muestra permiten definir ajustes para una muestra de audio antes de cargarla en un muestreador (tanto si se trata de hardware como de software).

Los atributos de muestra no procesan la muestra, solo proporcionan las propiedades del archivo que el muestreador receptor podrá utilizar. Esto incluye información sobre la altura de la muestra, que se puede detectar automáticamente, el rango tonalidad de la muestra y el rango de velocidad que debe ocupar. Para archivos WAV y AIFF, esta información se guarda en la cabecera del archivo. De forma predeterminada, no hay atributos de muestra en los archivos de audio.

NOTA

En función del muestreador y del protocolo utilizado para la comunicación, es posible que no se soporten los atributos de muestra.

Editar atributos de muestra

PROCEDIMIENTO

1. Abra el **Editor de audio**.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Atributos de muestra**.
3. En la ventana **Atributos de muestra**, haga clic en **Crear**.
4. Opcional: si desea detectar automáticamente la altura de una selección de audio, seleccione un rango de audio y active **Detectar de selección de audio**.
5. Especificar los atributos de muestra.

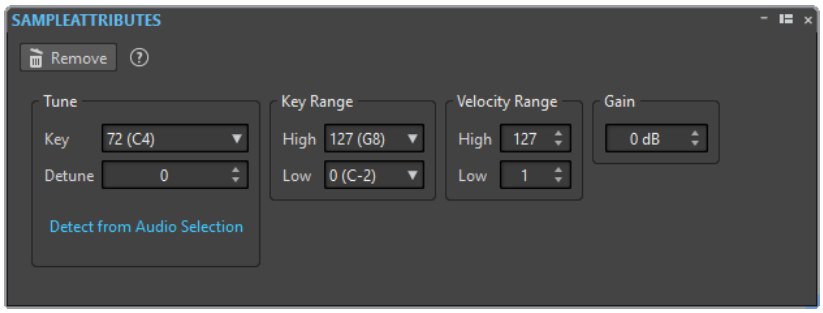
6. Guarde el archivo de audio para guardar la configuración de los atributos de muestra en el archivo de audio.

   El atributo de muestra solo se guarda en archivos WAV y AIFF.

Ventana Atributos de muestras

En esta ventana puede crear atributos de muestra para una muestra de audio.

- Para abrir la ventana **Atributos de muestra**, abra el **Editor de audio** y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Atributos de muestra**.



Crear/Borrar

Crea o borra los atributos de muestra del archivo de audio activo.

Afinar: Tonalidad

Especifica qué tonalidad reproduce el sonido en su altura base.

Afinar: Desafinar

Especifica si la muestra deberá reproducirse en una altura ligeramente diferente. El rango es ±50% de semitono, lo que se traduce en un cuarto de tono en cada dirección.

Detectar de selección de audio

Detecta la altura de una selección de audio. Asegúrese de que la selección de audio contiene una altura claramente definida.

Rango de tonalidades: Superior/Inferior

Especifica el rango de tonalidad de la muestra si la muestra forma parte de un mapa de tonalidades multimuestra.

Rango de velocidad: Superior/Inferior

Especifica el rango de velocidad de la muestra si esta forma parte de un mapa de tonalidad multimuestra con muestras con velocidades cambiables.

Ganancia

Para los archivos WAV y AIFF, puede especificar la ganancia de los atributos de muestra. Esta opción no afecta el volumen de reproducción.

Generar señales

En WaveLab Pro, puede generar sonidos sintetizados y tonos DTMF o MF.

Generador de señal

El **Generador de señal** permite generar sonidos sintetizados complejos en mono o estéreo.

Puede colocar en capas varios generadores de forma de onda juntos y, si se genera salida a un archivo estéreo, establecer varios ajustes para los canales izquierdo y derecho.

Use el **Generador de señal** para lo siguiente:

- Probar las especificaciones del equipo de audio
- Realizar mediciones de varios tipos, como calibrar grabadoras de cintas
- Probar métodos de procesamiento de señal
- Formación

El **Generador de señal** se basa en un generador de forma de onda que puede crear varias ondas básicas, por ejemplo sinusoidales, dentadas u oscilantes, y varios tipos de ruido.

El **Generador de señal** ofrece muchos parámetros relacionados con el carácter (pestaña **Origen**), la frecuencia (pestaña **Frecuencia**) y la amplitud (pestaña **Nivel**).

Puede combinar hasta 64 **Generadores de señal** en capas y definir por separado ajustes para el canal izquierdo y derecho.

NOTA

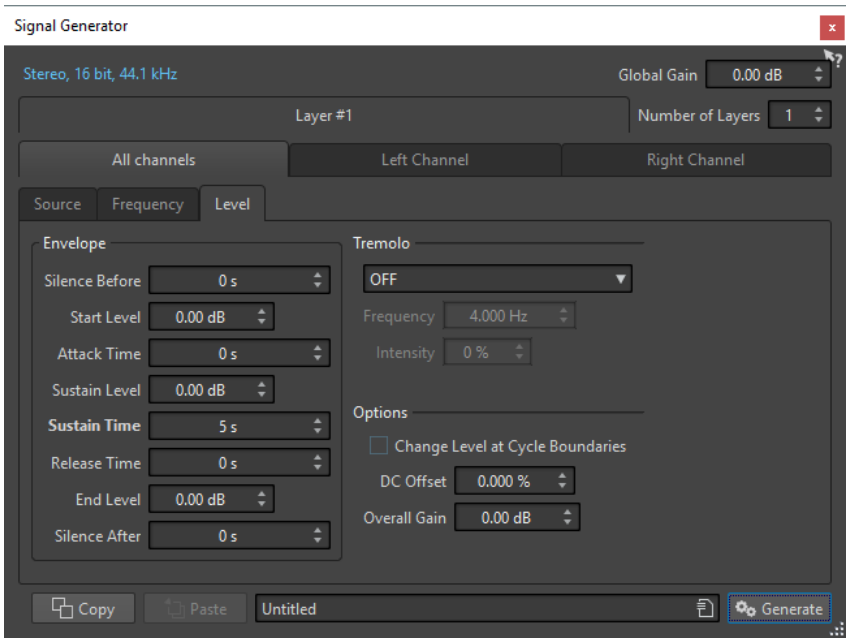
El **Generador de señal** no está diseñado para sintetizar sonidos musicales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Generador de señal en la página 674

Diálogo Generador de señal

Este diálogo permite generar sonidos sintetizados complejos en mono o estéreo.

- Para abrir el diálogo **Generador de señal**, seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Generador de señal**.



Propiedades de audio

Abre el diálogo **Propiedades de audio**, donde puede seleccionar la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits, etc.

Ganancia global

Ajusta el nivel global de todas las capas combinadas.

Número de capas

Determina el número de capas, que por ejemplo pueden ser el número de señales independientes que se van a combinar.

Todos los canales/Canal izquierdo/Canal derecho

Determina si los ajustes de la pestaña se aplican al canal izquierdo o derecho de la capa seleccionada, o a ambos canales. Esta opción solo está disponible para archivos estéreo.

Copiar

Copia todos los ajustes de la capa actual.

Pegar

Pega los ajustes en la capa seleccionada.

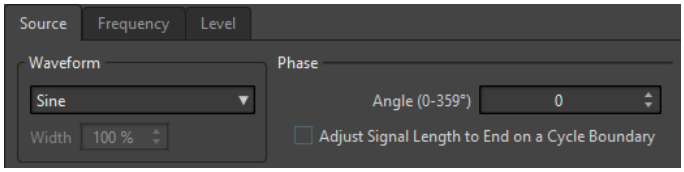
NOTA

Al hacer clic en **Pegar** se reemplazan los valores de los parámetros incluidos en Origen, Frecuencia y Nivel de todas las pestañas, no solo los de la pestaña seleccionada.

Generar

Aplica los ajustes.

Pestaña Origen



Forma de onda

Le permite seleccionar una forma de onda para la capa seleccionada.

Ancho

Si selecciona una de las formas de onda de pulso, puede definir este parámetro con el ancho del pulso, que se especifica como un porcentaje o un número de muestras.

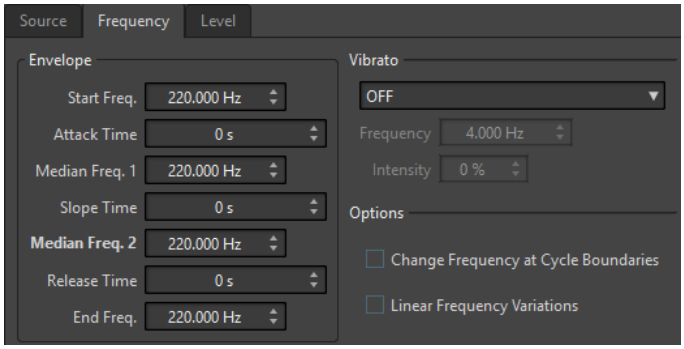
Ángulo (0-359º)

Establece la fase de la señal para la capa seleccionada.

Ajustar la duración de la señal al final del límite de un ciclo

Si esta opción está activada, la forma de onda generada acabará con un ciclo completo, independientemente del ajuste de la fase.

Pestaña Frecuencia



Sección Envolvente

En esta sección puede definir la envolvente de frecuencia de la capa seleccionada. La envolvente está formada por cuatro valores de frecuencia y tres valores de duración entre los valores de frecuencia.

Si quiere establecer un valor de frecuencia estático (sin curva de envolvente), asegúrese de que todos los valores de tiempo sean 0 y establezca la frecuencia con el parámetro **Frecuencia media 2**.

Sección Vibrato

En esta sección puede añadir un vibrato a la frecuencia de la capa seleccionada. Puede seleccionar una forma de onda para el vibrato, definir la frecuencia y ajustar la intensidad.

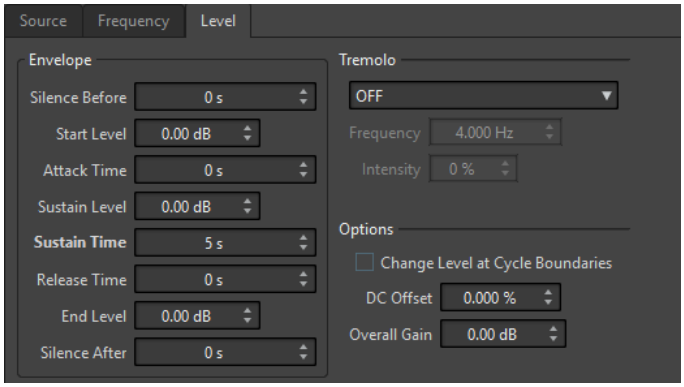
Cambiar frecuencia en límites de ciclos

Si esta opción está activada, el vibrato no se aplica de forma continua entre muestras, sino que se recalcula después de cada ciclo.

Variaciones lineales de frecuencia

Si esta opción está activada, la frecuencia varía linealmente.

Pestaña Nivel



Envolvente

En esta sección puede definir la envolvente de amplitud de la capa seleccionada. La envolvente está formada por tres valores de nivel y tres valores de duración entre los valores de nivel. Además, **Silencio anterior** y **Silencio posterior** le permiten incluir un período de silencio antes o después de la señal de la capa seleccionada.

NOTA

Ganancia general determina el nivel general de la capa.

Tremolo

En esta sección puede añadir un trémolo (variación de nivel continua) a la capa seleccionada. Puede seleccionar una forma de onda para el trémolo, definir la frecuencia y ajustar la intensidad.

Cambiar nivel en límites de ciclos

Si esta opción está activada, el tremolo no se aplica de forma continua entre muestras, sino que se recalcula después de cada ciclo.

DC Offset

Permite añadir DC offset a la señal en la capa seleccionada.

Ganancia general

Permite definir un nivel general para la capa seleccionada.

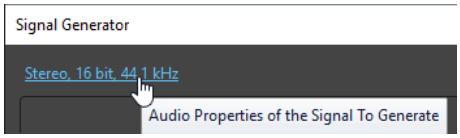
VÍNCULOS RELACIONADOS

Generador de señal en la página 674

Generar una señal de audio

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Generador de señal**.
2. En el diálogo **Generador de señal**, haga clic en las propiedades de audio.



3. En el diálogo **Propiedades de audio** configure los canales, frecuencia de muestreo y profundidad de bits.

4. Elija el número de capas de generadores de señal que desea utilizar mediante la asignación del valor correspondiente al parámetro **Número de capas**.
5. Defina el valor de **Ganancia global**.
6. Para cada capa, edite los ajustes que aparecen en las pestañas **Origen**, **Frecuencia** y **Nivel**.
7. Si ha seleccionado canales estéreo, puede hacer cambios en ambos canales o solo en uno de ellos con las opciones **Todos los canales**, **Canal izquierdo** o **Canal derecho**.
8. Una vez hechos todos los ajustes, haga clic en **Generar**.

   Se generará el archivo y se abrirá en una ventana nueva.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Generador de señal en la página 674

Generador DTMF

Con el **Generador DTMF** puede generar tonos DTMF (marcación multifrecuencia bitono) o MF como los utilizados por los sistemas de teléfono analógicos.

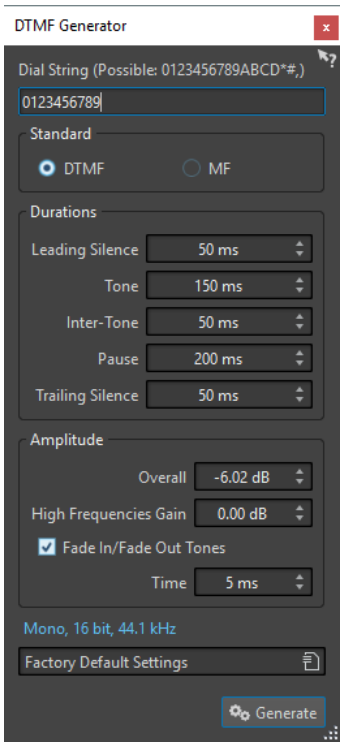
Estos tonos se crean combinando dos ondas sinusoidales de frecuencias variables. Los teléfonos con botones generan estas dos ondas sinusoidales a frecuencias diferentes, en función del número que se pulse. Estos impulsos de marcación se descodifican mediante el intercambio telefónico para identificar las letras o los números que se han pulsado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Generador DTMF en la página 678
Generar archivos DTMF en la página 680

Diálogo Generador DTMF

Este diálogo permite generar tonos DTMF o MF.

- Para abrir el diálogo **Generador DTMF**, seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Generador DTMF**.



Secuencia de marcado

Le permite introducir los números que quiere convertir en tonos DTMF. Los caracteres que se pueden utilizar con el sistema DTMF son **0123456789ABCD*#,)**. En el caso del sistema MF, puede utilizar **0123456789ABC*#,**.

DTMF

DTMF es el estándar utilizado más habitualmente. Las secuencias DTMF están limitadas a 16 caracteres.

MF

MF utiliza una frecuencia distinta a la utilizada para DTMF. Las secuencias MF están limitadas a 15 caracteres.

Silencio inicial

Determina la duración de la región de silencio antes del primer tono.

Tone

Establece la duración de cada tono.

Entre tono

Ajusta el intervalo de tiempo entre los tonos.

Pausa

Determina la duración de las pausas presentes en la secuencia de marcado. Para introducir una pausa, debe escribir un carácter de coma en la secuencia de marcado.

Silencio al final

Determina la duración de la región de silencio después del último tono.

Global

Controla el nivel de mezcla del tono.

Ganancia de altas frec.

La señal DTMF está formada por una mezcla de dos tonos: un tono de frecuencia alta y un tono de frecuencia baja. Puede dejar que ambos tonos tengan la misma amplitud, para lo cual debe dejar este valor a cero, o puede subir el tono de la frecuencia alta hasta 12 dB. En algunas líneas telefónicas, los tonos de frecuencia alta están 2 dB por encima de los de frecuencia baja.

Fundido entrada/salida de tonos

Si esta opción está activada, los tonos generados tendrán fundido de entrada y de salida.

Tiempo

Permite establecer el tiempo de los fundidos, si la opción correspondiente está activada.

Propiedades de audio

Abre el diálogo **Propiedades de audio**, donde puede seleccionar la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits, etc.

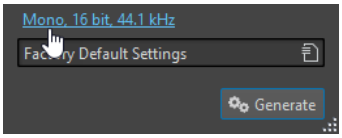
VÍNCULOS RELACIONADOS
Generador DTMF en la página 678
Generar archivos DTMF en la página 680

Generar archivos DTMF

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Generador DTMF**.
2. En el diálogo **Generador DTMF**, introduzca una secuencia de marcado en el campo de texto en la parte superior del diálogo.

   Los caracteres que se pueden utilizar aparecen sobre el campo de texto.
3. Seleccione el estándar que desea utilizar.
4. Defina los ajustes de **Duraciones** y **Amplitud**.
5. Haga clic en las propiedades de audio para seleccionar una profundidad de bits y una frecuencia de muestreo.

   Se abrirá el diálogo **Propiedades de audio**, donde podrá editar los ajustes del archivo de audio.
6. Haga clic en **Generar**.

   Se generará el archivo y se abrirá en una ventana nueva.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Generador DTMF en la página 678
Diálogo Generador DTMF en la página 678

Importación de CD de audio

Puede leer pistas de audio desde CDs normales y guardarlas en el disco como una copia digital con cualquier formato de audio.

Aunque WaveLab Pro admite un gran número de unidades de CD, existen algunas restricciones que debe tener en cuenta:

- Existen varios protocolos distintos para recuperar audio de una unidad CD-ROM/CD-R. WaveLab Pro es compatible con el máximo número de métodos posibles, pero no se garantiza que funcione con todas las unidades existentes. Esto también es aplicable a CD-Text e ISRC.
- Lea y respete los avisos de copyright en los CDs desde los que importará pistas.

Al importar pistas, se nombran como «Pista XX» por defecto, siendo XX un número empezando en 01. El esquema de numeración se puede modificar.

NOTA

- Importar pistas de CD de audio es técnicamente más complejo que leer archivos de un CD-ROM o disco duro, ya que los sectores de audio pueden ser difíciles de detectar. Algunos CDs que no se ajustan por completo al estándar de CD pueden causar problemas, en especial cuando están protegidos contra copia.
- Si importa una pista de CD con Énfasis y más adelante desea utilizarla en un CD propio, recuerde activar **Énfasis** para esa pista en el montaje de audio.

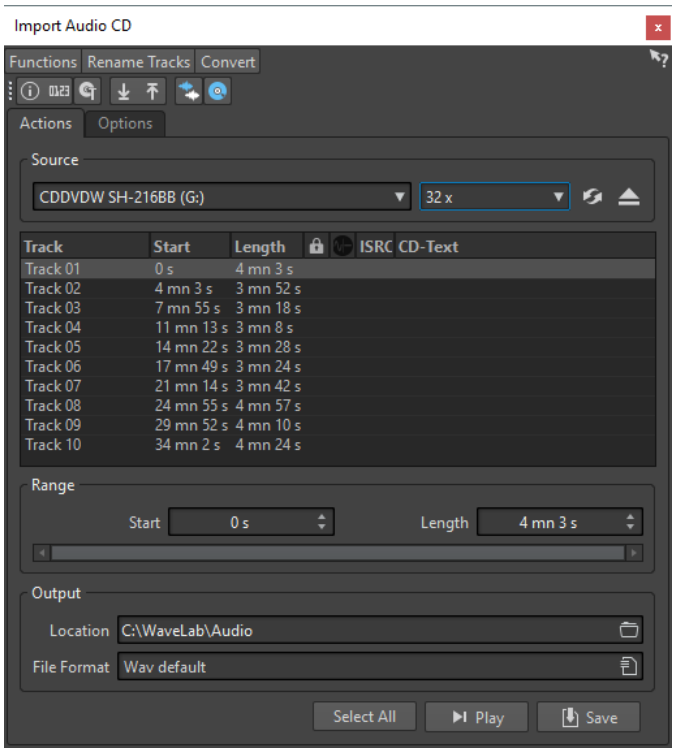
VÍNCULOS RELACIONADOS

Importar pistas de CD de audio en la página 684

Diálogo Importar CD de audio

En este diálogo, puede importar una o más pistas de un CD de audio.

- Para abrir el diálogo **Importar CD de audio**, seleccione **Archivo** > **Importar**, y haga clic en **CD de audio**.



Menú Funciones

Info CD

Muestra la duración del CD y el código UPC/EAN, si está disponible.

Extraer códigos ISRC

Lee códigos ISRC y los muestra en la lista de pistas. En función de la unidad de CD, este proceso puede tardar un poco.

Examinar Texto de CD

Abre el diálogo **Texto del CD** donde se puede consultar el texto del CD. No todas las unidades son compatibles con el protocolo CD-Text.

Extraer Texto de CD

Extrae el texto del CD y muestra un sumario en la lista de pistas.

Menú Renombrar pistas

Nombre

Cambia el nombre de las pistas de acuerdo con el esquema de cambio de nombre seleccionado.

Buscar nombres de pistas en internet (gnudb)

Busca los nombres de las pistas en una base de datos en Internet. Si se encuentra el álbum, la lista de pistas del CD se actualiza.

Enviar nombres de pistas a internet (gnudb)

Envía la información sobre el CD de audio a la base de datos gnudb de información de CDs.

Menú Convertir

Convertir todas las pistas a montaje de audio

Extrae todas las pistas del CD de audio y las usa para crear un montaje de audio.

Convertir pistas seleccionadas a montaje de audio

Extrae las pistas del CD de audio seleccionadas y las usa para crear un montaje de audio.

Pestaña Acciones

Origen

Seleccione la unidad de CD desde la que se importarán las pistas de audio.

Velocidad

Le permite establecer la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de su dispositivo de escritura y del disco presente en el dispositivo.

Refrescar

Si inserta un CD mientras el diálogo **Importar CD de audio** está abierto, será necesario hacer clic en este botón para mostrar los contenidos del CD en la lista.

Expulsar el medio óptico

Expulsa el medio de la unidad seleccionada.

Lista de pistas

Muestra las pistas del CD.

Rango: Inicio/Duración

Si solo quiere importar una sección de una pista, use los campos de **Inicio** y **Duración** para definir un punto inicial y una duración.

Salida: Ubicación

Le permite establecer la ubicación de salida.

Salida: Formato de archivo

Le permite establecer el formato del archivo de salida.

Seleccionar todo

Selecciona todas las pistas de CD de la lista de pistas.

Iniciar

Reproduce la pista de CD seleccionada.

Pestaña Opciones

Recortar silencio

Si se activa esta opción, se elimina el silencio entre las pistas importadas. Solo se elimina el silencio digital, es decir, las muestras con un nivel cero.

Actualizar automáticamente al cambiar el CD

Si esta opción está activada, WaveLab Pro comprobará si hay un nuevo CD en la unidad varias veces por segundo. Si se encuentra un nuevo CD, la lista de pistas se actualizará.

Extracción automática de los códigos ISRC

Si esta opción está activada, los códigos ISRC se extraen automáticamente al insertar un CD.

Extracción automática del texto del CD

Si esta opción está activada, el texto del CD se extrae automáticamente al insertar un CD.

Búsqueda automática de nombres de pistas en internet

Si esta opción está activada, se buscarán automáticamente los nombres de las pistas en Internet al insertar un CD.

Coger pausa antes de la primera pista (si hay)

Si esta opción está activada, cuando hay una sección de audio antes de la primera pista, esta se extrae junto a la primera pista. De esta forma puede importar pistas bonus ocultas.

Usar un decodificador de CD-Text Japonés

Si esta opción está activada, se interpretará el texto del CD como japonés la próxima vez que se realice la extracción.

Crear archivo de picos

Si esta opción está activada, se creará un archivo de picos junto con los archivos renderizados.

Mostrar tiempos con unidades de frame de CD

Si esta opción está activada, se muestran los tiempos en las unidades de frames del CD. Hay 75 frames de CD por segundo.

Reproducir a través de la Sección Master

Si este botón está activado, se omite la **Sección Master**. Si el botón está desactivado, se reproduce el audio a través de la **Sección Master**.

Convertir títulos y CD-Text a metadatos

Si esta opción está activada, cuando se importen pistas en un formato de audio que soporte metadatos (por ejemplo, MP3 y WMA), los títulos de las pistas y el texto del CD (CD-Text) se añadirán automáticamente a la cabecera del archivo.

Usar modo ultraseguro (lento)

Si esta opción está activada, cada pista del CD se leerá varias veces hasta que se encuentre el mismo resultado (se usan sumas de verificación). Especifique el número de veces que se deberá leer una pista obteniendo el mismo resultado antes de guardarla a disco.

Leer audio antes y después de las pistas

Puede asegurarse de que las pistas se importan en su totalidad definiendo cuánto audio se debería leer antes y después de cada pista de CD.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importación de CD de audio en la página 681

Importar pistas de CD de audio

Puede importar audio de Cds de audio en proyectos de WaveLab Pro.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
2. Seleccione **Archivo** > **Importar**.
3. Haga clic en **CD de audio**.

4. En el diálogo **Importar CD de audio**, en la sección **Origen**, seleccione la unidad desde la que quiere leer, y especifique la velocidad de lectura.
5. Opcional: cambie el nombre de los archivos y ajuste el esquema de numeración.

   Las pistas deben tener nombres exclusivos si desea importar todas las pistas.
6. Opcional: en la pestaña **Opciones**, dentro de la sección **Leer audio antes y después de las pistas**, defina la cantidad de audio que se debe leer antes y después de cada pista de CD.
7. En la lista de pistas, seleccione las pistas que desea importar.
8. Opcional: si solo ha seleccionado un archivo, en la sección **Rango**, puede definir valores para **Inicio** y **Duración** si desea importar solo una parte de la pista.
9. En la sección **Resultado**, haga clic en el icono de carpeta y seleccione la ubicación para el resultado.

   También puede arrastrar una o más pistas de CD hasta una pista de montaje de audio.
10. En la sección **Resultado**, haga clic en el campo de formato del archivo y seleccione un formato para los archivos de audio importados.
11. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

Las pistas se importan a la ubicación especificada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Importar CD de audio en la página 681

Buscar nombres de pistas en Internet

Puede buscar información sobre CDs usando la base de datos gnudb de información de CD.

PRERREQUISITO

Debe estar conectado a internet para utilizar la función gnudb.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
2. Seleccione **Archivo** > **Importar**.
3. Haga clic en **CD de audio**.
4. En el diálogo **Importar CD de audio**, seleccione **Renombrar pistas** > **Buscar nombres de pistas en internet (gnudb)**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Importar CD de audio en la página 681

Enviar nombres de pistas a Internet

Puede enviar información sobre un CD de audio a la base de datos gnudb de información de CDs.

PRERREQUISITO

Debe estar conectado a internet para utilizar la función gnudb.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
2. Seleccione **Archivo** > **Importar**.
3. Haga clic en **CD de audio**.
4. En el diálogo **Importar CD de Audio**, renombre cada pista.
5. Seleccione **Renombrar pistas** > **Enviar nombres de pistas a internet (gnudb)**.
6. En el diálogo **Enviar información de CD**, rellene los campos de texto e introduzca una dirección de correo electrónico.

   NOTA

   Necesita una dirección de correo electrónico para enviar informes de errores. No se guardará.

   La base de datos gnudb no ofrece la posibilidad de introducir diferentes artistas o géneros en pistas individuales. Si los artistas difieren de una pista a otra, puede escribir el título de la pista de la siguiente forma: **Título/Artista**.
7. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Importar CD de audio en la página 681

Modo ultraseguro

A veces, es posible que un pequeño fragmento de una pista de CD no se recupere correctamente lo que da como resultado clics y pops en el audio. Esto depende de la calidad de la unidad de CD utilizada. Para solucionar este problema, puede activar **Usar modo ultraseguro** en las opciones del diálogo **Importar CD de audio**.

Si esta opción está activada, puede especificar el número de veces que se deberá leer cada pista de CD (obteniendo el mismo resultado) antes de guardarla a disco.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Importar CD de audio en la página 681

Convertir pistas de CD de audio en un montaje de audio

Puede convertir pistas de CD de audio en un montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
2. Seleccione **Archivo** > **Importar**.
3. Haga clic en **CD de audio**.
4. Opcional: en el diálogo **Importar CD de audio**, en la pestaña **Opciones**, seleccione qué información desea extraer del CD de audio al realizar la conversión.
5. Decida si se van a convertir solo las pistas seleccionadas o todas las pistas.
   - Si solo desea convertir las pistas seleccionadas, seleccione **Convertir** > **Convertir pistas seleccionadas a montaje de audio**.

- Si desea convertir todas las pistas, seleccione **Convertir** > **Convertir todas las pistas a montaje de audio**.

RESULTADO

Una vez que haya finalizado la conversión, los archivos importados se abrirán en la ventana del **Montaje de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Importar CD de audio en la página 681

Video

WaveLab Pro le permite añadir archivos de video a su montaje de audio. Puede reproducir archivos de video en varios formatos desde dentro de WaveLab Pro, extraer el audio de un archivo de video y editar su audio junto con el video.

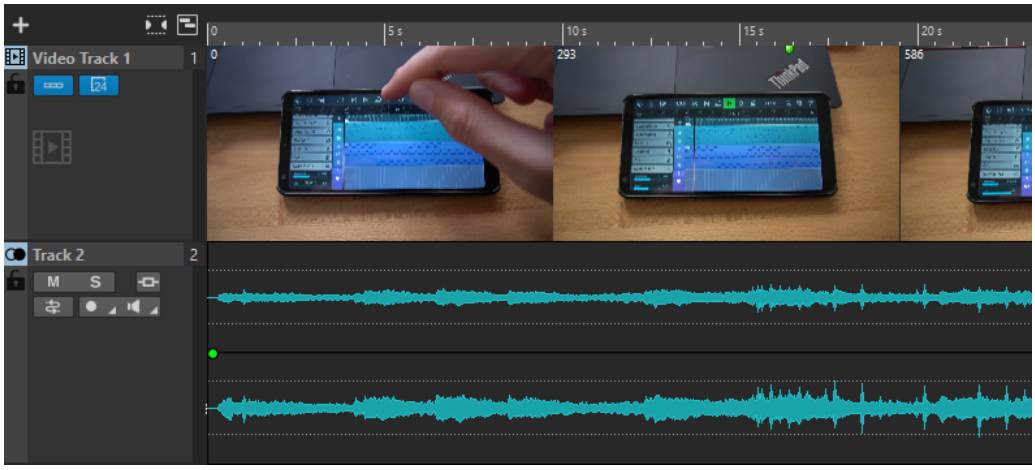
VÍNCULOS RELACIONADOS
Compatibilidad de archivos de video en la página 693
Pista de video en la página 688
Ventana Video en la página 692

Pista de video

La pista de video del montaje de audio le permite añadir archivos de video a su montaje de audio.

El archivo de video importado se muestra como clip en la pista de video. Las miniaturas representan los fotogramas de la película. El archivo de audio que contiene el audio del video se coloca en una nueva pista de montaje de audio debajo de la pista de video.

Puede importar múltiples archivos de video de diferentes formatos en la misma pista de video. Solo puede haber una pista de video por montaje de audio.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar audio extraído de video en la página 690
Añadir pistas de video en la página 688
Insertar archivos de video en montajes de audio existentes en la página 689
Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo en la página 689
Pistas en la página 313

Añadir pistas de video

Puede añadir una pista de video por montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana de **Montaje de audio**, haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic en **+**, en la parte superior del área de control de pista, y seleccione **Pista de video**.
  - Haga clic derecho en el área de control de pista para abrir el menú emergente **Pista** y seleccione **Añadir pista** > **Pista de video**.

RESULTADO

Por defecto, se añade la nueva pista debajo de la pista activa. Si quiere colocarla encima de la pista activa, pulse **Ctrl/Cmd** al añadir la nueva pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Área de control de pista en la página 268

Insertar archivos de video en montajes de audio existentes

Puede insertar archivos de video en su montaje de audio.

POSIBILIDADES

- En la ventana **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar** y haga clic en **Archivo de video**, en la sección **Importar**. Seleccione el archivo de video que desee insertar y haga clic en **Abrir**.

  La pista de video se crea automáticamente.
- Arrastre el archivo de video que quiera insertar desde la ventana **Archivo** hasta la pista de video.
- Arrastre el archivo de video que quiera insertar desde el Explorador de archivos/Finder de macOS hasta la pista de video.

RESULTADO

Se inserta el archivo de video en el montaje de audio.

NOTA

Si la frecuencia de muestreo del audio incluido no coincide con la frecuencia de muestreo de su montaje de audio, se abre el diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes**. Este diálogo le permite crear una copia remuestreada del audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Añadir pistas de video en la página 688
Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo en la página 689
Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes en la página 336

Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo

Puede importar archivos de video como clips de video a un montaje de audio nuevo.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Importar** > **Video**.
2. Seleccione el archivo de video que desee importar y haga clic en **Importar**.

RESULTADO

El archivo de video importado se muestra como clip en la pista de video. Las miniaturas representan los fotogramas de la película. El archivo de audio que contiene el audio del video se coloca en una nueva pista de montaje de audio debajo de la pista de video.

Editar audio extraído de video

Puede editar la pista de audio de una pista de video. Al importar un archivo de video, su audio se extrae y se coloca en una nueva pista de montaje de audio debajo de la pista de video.

Después de editar el audio del video, puede renderizar el montaje de audio para reemplazar el audio original con el audio editado.

Para saber qué formatos de audio incrustados están soportados, vea el Soporte de Steinberg en la página web de Steinberg.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Reemplazar audio en el video en la página 690

Reemplazar audio en el video

Puede reemplazar la pista de audio de un video con otro archivo de audio o con una versión editada del audio original. Puede reemplazar la pista de audio entera o partes de ella.

PRERREQUISITO

Ha añadido el archivo de video que contiene el audio a reemplazar a su montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Si quiere reemplazar el audio del video con una versión editada del audio original, edite el archivo de audio original.
   - Si quiere reemplazar el audio original del video con otro audio, borre el audio en la pista de audio original y añada el nuevo audio.

   Cuando ha acabado de editar el audio, puede renderizar el montaje de audio para crear un video con el nuevo audio.
2. Seleccione la pista de video.
3. Seleccione la pestaña **Renderizar**.
4. En el menú **Origen**, seleccione **Rango de clip de video activo**.
5. En la sección **Salida**, especifique un **Nombre** y una **Ubicación** para el archivo de video renderizado.

   NOTA

   El archivo de video renderizado conserva el formato de archivo del video original. El video no se vuelve a renderizar, lo que significa que no hay pérdida de calidad en este proceso.
6. En la sección **Opciones**, haga clic en **Opciones** y haga uno de lo siguiente:
   - Para crear una copia del video original con el audio editado, active **Crear video con el audio resultante**.
   - Para abrir el video renderizado en un montaje de audio nuevo, active **Reimportar video en nuevo montaje de audio**.

- Para abrir el archivo de audio renderizado del archivo de video en el **Editor de audio**, active **Abrir archivo de audio renderizado**.

7. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Insertar archivos de video en montajes de audio existentes en la página 689
Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo en la página 689

Edición de clips de video

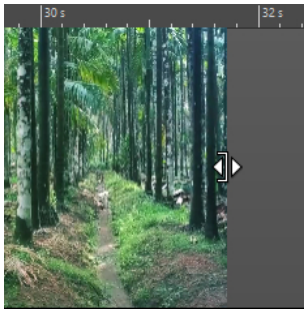
Se crea automáticamente un clip de video cuando importa un archivo de video a un montaje de audio.

NOTA

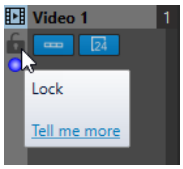
Antes de empezar a editar y refinar el audio de su archivo de video, debería haber acabado de editar su video con un editor específico para video.

Al trabajar con clips de video puede hacer las siguientes ediciones:

- Para copiar un clip de video, haga clic en el área superior de un clip de video y arrástrelo hasta la nueva ubicación.
- Para recortar el final de su clip de video, haga clic en el final y arrástrelo hacia la izquierda.



- Para deshabilitar toda la edición de clips de video, haga clic en **Bloquear**, en el área de control de pistas de la pista de video.



- Para editar el clip de audio de su clip de video, use las herramientas de edición de audio de WaveLab Pro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pista de video en la página 688
Área de control de pista de pistas de video en la página 275
Insertar archivos de video en montajes de audio existentes en la página 689
Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo en la página 689

Modo video sigue edición

El **Modo video sigue edición** le permite editar audio y al mismo tiempo tener una realimentación visual continua en la ventana de **Video**.

- Para activar **Modo video sigue edición**, seleccione la pestaña **Editar** y active **Modo video sigue edición**, en la sección **Clip**.

Si activa **Modo video sigue edición**, el video de la ventana **Video** sigue automáticamente cada edición que haga. Esto le permite ver al instante dónde tiene lugar su edición en el video.

En **Modo video sigue edición**, la ventana de **Video** le da realimentación visual. Es decir, la imagen coincide con la posición del cursor de edición. Tiene realimentación visual durante las siguientes acciones:

- Seleccionar rangos y ajustar bordes de rangos
- Mover clips de audio
- Empujar clips de audio
- Redimensionar clips de audio o selecciones de rango
- Ajustar manipuladores de fundido de clips de audio

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Video en la página 692
Pestaña Editar (Montaje de audio) en la página 281

Ventana Video

Si importa un video a su montaje de audio e inicia la reproducción, el video se reproduce en la ventana de **Video**. Puede redimensionar la ventana de **Video** y desacoplarla para colocarla en otra pantalla, por ejemplo.

- Para abrir la ventana de **Video**, seleccione **Ventanas de herramientas** > **Video**.

NOTA

Para un mejor rendimiento, desacople la ventana de **Video** y úsela como ventana independiente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pista de video en la página 688
Activar/Desactivar el código de tiempo de la pista de video en la página 693

Activar/Desactivar el código de tiempo de la pista de video

El código de tiempo de la ventana de **Video** representa el tiempo usando horas, minutos, segundos y fotogramas (frames) para proporcionar una ubicación para cada dispositivo. Cada fotograma representa un fotograma visual de la película o video.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Montajes de audio**.
2. Haga clic en **Todos los montajes de audio**.
3. En la sección **Ventana Video**, active/desactive **Mostrar código de tiempo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Todos los montajes de audio (Preferencias de montajes de audio) en la página 811

Compatibilidad de archivos de video

Al trabajar con archivos de video en WaveLab Pro, debe asegurarse de que el tipo de archivo de video está soportado.

NOTA

Si no es capaz de reproducir un archivo de video específico, use una aplicación externa para convertir el archivo en un formato compatible.

Para saber qué archivos de video están soportados, vea el centro de ayuda en la página web de Steinberg.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Formatos contenedores de video en la página 693
Codificadores de video en la página 694
Tasas de fotogramas de video en la página 694

Formatos contenedores de video

Los archivos de video y otros archivos multimedia vienen en un formato contenedor.

Este contenedor contiene varios flujos de información incluyendo video y audio, pero también metadatos tales como información de sincronización necesaria para reproducir el audio y el video juntos. También pueden contenerse dentro del formato contenedor datos referentes a fechas de creación, audio, marcadores de capítulos y otros.

WaveLab Pro soporta los siguientes formatos contenedores:

MOV
Es una película QuickTime.

MPEG-4
Este formato puede contener varios metadatos para la transmisión, edición, reproducción e intercambio de contenido. Su extensión de archivo es .mp4.

AVI

Es un formato contenedor multimedia creado por Microsoft.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Compatibilidad de archivos de video en la página 693
Codificadores de video en la página 694

Codificadores de video

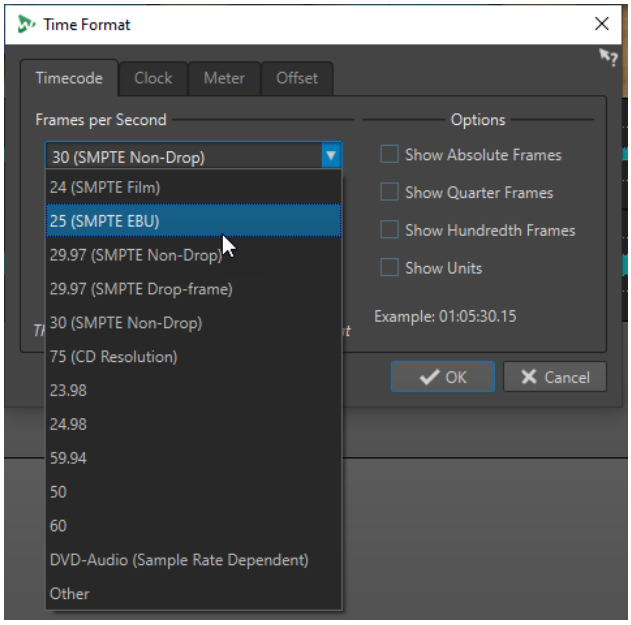
Los codificadores (codecs) son métodos de compresión de datos para hacer que los archivos de audio y video sean más pequeños y más fáciles de gestionar por los ordenadores. Para más detalles, vea el centro de ayuda en el sitio web de Steinberg.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Compatibilidad de archivos de video en la página 693
Formatos contenedores de video en la página 693

Tasas de fotogramas de video

WaveLab Pro soporta varias tasas de fotogramas de video y película. La tasa de fotogramas de video debe coincidir con la tasa de fotogramas del montaje de audio.

WaveLab Pro adopta automáticamente la tasa de fotogramas del video importado. También puede ajustar manualmente la tasa de fotogramas a través del diálogo **Formato de tiempo**.



Se soportan las siguientes tasas de fotogramas:

Fotogramas por segundo

La velocidad real a la que transcurren los fotogramas del video en tiempo real es la tasa de fotogramas auténtica, no importa el sistema de conteo de fotogramas.

WaveLab Pro soporta las siguientes tasas de fotogramas:

23.98 fps

Esta tasa de fotogramas se usa en películas que se transfieren a video NTSC y deben aminorar la velocidad para una transferencia de telecine con pull-down 2-3. También se usa para el tipo de video HD llamado 24 p.

24 fps

Esta es la velocidad verdadera de las cámaras de cine estándar.

24.98 fps

Esta tasa de fotogramas se usa normalmente para facilitar las transferencias entre video PAL y NTSC y fuentes de película. Se usa mayoritariamente para compensar errores.

25 fps

Esta es la tasa de fotogramas del video PAL.

29.97 fps/29.97 dfps

Esta es la tasa de fotogramas del video NTSC. El conteo puede ser tanto non-drop como drop-frame.

30 fps/30 dfps

Esta tasa de fotogramas ya no es un estándar de video, pero se ha usado mayoritariamente en grabaciones de música. Solía ser el estándar de transmisión NTSC de blanco y negro. Equivale al video NTSC con un pull-up a velocidad de película después de un transfer de telecine 2-3. El conteo puede ser tanto non-drop como drop-frame.

50 fps

A esta tasa también se la conoce como 50 p.

59.94 fps

Esta tasa de fotogramas de video la soportan cámaras de alta definición y es compatible con NTSC.

60 fps

Esta tasa de fotogramas de video la soportan muchas cámaras de alta definición. Sin embargo, la tasa de fotogramas 59.94 fps compatible con NTSC es mucho más común.

IMPORTANTE

No se soportan los formatos de video con una tasa de fotogramas variable (VFR).

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Formato de tiempo en la página 77

WaveLab Exchange

Puede usar WaveLab Pro como editor externo de Cubase Pro, Cubase Artist y Nuendo, y viceversa.

IMPORTANTE

- WaveLab Exchange solo está disponible en Cubase Pro 8.5.10 o superior, Cubase Artist 8.5.10 o superior y Nuendo 7.1.20 o superior.
- WaveLab Exchange soporta el formato de archivo Wave.

WaveLab Pro como editor externo de Cubase/Nuendo

Puede abrir eventos de Cubase/Nuendo en WaveLab Pro. Esto le permite usar las capacidades de edición de WaveLab Pro y aplicarlas a los eventos de Cubase/Nuendo.

Por ejemplo, las siguientes opciones de edición avanzada están disponibles en WaveLab Pro:

- Corrección de errores de audio
- Edición espectral de audio
- Edición y procesado en canales independientes
- Edición y procesado Mid/Side
- Normalización de sonoridad (recomendación EBU R-128)
- Medidores de análisis, análisis global (recomendación EBU R-128), y análisis de frecuencia 3D
- RestoreRig
- MasterRig

Editar eventos de audio de Cubase/Nuendo en WaveLab Pro

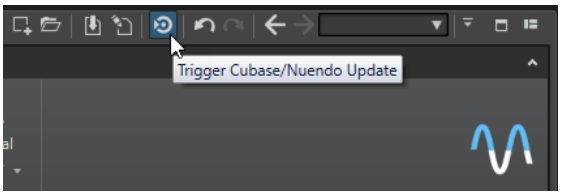
PRERREQUISITO

Abra su proyecto de Cubase/Nuendo en Cubase/Nuendo.

PROCEDIMIENTO

1. En Cubase/Nuendo, en la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento de audio que quiera editar en WaveLab Pro.

   También puede seleccionar solo una parte del evento de audio con la herramienta **Seleccionar**.
2. Seleccione **Audio** > **Editar en WaveLab**.
3. En WaveLab Pro, edite el evento de audio.
4. Cuando haya acabado con la edición, haga clic en **Actualizar en Cubase/Nuendo** en la barra de comandos.



RESULTADO

Los cambios al evento de audio se aplican al proyecto de Cubase/Nuendo.

Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Pro

Cuando está trabajando con un archivo de audio o clip en WaveLab Pro, puede abrir el proyecto del archivo de audio en Cubase/Nuendo. Esto le permite corregir problemas que haya identificado durante la mezcla y corregirlos sobre el archivo de audio en Cubase/Nuendo.

Cuando luego exporta el archivo de audio en Cubase/Nuendo, y usa el mismo nombre de archivo, el archivo de audio o clip se actualiza automáticamente en WaveLab Pro.

Preparar el proyecto de Cubase/Nuendo de WaveLab Exchange

PROCEDIMIENTO

1. En Cubase/Nuendo, abra el proyecto que quiera preparar para WaveLab Exchange.
2. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Mezcla de audio**.
3. En el diálogo **Exportar mezcla de audio**, especifique un nombre de archivo y una ruta.
4. En el menú emergente **Formato de archivo**, seleccione **Archivo Wave** o **Archivo Wave 64**.
5. Active **Insertar datos iXML**.
6. Haga clic en **Exportar**.

Editar el archivo de audio en Cubase/Nuendo

PRERREQUISITO

El proyecto de Cubase/Nuendo está preparado para WaveLab Exchange.

PROCEDIMIENTO

1. En WaveLab Pro, abra el archivo de audio en el **Editor de audio**.

   Una línea amarilla encima de la pestaña de archivo indica que el archivo ha sido renderizado en Cubase/Nuendo.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Fuente**, haga clic en **Editar proyecto**.

   Se abre el proyecto de Cubase/Nuendo que contiene el archivo de audio.
4. En Cubase/Nuendo, edite el archivo de audio.
5. Seleccione **Archivo** > **Exportar** > **Mezcla de audio**.
6. En el diálogo **Exportar mezcla de audio**, active **Insertar datos iXML**.

IMPORTANTE

No cambie el nombre ni la ruta del archivo.

7. Haga clic en **Exportar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Preparar el proyecto de Cubase/Nuendo de WaveLab Exchange en la página 697
Indicadores de cambios en pestañas en la página 85

Procesamiento por lotes

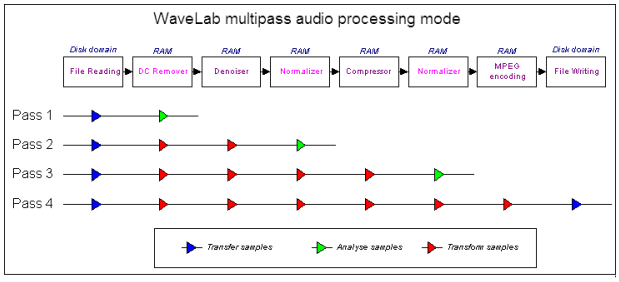
El procesado por lotes de WaveLab Pro le permite procesar una cantidad ilimitada de archivos o montajes de audio con plug-ins y presets de la **Sección Master**, efectos offline y otros plug-ins que solamente se utilizan en procesos por lotes.

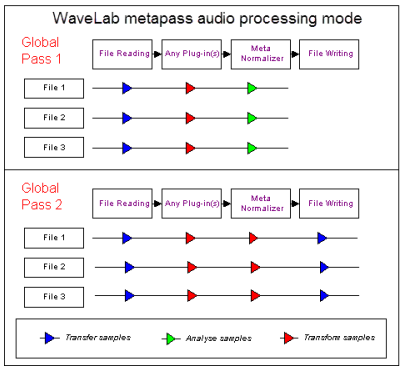
Cada archivo se procesa y se guarda en una carpeta elegida por el usuario. Una vez que se complete el lote, podrá ejecutar una aplicación externa, y cambiar el formato y el nombre de archivo de acuerdo con un conjunto de reglas. Puede procesar tantos archivos como desee, haciendo uso del multiproceso en procesadores con varios núcleos.

Si guarda archivos de procesador por lotes, podrá volverlos a ejecutar si fuera necesario. Por ejemplo, podría tener una carpeta con archivos de audio de 24 bits a los que desea normalizar, agregarles un fundido de salida, y remuestrear a 16 bits, 44.1 kHz, con dither. Esto podría guardarse como archivo de procesador por lotes para volver a ejecutarlo cada vez que se modifiquen los archivos originales. Puede usar plantillas de lotes para simplificar este procedimiento.

Ventajas del WaveLab Pro Procesador por lotes

Durante el procesamiento de plug-ins multipaso, solo se pasa por otros plug-ins de la cadena si fuere necesario y la escritura de archivos se reduce a un único proceso de escritura. Esto resulta en un mejor rendimiento del proceso por lotes. El siguiente gráfico muestra los usos avanzados de los plug-ins multipaso del procesador por lotes.





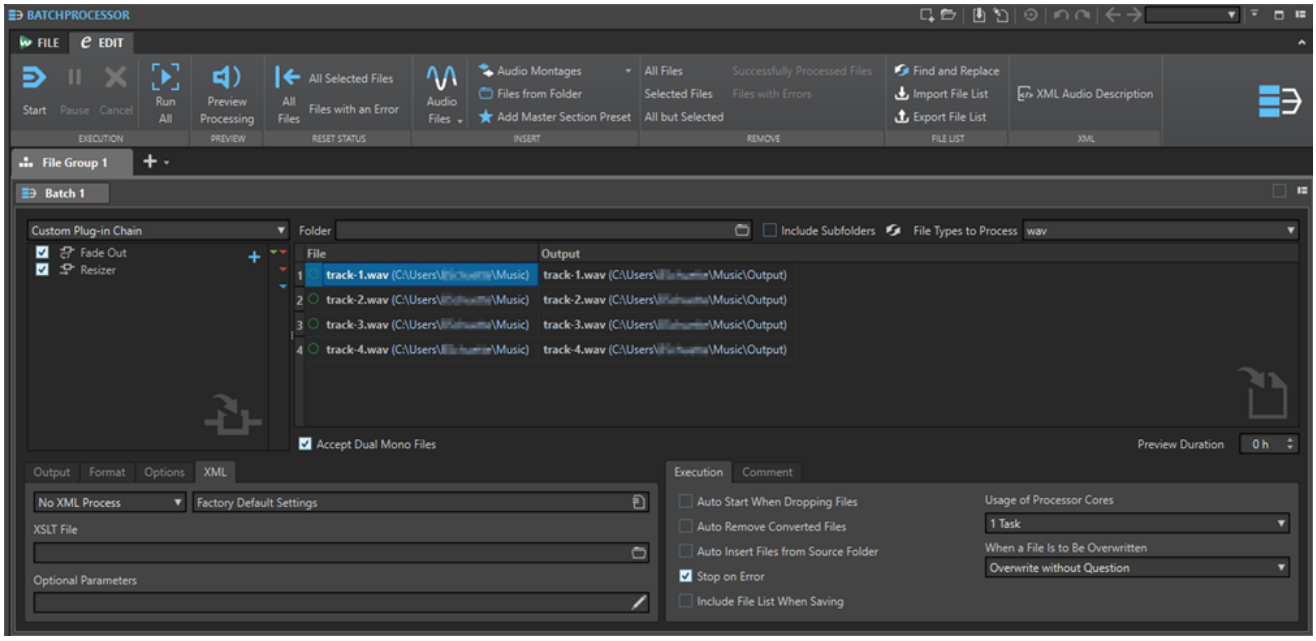
Procesar metadatos por lotes

Puede procesar metadatos por lotes. Para ello, puede configurar el diálogo **Metadatos** en la ventana del **Procesador por lotes** y aplicar los metadatos a los archivos del proceso por lotes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Procesador por lotes en la página 700
Trabajar con el procesador por lotes en la página 711
Metadatos en la ventana Proceso por lotes en la página 211

Ventana Procesador por lotes

Esta ventana le permite procesar una cantidad ilimitada de archivos de audio o montaje de audio con plug-ins y presets de la **Sección Master**, efectos offline y otros plug-ins.



VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Editar (Procesador por lotes) en la página 700
Cadena de plug-ins de audio en la página 702
Archivos a procesar en la página 703
Pestaña Resultado (Procesador por lotes) en la página 704
Pestaña Formato (Procesador por lotes) en la página 705
Pestaña Opciones (Procesador por lotes) en la página 706
Pestaña XML (Procesador por lotes) en la página 707
Pestaña Ejecución (Procesador por lotes) en la página 707
Pestaña Comentario (Procesador por lotes) en la página 708
Ventana Plug-ins de procesador por lotes en la página 708

Pestaña Editar (Procesador por lotes)

Ejecución

Iniciar

Ejecuta el procesamiento por lotes.

Pausa

Interrumpe el procesado para reducir la carga sobre la CPU. Puede continuar con el proceso volviendo a hacer clic en el botón **Pausar**.

Cancelar

Cancela el proceso activo.

Ejecutar todo

Ejecuta todos los lotes abiertos secuencialmente. Esto significa que se inicia un procesamiento por lotes cuando finaliza el proceso anterior. Los errores no impiden que comience un proceso por lotes nuevo. Si detiene el proceso activo, se detendrá el proceso global.

Vista previa

Previsualizar procesado

Le permite previsualizar el efecto del procesador por lotes en cualquier archivo de un lote. La previsualización incluye todos los efectos y el formato del archivo.

Reiniciar estado

Todos los archivos

Cambia el estado de los archivos de «Hecho» o «Error» a «Por hacer».

Todos los archivos seleccionados

Establece todos los archivos seleccionados con el estado «Hecho» o «Error» al estado «Por hacer».

Archivos con un error

Cambia el estado de los archivos de «Error» a «Por hacer».

Insertar

Archivos de audio

Le permite seleccionar el archivo de audio que quiere añadir al proceso por lotes.

Montajes de audio

Le permite seleccionar el montaje de audio que quiere añadir al proceso por lotes.

Archivos desde carpeta

Abra el diálogo **Añadir archivos desde carpeta**, en el que puede añadir archivos de un tipo específico a la carpeta del proceso por lotes.

Añadir preset de Sección Master

Añade los plug-ins de la **Sección Master** al procesado por lotes.

Remove

Todos los archivos

Elimina de la lista todos los archivos que no se están procesando.

Archivos seleccionados

Elimina de la lista los archivos seleccionados que no se están procesando.

Todos salvo los seleccionados

Elimina de la lista todos los archivos que no están seleccionados y no se están procesando.

Archivos procesados con éxito

Elimina de la lista todos los archivos con el estado «Éxito».

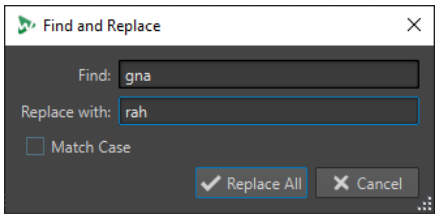
Archivos con errores

Elimina de la lista todos los archivos con el estado «Error».

Lista de archivos

Buscar y reemplazar

Si los archivos a los que hace referencia en su archivo de procesador por lotes han cambiado de nombre o se han movido a una ubicación diferente, puede usar las opciones de **Buscar** y **Reemplazar por** para cambiar los nombres y las ubicaciones de los archivos en su lista de procesadores por lotes.



Importar lista de archivos

Le permite seleccionar un archivo de texto que contiene las rutas de los archivos que quiere añadir a su procesador por lotes.

Exportar lista de archivos

Exporta las rutas de los archivos de su lista de procesadores por lotes a un archivo de texto. El archivo de texto exportado se abre automáticamente en su editor de textos por defecto.

XML

Descripción Audio XML

Abre el diálogo **Descripción Audio XML**, en el que puede decirle a WaveLab Pro cómo tiene que entender la estructura del archivo XML que quiere leer.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir archivos desde un carpeta a un proceso por lotes en la página 713
Buscar y reemplazar nombres y ubicaciones de archivos en el procesador por lotes en la página 716
Importar y exportar listas de archivos en el procesador por lotes en la página 716
Diálogo Descripción Audio XML en la página 733

Cadena de plug-ins de audio

Aquí puede añadir plug-ins que la señal de audio atravesará desde arriba hacia abajo.

Puede configurar la lista arrastrando plug-ins desde la sección respectiva.

- Para eliminar un plug-in de la lista, selecciónelo y pulse **Supr**, o haga clic derecho en un plug-in y seleccione **Eliminar**.
- Para remover todos los plug-ins de la lista, haga clic derecho en la cadena de pug-ins y seleccione **Eliminar todo**.
- Para editar un plug-in, puede hacerle doble clic, o clic derecho y seleccionar **Editar**.

Las flechas rojas, verdes y azules en la parte derecha de la cadena de plug-ins de audio indican la ruta de la señal de audio cuando se han agregado plug-ins a la lista.

Puede desactivar un plug-in para evitar que se procese.

Archivos a procesar

Aquí especificará qué archivos procesar. Puede agregar archivos a la lista arrastrando y soltando, o usando las opciones de inserción de la pestaña **Editar**.

Opciones del menú contextual

Puede hacer clic derecho en un archivo para acceder un menú contextual con las siguientes opciones:

Reiniciar estado
: Establece el estado de los archivos seleccionados a «sin procesar».

Eliminar
: Elimina los archivos seleccionados de la lista.

Abrir en WaveLab Pro
: Abrirá el archivo seleccionado en WaveLab Pro.

Mostrar en el Explorador de archivos/Finder
: Abrirá la carpeta del archivo seleccionado en Explorador de archivos/Finder de macOS.

Abrir con la aplicación por defecto
: Abre el archivo seleccionado con la aplicación predeterminada, por ejemplo, un reproductor de medios.

Previsualizar procesado
: Le permite preescuchar el efecto del procesador por lotes sobre el archivo seleccionado. La previsualización incluye todos los efectos y el formato del archivo.

Insertar archivos de audio
: Abre un submenú que le permite seleccionar los archivos de audio que quiere insertar en la lista de archivos.

Insertar montajes de audio
: Abre un submenú que le permite seleccionar los montajes de audio que quiere insertar en la lista de archivos.

Opciones encima de la lista de archivos

Están disponibles las siguientes opciones encima de la lista de archivos:

Carpeta
: Le permite seleccionar la carpeta que quiere añadir al proceso por lotes.

  Cada vez que arranca un proceso por lotes, la carpeta seleccionada se examina y se procesan los archivos de audio encontrados en ella.

  Esta ruta también se usa como una referencia para la opción de salida del archivo **Ruta explícita + Recrear estructura de carpetas**.

  Para desactivar esta opción, borre el nombre de la ruta.

  NOTA

  Si quiere usar archivos XML en el modo carpeta, debe seleccionar **Descriptores XML** en el menú **Tipos de archivos a procesar**.

Incluir subcarpetas

Si esta opción está activada, las subcarpetas de la carpeta seleccionada también se examinan. Los archivos de audio dentro de estas subcarpetas se añaden al proceso por lotes.

Refrescar

Refresca la carpeta seleccionada y, si **Incluir subcarpetas** está activado, sus subcarpetas. Todos los archivos de audio dentro de las carpetas se añaden al proceso por lotes.

Tipos de archivo a procesar

Le permite especificar qué tipos de archivos se deberán añadir al proceso por lotes. También puede seleccionar todos los tipos de archivos que se deberán añadir al proceso por lotes.

Opciones debajo de la lista de archivos

Están disponibles las siguientes opciones debajo de la lista de archivos:

Aceptar archivos mono dual

Si esta opción está activada, puede agregar archivos mono dual al proceso por lotes.

Duración de previsualización

Determina la duración de la previsualización.

Pestaña Resultado (Procesador por lotes)

La pestaña **Resultado** le permite especificar una ubicación de salida para los archivos que va a procesar.

Tipo de carpeta de destino

Aquí se define el tipo de carpeta de destino. Están disponibles los siguientes tipos:

- **Temporal (se puede deshacer)**

  Escribe el audio procesado en un archivo temporal. Para poder elegir esta opción, el archivo de origen debe estar ya abierto en el **Editor de audio**.
- **Como ruta origen**

  Renderiza el archivo en su carpeta actual.
- **Subcarpeta de ruta origen**

  Renderiza el archivo en una subcarpeta personalizable de su carpeta actual.
- **Subcarpeta «Output» en ruta de origen**

  El archivo se renderiza dentro de la subcarpeta `Output` de la carpeta vigilada. WaveLab Pro crea automáticamente esta subcarpeta.
- **Ruta explícita**

  Renderiza el archivo a una carpeta de destino que tiene que especificar en el campo **Carpeta** de la parte superior de la ventana **Procesador por lotes**.
- **Ruta explícita + Recrear estructura de carpetas**

  Renderiza el archivo a una carpeta de destino que tiene que especificar en el campo **Carpeta** de la parte superior de la ventana **Procesador por lotes**, y recrea la estructura de carpetas.

NOTA

La ruta de la carpeta que defina debe conducir a una carpeta de origen común a todos los archivos de audio a procesar, ya que **WaveLab Pro** usa esta carpeta como referencia para recrear la jerarquía de carpetas.

- **Ruta explícita + Carpeta origen**

  Renderiza el archivo a una carpeta de destino que tiene que especificar en el campo **Carpeta** de la parte superior de la ventana **Procesador por lotes**. **WaveLab Pro** añade el nombre de la carpeta de origen a la ruta.
- **Ruta explícita + Carpeta origen (2 niveles)**

  Renderiza el archivo a una carpeta de destino que tiene que especificar en el campo **Carpeta** de la parte superior de la ventana **Procesador por lotes**. **WaveLab Pro** añade los nombres de la carpeta de origen y de su carpeta superior a la ruta.
- **Ruta explícita + Carpeta origen (3 niveles)**

  Renderiza el archivo a una carpeta de destino que tiene que especificar en el campo **Carpeta** de la parte superior de la ventana **Procesador por lotes**. **WaveLab Pro** añade los nombres de la carpeta de origen y de su carpeta superior más un elemento adicional de la ruta de origen a la ruta.
- **Ninguna salida de audio**

  Procesa los archivos sin escribir un archivo de salida.

  Al usar las carpetas vigiladas, esta opción solo tiene sentido si usa el plug-in **Analizador de audio** para producir un archivo de texto a partir del archivo de audio de origen, sin renderizar un nuevo archivo de audio. **WaveLab Pro** siempre escribe el archivo de texto a la subcarpeta `Output` de la carpeta vigilada.

  NOTA

  Para carpetas vigiladas, la carpeta de destino también se puede determinar con un archivo XML que contiene esta información.

Ruta

Aquí se especifica la carpeta en la que se volcarán los archivos de audio.

Renombrar archivos

Procesa los nombres de archivos origen a través de un preset de renombrado, para producir nuevos nombres para los archivos generados.

Campo Renombrar

Le permite abrir el diálogo **Renombrar archivos**, en el que puede establecer un esquema de renombrado.

Esquema de nombre

Le permite definir esquemas de nombrado para los archivos de audio o montajes de audio que quiera renderizar. Puede guardar esquemas de nombrado como presets.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Esquemas de nombrado en la página 91

Pestaña Formato (Procesador por lotes)

En esta pestaña puede especificar el formato de archivo de los archivos que quiera procesar, y especificar cómo se gestionan los metadatos.

Formato de archivo

Le permite abrir el diálogo **Formato de archivo de audio** para formatos de archivos únicos o formatos de archivos múltiples.

Metadatos de procesado por lotes

Le permite seleccionar una de las siguientes opciones para la gestión de metadatos en el procesamiento por lotes:

- Ignorar los metadatos de procesamiento por lotes y conservar los metadatos del archivo de audio.
- Fusionar los metadatos de procesamiento por lotes con los metadatos encontrados en el archivo de audio.
- Reemplazar los metadatos del archivo de audio con los metadatos de procesamiento por lotes.

Estas opciones solo se aplicarán si se activa **Heredar del archivo origen** en el diálogo **Formato de archivo de audio**.

En montajes de audio, volcar imágenes de CD y hojas de minutaje CUE

Si esta opción está activada, los montajes de audio se renderizan como imágenes de CD junto con hojas de minutaje CUE.

Pestaña Opciones (Procesador por lotes)

En esta pestaña, puede realizar ajustes adicionales para el proceso por lotes.

Crear archivos de picos

Si esta opción está activada, se crean archivos de picos por cada archivo renderizado.

Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no transfieren la información de la duración de cola a WaveLab Pro. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

Copiar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

Al acabar, ejecutar herramienta externa

Le permite seleccionar una herramienta externa que desee ejecutar cuando haya terminado el procesado por lotes. Por ejemplo, podría enviar por email, subir o comprimir los archivos resultantes. Para poder seleccionar herramientas, debe especificar cuáles son en el diálogo **Configurar herramientas externas**.

Esta opción no tiene efecto al usar carpetas vigiladas.

Archivos de audio sin cabeceras válidas

- Si **Aceptar audio desconocido** está activado, puede aplicar procesado por lotes a archivos de audio que no incluyen información de cabeceras tales como frecuencia de muestreo, profundidad de bits, orden de los octetos o número de canales.

  Haga clic en el campo **Presets** para abrir el diálogo **Formato de archivo especial**. Este diálogo le permite especificar cómo interpretar el formato del archivo de audio que quiere abrir.

- Si **Reinterpretar frecuencia de muestreo de la cabecera** está activado, puede especificar la frecuencia de muestreo que se aplica al flujo de audio en el proceso por lotes.

  IMPORTANTE

  Esta opción podría producir archivos con una frecuencia de muestreo equivocada. Use esta opción con cuidado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Formato de archivo especial en la página 194

Pestaña XML (Procesador por lotes)

En esta pestaña puede hacer ajustes para generar archivos XML que contengan información sobre los archivos de audio.

Proceso

Le permite seleccionar si el archivo de salida XML se debería generar desde cero (**Generar archivo XML/HTML**) o puede usar los archivos de entrada XML como referencia (**Transformar archivo XML de entrada**). Puede importar también archivos XML de marcadores a su proceso por lotes para aplicar una estructura de marcadores a múltiples archivos (**Importar archivo XML de marcadores**). Si no quiere usar un proceso XML, seleccione **Ningún proceso XML**.

Presets

Le permite guardar y restaurar presets de ajustes.

Archivo XSLT

La ruta del archivo XSLT que se usa para generar el archivo XML.

Parámetros opcionales

La lista de los parámetros a enviar al proceso XSLT. Puede teclear nuevos parámetros en el campo de texto o hacer clic en el icono de lápiz para abrir el diálogo **Parámetros del procesado XSLT** e introducir los nuevos parámetros ahí.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Importar y exportar marcadores en la página 558

Pestaña Ejecución (Procesador por lotes)

En esta pestaña, puede realizar ajustes adicionales para el proceso por lotes.

Empezar auto. al soltar archivos

Si se activa esta opción, el procesado comenzará automáticamente al arrastrar un archivo a la lista.

Eliminar automáticamente archivos convertidos

Si se activa esta opción, los archivos procesados correctamente se quitarán de la lista.

Insertar archivos automáticamente de la carpeta de origen

Si esta opción está activada, los archivos dentro de la carpeta de origen especificada serán añadidos automáticamente a la lista de archivos al hacer clic en **Inicio**.

Parar si hay algún error

Si esta opción está activada, el proceso global se detiene si hay un error. Si está desactivada, el archivo asociado con el error se marca en rojo y se procesa el siguiente.

Esta opción no tiene efecto al usar carpetas vigiladas.

Incluir lista de archivos al guardar

Si está activada, la lista de archivos (con sus estados) se guarda con el documento de procesador por lotes.

Uso de núcleos de procesador

Le permite seleccionar cuántos núcleos se tienen que usar simultáneamente. El contenido de este menú emergente depende del hardware de su ordenador.

Cuando se va a sobrescribir un archivo

Aquí se especifica qué hacer cuando se está por sobrescribir un archivo. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Sobrescribir sin preguntar**
- **Parar y preguntar**
- **Informar como error**
- **Omitir y marcar como hecho**
- **Renombrado automático**

Esta opción no tiene efecto al usar carpetas vigiladas.

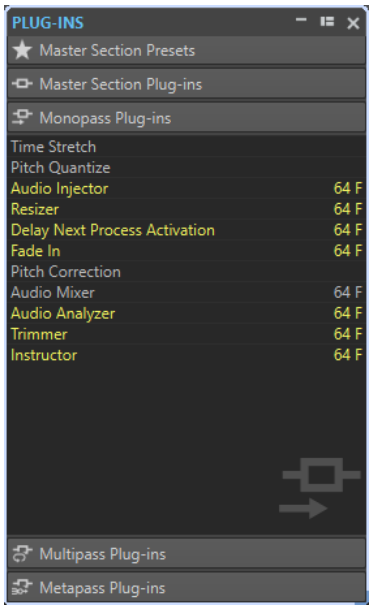
Pestaña Comentario (Procesador por lotes)

En esta pestaña puede escribir un comentario para el documento de procesamiento por lotes activo.

Ventana Plug-ins de procesador por lotes

La ventana **Plug-ins** de los procesos por lotes le permite seleccionar plug-ins y presets de la **Sección Master** del proceso por lotes. Los plug-ins o presets se pueden arrastrar a la cadena de plug-ins de audio del documento de procesador por lotes activo. También puede hacer doble clic en un plug-in para agregarlo al final de la cadena.

- Para abrir la ventana **Plug-ins**, abra un archivo de proceso por lotes y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Plug-ins de procesador por lotes**.



Puede seleccionar plug-ins o presets de la **Sección Master** de las siguientes categorías:

Presets de la Sección Master

Esta es la lista de presets de la **Sección Master**.

Plug-ins de la Sección Master

Esta es la lista de todos los plug-ins disponibles en la **Sección Master**.

Plug-ins monopaso

Esta es la lista de plug-ins monopaso. Monopaso significa que la señal de audio solo debe pasar a través del plug-in una vez para ser procesada. Estos plug-ins no están disponibles en la **Sección Master**.

Plug-ins multipaso

Esta es la lista de plug-ins multipaso. Multipaso significa que el audio debe analizarse por lo menos una vez antes de ser modificado. Estos plug-ins no están disponibles en la **Sección Master**. Algunos son exclusivos del **Procesador por lotes**.

Plug-ins metapaso

Esta es la lista de plug-ins metapaso. Metapaso significa que el audio se analiza una vez y se procesa una vez que todos los demás archivos hayan sido analizados para tener en cuenta todos los análisis. Estos plug-ins no están disponibles en la **Sección Master** y son exclusivos del **Procesador por lotes**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Procesadores offline en la página 709

Procesadores offline

Hay varios tipos diferentes de plug-ins que se pueden aplicar a un proceso por lotes.

Se encuentran disponibles los siguientes tipos de plug-ins de procesamiento por lotes:

- Los plug-ins **monopaso** necesitan un solo paso al procesar. Un efecto de plug-in monopaso procesa la señal y la envía al plug-in siguiente.
- Los plug-ins **multipaso** necesitan dos o más pasos (uno o más pasos de análisis seguidos de un paso de proceso) antes de procesar el audio. Algunos son únicos a la ventana del

Procesador por lotes mientras que otros se encuentran también como procesadores offline en el **Editor de audio**.

- Los plug-ins **metapaso** son exclusivos la ventana del **Procesador por lotes** y necesitan, como mínimo, un paso de análisis en todos los archivos de audio antes de procesar el audio. Tras analizar el audio, un plug-in metapaso tiene en cuenta todos los demás plug-ins de la cadena de efectos antes de procesar el audio.

Presets de la Sección Master

Estos presets se actualizan cada vez que guarda un preset nuevo en la **Sección Master**. Los presets también incluyen los ajustes de ganancia de la **Sección Master**.

Plug-ins de la Sección Master

Estos plug-ins son todos aquellos disponibles en la **Sección Master**, ordenados de la misma manera.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Plug-ins metapaso en la página 710
Evitar clipping al incrementar el nivel de señal en la página 710

Plug-ins metapaso

Los plug-ins metapaso analizan todos los archivos del lote, recopilan los resultados y procesan los archivos en cantidades variables. El resultado del análisis de un archivo puede afectar la manera de procesar otros archivos.

Un ejemplo típico de un plug-in metapaso es el **Metanormalizador de sonoridad**, que puede procesar varios archivos para que todos tengan la misma sonoridad que el archivo con la sonoridad más alta del lote.

Los plug-ins metapaso se pueden combinar libremente con otros tipos de procesadores. Por ejemplo, puede usar tanto el plug-in **Metanormalizador de sonoridad** como un **Normalizador** común en el mismo lote. También puede combinar plug-ins metapaso con plug-ins multipaso.

Un plug-in metapaso necesita dos pasos de procesado. En el primer paso, se analizan todos los archivos del lote y, en el segundo, se procesan.

Esto es distinto de otros plug-ins multipaso, en el que cada archivo se analiza/procesa dos o más veces según sea necesario.

Evitar clipping al incrementar el nivel de señal

Los procesadores suelen incrementar el nivel de señal. A menos que se sea cuidadoso, el archivo podría distorsionarse en el procesado. Para evitar esto, puede usar la opción **Solo si hay clipping** del plug-in multipaso **Normalizador de nivel**.

Amplificar la señal por encima de 0 dB (nivel completo) dentro del flujo de audio no representa un problema porque WaveLab Pro utiliza procesamiento interno de 64 bits. Hay un margen muy amplio por lo que no se producirá clipping en la señal. Sin embargo, sí habrá clipping cuando una señal superior a 0 dB se convierta a un archivo de 16 bits con el procesador por lotes.

Para solucionar esto, puede insertar el efecto **Normalizador** al final de la cadena de la señal. El Normalizador sube o baja los niveles para que la señal llegue a su pico exactamente en el valor especificado justo antes de convertirla en un archivo. Esto resulta útil incluso cuando **Solo si hay clipping** no está activado.

Si solo quiere que se aplique el **Normalizador** para evitar el clipping, active **Solo si hay clipping**. Al activarlo, la señal de salida podría ser baja, pero el audio no sufrirá clipping debido a la amplificación de los procesadores.

Esto le permite usar el **Normalizador** como un limitador completamente libre de distorsión.

Si reduce la profundidad de bits, agregue el plug-in de dithering después del plug-in normalizador.

Trabajar con el procesador por lotes

Puede procesar por lotes archivos o montajes de audio con plug-ins y presets de la **Sección Master**, efectos offline y otros plug-ins que son específicos del procesado por lotes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Crear un archivo de proceso por lotes en la página 711
Añadir archivos a un proceso por lotes en la página 712
Ejecutar y detener el procesamiento por lotes en la página 718

Crear un archivo de proceso por lotes

Los archivos de procesado por lotes le permiten configurar un procesado por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.

   Si estableció una plantilla como predeterminada, al hacer clic en **Nuevo** se abrirá una plantilla nueva con los ajustes de la plantilla predeterminada.
2. Haga clic en **Procesador por lotes**.
3. Haga uno de lo siguiente:
   - Para abrir un archivo de procesado por lotes vacío, seleccione **Crear vacío**.
   - Para crear un archivo de proceso por lotes que contenga todos los archivos abiertos en WaveLab Pro, seleccione **A partir del archivo activo**.
   - Para crear un proceso por lotes desde una plantilla, seleccione **Plantillas** y haga clic en la plantilla que quiera usar.

Guardar un archivo de proceso por lotes

PRERREQUISITO

Configure el procesamiento por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
   - Para guardar un archivo de procesamiento por lotes por primera vez, seleccione **Archivo** > **Guardar como**.
   - Para guardar un archivo de procesamiento por lotes ya guardado anteriormente, haga clic en el botón **Guardar**, o seleccione **Archivo** > **Guardar**.
2. Especifique un nombre de archivo y una ubicación.
3. Opcional: active **Incluir lista de archivos**.

4. Haga clic en **Guardar**.

Diálogo Guardar procesador por lotes

En este diálogo, puede especificar el nombre y la ubicación del archivo de procesador por lotes que desea guardar.

- Para abrir el diálogo **Guardar procesador por lotes**, haga clic en el botón **Guardar como**, o seleccione **Archivo** > **Guardar como**.

Nombre

El nombre del archivo a escribir.

Ubicación

La ubicación en la que desea guardar el archivo.

Incluir lista de archivos

Si esta opción está activada, también se guardará la lista de archivos junto con el estado de cada uno de ellos.

Guardar

Guarda el archivo.

Guardar copia

Le permite guardar una copia del archivo de procesador por lotes abierto. El proceso por lotes continúa haciendo referencia al archivo origen. Haga clic en la flecha de la parte inferior derecha del botón **Guardar** para acceder a la opción **Guardar copia**.

Añadir archivos a un proceso por lotes

Puede añadir archivos y montajes de audio a un proceso por lotes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Añadir archivos de audio a un proceso por lotes en la página 712
Añadir montajes de audio a un proceso por lotes en la página 713
Añadir archivos desde un carpeta a un proceso por lotes en la página 713
Añadir archivos desde un carpeta por defecto a un proceso por lotes en la página 714

Añadir archivos de audio a un proceso por lotes

PRERREQUISITO

Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Insertar**, haga clic en **Archivos de audio**.
3. Seleccione **Explorar**.
4. Busque el archivo de audio que desea añadir y selecciónelo.
5. Haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

Se ha añadido el archivo de audio al procesamiento por lotes.

NOTA

Para agregar archivos de audio, también puede hacer clic derecho en la ventana **Archivos a procesar**, y seleccionar **Insertar archivos de audio** > **Grupo de archivos** > **Seleccionar todo**, o seleccionar uno de los archivos de audio abiertos de la lista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Editar (Procesador por lotes) en la página 700

Añadir montajes de audio a un proceso por lotes

PRERREQUISITO

Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Insertar**, haga clic en **Montajes de audio**.
3. Seleccione **Explorar**.
4. Busque el montaje de audio que desea añadir y selecciónelo.
5. Haga clic en **Abrir**.

RESULTADO

Se ha añadido el montaje de audio al procesamiento por lotes.

NOTA

Para agregar montajes de audio, también puede hacer clic derecho en la ventana **Archivos a procesar**, y seleccionar **Insertar montajes de audio** > **Grupo de archivos** > **Seleccionar todo**, o seleccionar uno de los montajes de audio abiertos de la lista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Editar (Procesador por lotes) en la página 700

Añadir archivos desde un carpeta a un proceso por lotes

Puede añadir todos los archivos que están incluidos en una carpeta a un proceso por lotes.

PRERREQUISITO

Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Insertar**, haga clic en **Archivos desde carpeta**.
3. En el diálogo **Añadir archivos desde carpeta**, especifique la ubicación de la carpeta.
4. Opcional: active **Incluir subcarpetas** si desea incluir los archivos guardados en subcarpetas.
5. Especifique el tipo de archivo.
6. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Se han añadido todos los archivos a la lista de archivos a procesar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Editar (Procesador por lotes) en la página 700

Añadir archivos desde un carpeta por defecto a un proceso por lotes

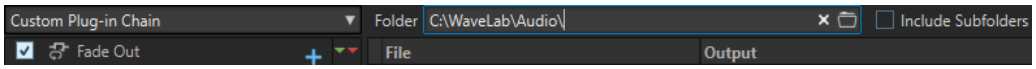
Puede especificar una carpeta por defecto en la que colocará los archivos que quiera procesar por lotes. Cada vez que arranca el proceso por lotes, se examina la carpeta seleccionada y los archivos de audio que se encuentran en ella se añaden a la lista de archivos y se procesan.

PRERREQUISITO

Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Ejecución**.
2. Active **Insertar archivos automáticamente de la carpeta de origen**.
3. Especifique la carpeta de origen en el campo **Carpeta**.



4. Si quiere incluir los archivos que se encuentran en las subcarpetas, active **Incluir subcarpetas**.
5. En el menú emergente **Tipos de archivos a procesar**, seleccione qué tipos de archivos de audio quiere incluir.
6. Para iniciar el proceso por lotes, seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Iniciar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Ejecución (Procesador por lotes) en la página 707

Cadena de plug-ins personalizada vs. Preset de Sección Master asociado

Puede procesar archivos por lotes usando una cadena de plug-ins personalizada común o procesar por lotes cada archivo con su propio preset de la **Sección Master**. También puede optar por no usar plug-ins para el procesamiento por lotes y usar únicamente las demás funcionalidades de la ventana del **Procesador por lotes**, como son la conversión de formatos de archivos o el procesamiento de metadatos.

Añadir plug-ins a un proceso por lotes

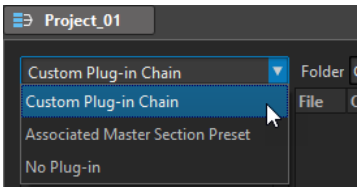
Puede crear una cadena de plug-ins personalizada e incluirla en el procesamiento por lotes.

PRERREQUISITO

Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

PROCEDIMIENTO

1. Abra el menú emergente de procesamiento por lotes y seleccione **Cadena de plug-ins personalizada**.



2. En la ventana **Plug-in**, haga uno de lo siguiente:
   - Seleccione el plug-in o el preset de **Sección Master** que desea usar, y arrástrelo hasta la **Cadena de plug-ins personalizada**.
   - Haga doble clic en un plug-in o un preset de la **Sección Master** para agregarlo al final de la cadena de plug-ins.

Ruta de señal de audio

El camino de la señal de audio de un proceso por lotes se indica con flechas rojas, verdes y azules en la lista de la cadena de plug-ins de audio.

- La flecha roja indica que la señal se procesa y después se envía al siguiente plug-in.
- La flecha verde indica que, en esta fase de la cadena de audio, la señal se analiza, pero aún no se modifica y, por lo tanto, no se envía al próximo plug-in. El flujo de audio termina y vuelve a comenzar. La próxima vez que la señal llega a este plug-in, se modifica y se envía al plug-in siguiente. Algunos plug-ins necesitan varios análisis antes de pasar al siguiente plug-in.
- La flecha azul indica que, en la fase actual, la señal se ha terminado de procesar y se graba en el disco duro.
- La línea de separación vertical indica un metapaso. Esto significa que los archivos se vuelven a leer y procesar uno después del otro.

NOTA

Algunos plug-ins multipaso solicitan más de un paso de análisis o reinsertan la señal en la cadena sin ordenar que el flujo de audio vuelva a comenzar. No se puede controlar este comportamiento ya que depende de los ajustes del plug-in y del contenido de audio.

Eliminar archivos y plug-ins del procesamiento por lotes

PROCEDIMIENTO

- En la lista de **Cadena de plug-ins personalizada** o **Archivos a procesar**, haga clic derecho en el elemento que desea quitar y seleccione **Eliminar**, **Eliminar todo** o seleccione el elemento y pulse la tecla **Supr**.

Guardar/Cargar cadenas de plug-ins en el procesador por lotes

POSIBILIDADES

- Para guardar una cadena de plug-ins en la ventana **Procesador por lotes**, haga clic derecho en la sección **Cadena de plug-ins de audio**, seleccione **Guardar cadena de plug-ins**, especifique el nombre y la ubicación del archivo, y haga clic en **Guardar**.
- Para cargar una cadena de plug-ins en la ventana **Procesador por lotes**, haga clic derecho en la sección **Cadena de plug-ins de audio**, seleccione **Cargar cadena de plug-ins**, seleccione el archivo de cadena de plug-ins y haga clic en **Abrir**.

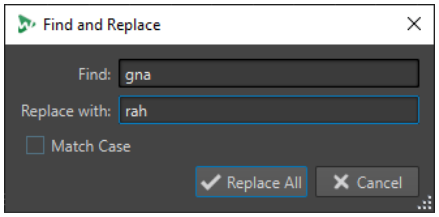
VÍNCULOS RELACIONADOS
Cadena de plug-ins de audio en la página 702

Buscar y reemplazar nombres y ubicaciones de archivos en el procesador por lotes

Si los archivos a los que hace referencia en su archivo de procesador por lotes se han renombrado o movido a una ubicación diferente, puede usar **Buscar y reemplazar** para cambiar rápidamente los nombres y ubicaciones de archivos en su lista de procesado por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Lista de archivos**, haga clic en **Buscar y reemplazar**.
3. En el diálogo **Buscar y reemplazar**, especifique los nombres y ubicaciones de los archivos que quiera buscar y reemplazar.



4. Haga clic en **Reemplazar todo**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Editar (Procesador por lotes) en la página 700

Importar y exportar listas de archivos en el procesador por lotes

Puede importar un archivo de texto que contiene las rutas de los archivos que quiera añadir al proceso por lotes. También puede exportar la ruta de archivo de la lista de archivos de procesadores por lotes como un archivo de texto.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Lista de archivos**, haga uno de lo siguiente:
   - Para importar un archivo de texto que contiene la ruta de archivos de todos los archivos que quiere añadir al proceso por lotes, haga clic en **Importar lista de archivos**, seleccione el archivo de texto y haga clic en **Abrir**.
   - Para exportar la lista de archivos como un archivo de texto, haga clic en **Exportar lista de archivos**.

     El archivo de texto se abre automáticamente en el editor de texto por defecto.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Editar (Procesador por lotes) en la página 700

Cambiar el orden de los plug-ins en el procesamiento por lotes

PRERREQUISITO

Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

PROCEDIMIENTO

- Seleccione un plug-in o un preset de la **Sección Master** en la lista de cadenas de plug-ins de audio, y arrástrelo a otra posición.

Previsualizar el efecto del procesamiento por lotes

Puede previsualizar el efecto del procesador por lotes en cualquier archivo de un lote. La previsualización incluye todos los efectos y el formato del archivo.

PRERREQUISITO

Configure el procesamiento por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. En la esquina inferior derecha de la ventana del **Procesador por lotes**, configure la **Duración de previsualización**.

   La duración de previsualización puede ser de entre 2 y 59 segundos.
2. Haga clic derecho en el archivo que desee previsualizar y seleccione **Previsualizar procesado**.

Procesar archivos abiertos

Si está procesando un archivo que ya se encuentra abierto, hay algunos temas a considerar.

- Si el archivo nuevo tendrá el mismo nombre y se guarda en la misma ubicación, no se guardará porque ya está abierto.
- Si el archivo nuevo tiene el mismo nombre y se guarda en la misma ubicación, pero cambia la cantidad de canales del archivo (de mono a estéreo o viceversa), se creará un documento nuevo que se abrirá en una ventana nueva sin título.

Elegir el formato de salida del procesamiento por lotes

Puede renderizar a un único formato de audio o a múltiples formatos de audio.

PRERREQUISITO

Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Formato**.
2. Haga clic en el campo **Formato de archivo**.
3. Seleccione **Editar formato único** o **Editar formato múltiple**.
4. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, haga sus ajustes, y haga clic en **Aceptar**.

Configurar la ubicación del archivo para el procesamiento por lotes

PRERREQUISITO

Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Salida**.
2. Establezca el tipo de carpeta de destino y la carpeta en la que se renderizarán los archivos de audio.

Especificar una estrategia de sobrescritura

PRERREQUISITO

Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pestaña **Ejecución**.
2. Desde el menú emergente **Cuando se va a sobrescribir un archivo**, seleccione una de las siguientes estrategias de sobrescritura:
   - **Sobrescribir sin preguntar**
   - **Parar y preguntar**
   - **Informar como error**
   - **Omitir y marcar como hecho**
   - **Renombrado automático**

Nombrar archivos de audio renderizados

Con la función de renombrado de la ventana del **Procesador por lotes**, se pueden generar nombres nuevos que sigan reglas personalizadas para los archivos renderizados.

PRERREQUISITO

Abra un archivo de procesador por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Salida**.
2. Active la opción **Renombrar** y haga clic en el campo de renombrado.
3. Realice sus ajustes y haga clic en **Aceptar**.

Ejecutar y detener el procesamiento por lotes

Una vez configurados todos los ajustes, se puede comenzar el procesamiento por lotes. Es posible poner en pausa y cancelar el procedimiento en cualquier momento dado.

- Para iniciar el proceso por lotes, seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Iniciar**.
- Para pausar el proceso por lotes, seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pausar**. Puede continuar con el procesado por lotes volviendo a hacer clic en el botón **Pausar**.

- Para cancelar el proceso por lotes, seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Cancelar**.

Iconos de estado del procesamiento por lotes

Los iconos que se encuentran junto al número de archivo indican el estado de los archivos en la lista de **Archivos a procesar**.

Círculo verde
Indica que el archivo está listo para procesarse.

Engranaje
Indica que el archivo se está procesando. La ventana del **Procesador por lotes** no se puede cerrar si hay archivos en este estado.

Esfera amarilla
Indica que el proceso está parcialmente completado. Por ejemplo, los archivos han sido analizados (paso de análisis), pero todavía no han sido procesados (paso de modificación).

Esfera verde
Indica que el archivo se ha procesado correctamente. Para volver a procesar el archivo, deberá restablecer su estado.

Esfera roja
Indica que hubo un error.

Reiniciar el estado de archivos procesados por lotes

Para volver a aplicar el procesamiento por lotes en archivos ya procesados, deberá restablecer el estado de los archivos.

- Para restablecer el estado de uno o varios archivos en la lista de **Archivos a procesar**, seleccione uno o varios, haga clic derecho sobre ellos y seleccione **Reiniciar estado**.
- Para reiniciar el estado de todos los archivos en la lista de **Archivos a procesar**, seleccione la pestaña **Editar** y, en la sección **Reiniciar estado**, haga clic en **Todos los archivos**.
- Para reiniciar el estado de todos los archivos con un error en la lista de **Archivos a procesar**, seleccione la pestaña **Editar** y, en la sección **Reiniciar estado**, haga clic en **Archivos con un error**.

Multitarea durante el proceso por lotes

Puede seleccionar cuántos núcleos de la CPU de su ordenador pueden usarse simultáneamente. La cantidad de núcleos disponibles depende del hardware de su ordenador.

Cada tarea usa un núcleo, por lo que el ajuste de multitarea representa la cantidad máxima de tareas que se pueden ejecutar a la vez. No siempre se recomienda configurar los valores más altos por los siguientes motivos:

- Debe dejar algo de capacidad libre si desea continuar usando su ordenador durante el procesado de datos.
- Se ralentiza el disco duro.
- Se reducirá el rendimiento gráfico y la interfaz de usuario responderá con mayor lentitud.
- Si su procesador usa procesamiento multihilo (hyper-threading), la mitad de los núcleos son virtuales y no aportan tanta capacidad como los núcleos reales.

Si se escriben muchos archivos de gran tamaño, no siempre se recomienda el uso de multitarea porque los archivos podrían resultar más fragmentados en el disco duro. Esto podría generar archivos que se leen con menor rapidez a menos que use una unidad de estado sólido (SSD).

NOTA

La cantidad de núcleos a usar puede cambiarse en cualquier momento. Las tareas en ejecución continúan o se pausan dependiendo del nuevo ajuste.

Elegir los núcleos del procesador para el procesamiento por lotes

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Ejecución**.
2. Abra el menú emergente **Uso de núcleos del procesador** y seleccione el número de núcleos del procesador que quiera usar.

Carpetas vigiladas

Carpetas vigiladas se puede usar para automatizar tareas de procesado por lotes. Al copiar archivos a una carpeta vigilada, se les aplica automáticamente un procesador por lotes predefinido.

En el procesador por lotes, puede usar todas las funciones de procesado de audio que WaveLab Pro le ofrece. Por ejemplo, procesado con cadenas de plug-ins VST, normalización de sonoridad R-128, informes de análisis de audio, conversiones a MP3, etc.

NOTA

Para sacar el máximo partido a la funcionalidad de carpetas vigiladas, debe estar familiarizado con la ventana de **Procesador por lotes** en WaveLab Pro.

Cualquier tipo de carpeta de Explorador de archivos/Finder de macOS se puede definir como carpeta vigilada. Puede arrastrar o copiar archivos a la carpeta, o guardar archivos de audio en una carpeta vigilada desde cualquier aplicación. Las carpetas vigiladas pueden procesar archivos de audio y montajes de audio.

Puede configurar múltiples carpetas vigiladas, cada una correspondiendo a un proceso de audio diferente.

WaveLab Pro procesa cualquier archivo que se copie en las carpetas vigiladas, incluso si no es la aplicación activa.

El procedimiento para configurar una carpeta vigilada es configurar un procesador por lotes, crear una carpeta vigilada, asociar la carpeta vigilada con el procesador por lotes, y luego activar la carpeta vigilada. Ahora cuando arrastre archivos a esta carpeta, se procesarán automáticamente.

Los archivos que arrastra en la carpeta vigilada se pueden encontrar en carpetas con subcarpetas. Los archivos preprocesados en la carpeta de salida tendrán la misma estructura de carpetas que los archivos origen.

También puede arrastrar archivos XML, a la carpeta vigilada, que especifiquen los archivos de audio que quiere procesar.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Ventana Carpetas vigiladas en la página 721
Configurar un procesador por lotes para carpetas vigiladas en la página 721
Usar la carpeta vigilada en la página 726
Procesamiento por lotes en la página 699
Archivos XML en procesado por lotes en la página 732

Configurar un procesador por lotes para carpetas vigiladas

Puede asociar cualquier configuración de procesador por lotes existente con sus carpetas vigiladas, o realizar una nueva configuración de procesador por lotes para sus carpetas vigiladas.

Una carpeta vigilada puede estar asociada a varias tareas de procesadores por lotes. Por ejemplo, copiar un archivo a una carpeta vigilada podría producir automáticamente un archivo MP3 de 96 kbps, un archivo MP3 de 192 kbps, un archivo OGG y un archivo WAVE normalizado.

- Para editar el procesador por lotes, haga doble clic en un procesador por lotes en la ventana **Carpetas vigiladas**.
- Para editar la carpeta de salida de un procesador por lotes, haga doble clic en la columna **Carpeta de salida** de un procesador por lotes en la ventana **Carpetas vigiladas**.

IMPORTANTE

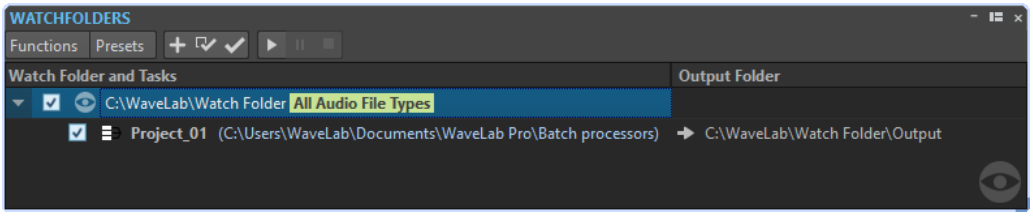
Los plug-ins que muestran un diálogo de validación al arrancar no se pueden usar.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Trabajar con el procesador por lotes en la página 711
Multitarea durante el proceso por lotes en la página 719
Ventana Carpetas vigiladas en la página 721

Ventana Carpetas vigiladas

En esta ventana puede configurar y editar la configuración de carpetas vigiladas.

- Para abrir la ventana de **Carpetas vigiladas**, abra la ventana **Procesador por lotes** y seleccione **Ventanas de herramientas** > **Carpetas vigiladas**.



NOTA

Las configuraciones que hace en la ventana **Carpetas vigiladas** se guardan automáticamente cuando las edita.

Lista de carpetas vigiladas

La lista de carpetas vigiladas muestra la carpeta vigilada seleccionada y sus procesadores por lotes asociados.

- Para editar una carpeta vigilada, haga doble clic sobre ella en la lista.

- Para excluir procesadores por lotes impidiendo que se ejecuten, deseleccione la casilla correspondiente en la ventana **Carpetas vigiladas**.

Menú Funciones

Añadir tarea de carpeta vigilada

Abre el diálogo **Añadir tarea de carpeta vigilada**, en el que puede asignar una nueva carpeta vigilada a un procesador por lotes.

Eliminar tarea de carpeta vigilada

Elimina la tarea de la carpeta vigilada seleccionada.

Ajustes

Abre el diálogo **Ajustes de carpetas vigiladas**, en el que puede hacer ajustes adicionales a la carpeta vigilada.

Verificar configuración

Verifica que la configuración de la carpeta vigilada es válida y ésta lista para activarse. Esta comprobación se realiza automáticamente cuando activa la carpeta vigilada.

Iniciar

Activa la carpeta vigilada. Si arrastra archivos a un carpeta vigilada activa, se aplican los procesadores por lotes asociados.

Pausa

Pausa las carpetas vigiladas.

Detener

Detiene las carpetas vigiladas. Se cancelan todas las tareas que se están ejecutando.

Menú Presets

Guardar como

Le permite guardar la configuración de carpetas vigiladas actual como un preset.

Lista de presets

Le permite seleccionar un preset de configuración de carpetas vigiladas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Carpetas vigiladas en la página 720

Definir una carpeta vigilada

PRERREQUISITO

Configurar un procesador por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, siga uno de estos procedimientos:
   - Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Carpetas vigiladas** para abrir la ventana **Carpetas vigiladas**. En la ventana **Carpetas vigiladas**, seleccione **Funciones** > **Añadir tarea de carpeta vigilada**.
   - Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Carpetas vigiladas** para abrir la ventana **Carpetas vigiladas**. En la ventana **Carpetas vigiladas**, haga clic en el icono **+**.
   - Arrastre una carpeta que quiera convertir en carpeta vigilada, o un archivo de procesador por lotes, en la ventana **Carpetas vigiladas**. Esto abre el diálogo **Tarea de**

carpeta vigilada y establece la carpeta correspondiente o archivo de procesador por lotes como por defecto.

2. En el diálogo **Añadir tarea de carpeta vigilada**, haga lo siguiente:
   - Especifique la ruta de la carpeta que quiera usar como una carpeta vigilada.
   - Especifique los tipos de archivos que quiera procesar.
   - Especifique la ruta del procesador por lotes que quiera ejecutar en la carpeta vigilada seleccionada.

   Si ya hay abierto un procesador por lotes en la ventana de **Procesador por lotes**, se propondrá como por defecto en el campo **Archivo de procesador por lotes**.
3. Haga clic en **Aceptar**.

   La configuración de la carpeta vigilada se añade a la lista de carpetas vigiladas.
4. En la ventana **Carpetas vigiladas**, seleccione **Funciones** > **Ajustes** y realice ajustes adicionales a las carpetas vigiladas.
5. Para validar la configuración de carpetas vigiladas, seleccione **Funciones** > **Verificar configuración**.
6. Opcional: asigne otro procesador por lotes a la carpeta vigilada.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Cuando ha acabado con la creación de la configuración de la carpeta compartida, debe activarla.

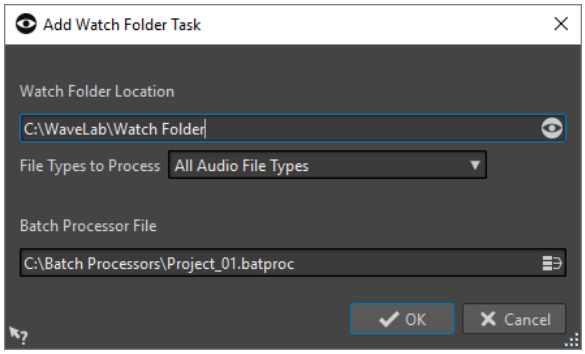
VÍNCULOS RELACIONADOS

Ventana Carpetas vigiladas en la página 721
Archivos XML en procesado por lotes en la página 732
Diálogo Añadir tarea de carpeta vigilada en la página 723
Diálogo de Ajustes de carpetas vigiladas en la página 727

Diálogo Añadir tarea de carpeta vigilada

En este diálogo puede especificar la ubicación de la carpeta vigilada, su archivo de procesador por lotes asociado, y el tipo de los archivos que se deberán procesar.

- Para abrir el diálogo **Añadir tarea de carpeta vigilada**, abra la ventana **Carpetas vigiladas**, y seleccione **Funciones** > **Añadir tarea de carpeta vigilada** o haga clic en el icono **+**.



Ubicación de carpeta vigilada

Le permite especificar la ubicación de la carpeta vigilada.

Tipos de archivo a procesar

Le permite seleccionar los tipos de archivo que se asocian a la carpeta vigilada. Solo se añaden al proceso por lotes archivos con el formato de archivo correspondiente.

Archivo de procesador por lotes

Le permite especificar el archivo de procesador por lotes que quiere asociar a la carpeta vigilada.

Puede hacer clic en el icono de la derecha del campo de texto para ver una lista de todos los procesadores por lotes abiertos y una lista de todos los procesadores por lotes usados recientemente.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Definir una carpeta vigilada en la página 722

Activar la configuración de carpetas vigiladas

Una vez ha realizado una configuración de carpetas vigiladas, puede activarla.

PRERREQUISITO

Configure un procesador por lotes y cree una o más carpetas vigiladas.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Carpetas vigiladas**, seleccione **Funciones** > **Activar**.
2. En el diálogo **Activación de carpetas vigiladas**, haga sus ajustes y haga clic en **Activar**.

RESULTADO

La configuración de carpetas vigiladas está activa. Cuando arrastra un archivo a una carpeta vigilada, se ejecutan los procesadores por lotes asociados.

IMPORTANTE

Para aplicar cambios que haya hecho a una configuración de una carpeta vigilada activa, debe detener y reiniciar las carpetas vigiladas.

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

A través del icono de la bandeja del sistema puede acceder a información acerca de la carpeta vigilada activada, y pausar o detener el procesado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Carpetas vigiladas en la página 720

Procesar carpetas vigiladas en segundo plano

La funcionalidad de carpetas vigiladas de WaveLab Pro puede trabajar como tarea en segundo plano. Para ello, se abre una instancia adicional de WaveLab Pro en segundo plano. Las dos instancias se pueden ejecutar simultáneamente.

El modo GUI se usa principalmente para configurar la carpeta vigilada y probar la funcionalidad. Una vez se ha configurado todo, puede activar la configuración de las carpetas vigiladas usando la instancia en segundo plano de WaveLab Pro.

La instancia en segundo plano se puede usar una vez ha configurado la carpeta vigilada. Cuando arrastra archivos a su carpeta vigilada, la instancia en segundo plano de WaveLab Pro procesa los archivos. Puede hacer que la instancia en segundo plano se arranque automáticamente al iniciar el sistema operativo.

NOTA

Una vez abierta la instancia en segundo plano, ésta es independiente de la instancia con la que usted trabaja.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Activación de carpetas vigiladas en la página 725
Carpetas vigiladas en la página 720

Arrancar automáticamente una instancia en segundo plano al iniciar

Puede arrancar una instancia de WaveLab Pro en segundo plano automáticamente al iniciar el sistema operativo.

- Para activar o desactivar la función de arranque automática, abra el diálogo **Activación de carpetas vigiladas**, y seleccione **Activar carpetas vigiladas al arrancar el ordenador**.

También puede desactivar la función de arranque automática fuera de WaveLab Pro.

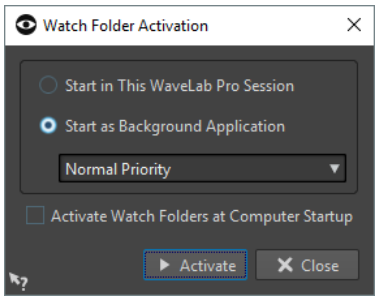
- En Windows, elimine el archivo WatchFolders.lnk de la siguiente ubicación:
  `C:\Users\[NombreDelUsuario]\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\Start Menu\Programs\Startup`
- En Mac, elimine la entrada WaveLab Pro de la lista de elementos de arranque.
  `Preferencias del Sistema/Usuarios y Grupos/Arranque`

VÍNCULOS RELACIONADOS
Activar la configuración de carpetas vigiladas en la página 724
Carpetas vigiladas en la página 720

Diálogo Activación de carpetas vigiladas

El diálogo **Activación de carpetas vigiladas** le permite especificar si la carpeta vigilada se ejecuta en modo GUI o como aplicación en segundo plano.

- En la ventana del **Procesador por lotes**, en la ventana **Carpetas vigiladas**, configure una tarea de carpeta vigilada, y seleccione **Funciones** > **Iniciar**.



Iniciar en esta sesión de WaveLab

Si esta opción está activada, se usa la instancia activa de WaveLab Pro para procesar los archivos de las carpetas vigiladas. Cuando se copian archivos a aun carpeta vigilada, se activa el correspondiente archivo de procesador por lotes. Esto le permite ver el progreso del procesado desde dentro de WaveLab Pro.

Esto modo es útil para realizar una configuración de una carpeta vigilada.

Iniciar como aplicación en segundo plano

Si esta opción está activada, se arranca una nueva instancia de WaveLab Pro en segundo plano. Esta instancia se usa para procesar las carpetas vigiladas.

Prioridad

Cuando usa una instancia en segundo plano de WaveLab Pro para procesar archivos de carpetas vigiladas, puede hacer que disminuya la velocidad de otros programas cuando se estén procesando archivos. Puede ajustar la prioridad con la que la instancia en segundo plano usará los recursos del ordenador.

Están disponibles las siguientes prioridades:

- **Prioridad normal**: hace que la instancia en segundo plano de WaveLab Pro se ejecute con la misma prioridad que todos los demás programas.
- **Prioridad baja**: hace que la instancia en segundo plano de WaveLab Pro se ejecute con una prioridad más baja. El procesado es más lento, dejando más potencia a las demás aplicaciones.
- **Prioridad más baja**: hace que la instancia en segundo plano de WaveLab Pro se ejecute con la prioridad más baja. El procesado es más lento, dejando más potencia a las otras aplicaciones que con la opción **Prioridad baja**.

Activar las carpetas vigiladas al arrancar el ordenador

Si esta opción está activada, se arranca automáticamente una instancia de WaveLab Pro cuando arranca el ordenador. Esta instancia se usa para procesar archivos las carpetas vigiladas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Carpetas vigiladas en la página 720

Usar la carpeta vigilada

Una vez ha realizado la configuración de carpetas vigiladas, puede empezar a procesar archivos.

PRERREQUISITO

Configure uno o varios archivos de procesador por lotes, asócielos con una o más carpetas vigiladas, y active la configuración de las carpetas vigiladas.

PROCEDIMIENTO

- Arrastre, copie, o grabe archivos de audio en sus carpetas vigiladas.

  También puede arrastrar carpetas enteras dentro de la carpeta vigilada.

  NOTA

  - Si arrastra una carpeta vacía en la carpeta vigilada, ésta se elimina automáticamente.
  - Si ha ajustado la opción **Carpeta planificada**, coloque los archivos en la subcarpeta `Planificado` dentro de la carpeta vigilada. De otra forma se procesan inmediatamente.

RESULTADO

Los archivos se procesan según sus ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Carpetas vigiladas en la página 720

Guardar una configuración de carpetas vigiladas como preset

Puede guardar los ajustes de carpetas vigiladas como un preset. Sin embargo, el preset no incluye los archivos de procesadores por lotes, que son archivos independientes.

PROCEDIMIENTO

1. Realizar una configuración de carpetas vigiladas.
2. En la ventana de **Carpetas vigiladas**, seleccione **Presets** > **Guardar como**.
3. En el diálogo **Guardar preset como** realice una de las siguientes acciones:
   - Para guardar el preset en la carpeta por defecto, introduzca un nombre y haga clic en **Guardar**.
   - Para guardar el preset en una subcarpeta personalizada dentro de la carpeta por defecto, haga clic en el icono de carpeta, introduzca un nombre de la subcarpeta, y haga clic en **Aceptar**. Luego seleccione la subcarpeta, introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Guardar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Carpetas vigiladas en la página 720

Diálogo de Ajustes de carpetas vigiladas

En este diálogo, puede realizar varios ajustes de carpetas vigiladas.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de carpetas vigiladas**, en la ventana **Carpetas vigiladas**, seleccione **Funciones** > **Ajustes**.

Pestaña Principal

Después de procesar un archivo de entrada

Después de haber procesado un archivo de entrada satisfactoriamente, tiene que eliminarse de su carpeta. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Mover archivo de entrada a la subcarpeta «Sources»**

  Si esta opción está activada, los archivos procesados se mueven a una carpeta llamada `Orígenes`, dentro de la carpeta vigilada. Se conserva la estructura de carpetas original.

  NOTA

  Al usar un archivo XML para describir los archivos a procesar, puede ser que los archivos de audio estén situados en cualquier lugar fuera de la carpeta vigilada. En tal caso, la opción **Mover a la subcarpeta Orígenes** no tiene efecto.

- **Borrar archivo de entrada**

  Si esta opción está activada, los archivos procesados se eliminan de la carpeta vigilada.

Si un archivo de entrada no se puede procesar

Si un archivo de entrada no se puede procesar satisfactoriamente, tiene que eliminarse de su carpeta. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Mover archivo de entrada a la subcarpeta «Errors»**

Si esta opción está activada y no se puede procesar satisfactoriamente un archivo, éste se mueve a una carpeta llamada `Errores`, dentro de la carpeta vigilada. Se conserva la estructura de carpetas original.

- **Borrar archivo de entrada**

  Si se activa esta opción y un archivo no se puede procesar satisfactoriamente, éste se borra de la carpeta vigilada.

Carpeta planificada

Puede especificar un rango de tiempo para el procesado de las carpetas vigiladas. Esto le permite procesar automáticamente archivos durante la noche o durante el descanso para almorzar, por ejemplo.

Para ello, cree una carpeta llamada `Planificado` dentro de la carpeta vigilada, active la opción **Carpeta planificada** y especifique el rango de tiempo.

Los archivos que se copian fuera de la subcarpeta `Planificado` se procesan inmediatamente.

Notificación después de procesar

Si esta opción está activada, aparece una notificación de la bandeja del sistema cuando hay se han procesado satisfactoriamente los archivos. Hacer clic en esta notificación abre la carpeta en la que se renderizó el último archivo.

Añadir archivo léame a cada carpeta vigilada

Si esta opción está activada, se añade un archivo llamado «readme.html» a la carpeta raíz de cada carpeta vigilada. Este archivo léame contiene información acerca de los ajustes de la carpeta vigilada.

Pestaña Avanzado

Sincronización

- **Periodo de sondeo**

  Este es el periodo durante el que WaveLab Pro examina las carpetas vigiladas. A menor tiempo, más temprano se procesan los archivos copiados a la carpeta vigilada.

- **Retardo antes de que comience el procesado**

  Se debe escribir un archivo por completo en la carpeta vigilada antes de que comience el procesado. Por lo tanto, WaveLab Pro monitoriza cómo aumenta el tamaño del archivo y el sello de tiempo del archivo. Una vez estos indicadores son estables, WaveLab Pro espera el tiempo especificado antes de arrancar los procesadores por lotes.

  Si los archivos los escribe otra aplicación, por ejemplo, una mezcla de Cubase, recomendamos un valor de 2 segundos. Si los archivos de audio se copian o mueven de Explorador de archivos/Finder de macOS, puede usar un valor más pequeño.

- **Esperar archivo de acompañamiento**

  Si se copia un archivo de audio en la carpeta vigilada junto con un archivo de marcadores (.mrk), el procesado debería empezar únicamente cuando ambos archivos estén presentes en la carpeta vigilada. El valor de retardo especifica cuánto tiempo espera WaveLab Pro al archivo de marcadores.

  Si jamás procesa archivos de audio con archivos de marcadores, puede ajustar este valor a 0.

  WaveLab Pro también espera ambos archivos de audio mono de un archivo mono dual, si esta opción está activada en el procesador por lotes. La opción **Esperar**

archivo de acompañamiento es independiente de la funcionalidad de archivos mono duales, que depende del análisis del nombre de los archivos que puede configurar en las **Preferencias de archivos de audio**.

Archivo de registro

Puede crear un archivo de registro que se actualiza constantemente con mensajes acerca de los procesados por lotes de sus carpetas vigiladas. El archivo de registro le ayuda a encontrar errores en la configuración de carpetas vigiladas.

- **Ruta de archivo**

  Le permite especificar el nombre y la ubicación del archivo de registro.

  Si usa carpetas vigiladas en un entorno de red distribuido, se crea un archivo de registro independiente en cada ordenador.

- **Limpiar archivo de registro al activar las carpetas vigiladas**

  Si esta opción está activada, el archivo de registro se limpia cada vez que se activan las carpetas vigiladas. Esta opción siempre está activada si el archivo de registro tiene un formato de etiquetas.

- **Solo informar de errores**

  Si se activa esta opción, solo se escriben los mensajes de error en el registro.

- **Formato**

  Le permite seleccionar si el archivo de registro es un archivo de texto plano o un archivo de etiquetas (XML o HTML).

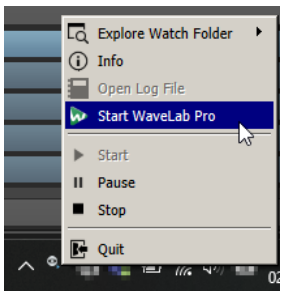
  En archivos de etiquetas se añade una etiqueta de final solo cuando se desactivan las carpetas vigiladas. En caso de entornos de computación distribuidos, esta etiqueta la añade el ordenador maestro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos XML en procesado por lotes en la página 732
Archivos mono dual en la página 195
Carpetas vigiladas en la página 720

Icono de la bandeja del sistema de carpetas vigiladas

Si las carpetas vigiladas están activas, se muestra un icono en la bandeja del sistema que da información acerca del progreso y los errores, y ofrece varias opciones en relación a la carpeta vigilada activa.

Para abrir el menú contextual, haga clic en el icono de la bandeja del sistema.



Icono de la bandeja del sistema en Windows

Explorar carpetas vigiladas

Le permite abrir las carpetas vigiladas en el Explorador de archivos/Finder de macOS.

Info

Abre un mensaje emergente acerca del número de archivos procesados satisfactoriamente y el número de mensajes de error.

Abrir archivo de registro

Abre el archivo de registro de las carpetas vigiladas.

Iniciar WaveLab Pro

Si el icono de la bandeja del sistema corresponde a una instancia en segundo plano de WaveLab Pro, esta opción abre una nueva instancia de WaveLab Pro.

Si ya hay una instancia visible de WaveLab Pro, ésta se pone en frente.

Iniciar

Activa las carpetas vigiladas. Si esta opción no está disponible, las carpetas vigiladas ya están activadas.

Pausa

Si esta opción está activada, WaveLab Pro detiene las carpetas vigiladas. Si se están procesando archivos, sus procesados se pausan. Continuará tan pronto como se desactive **Pausar**.

Detener

Si esta opción está activada, WaveLab Pro deja de vigilar carpetas y cancela cualquier proceso por lotes que esté teniendo lugar.

Salir

Sale de WaveLab Pro y cancela cualquier procesado por lotes que esté activo. Esta opción solo está disponible si WaveLab Pro se está ejecutando en segundo plano.

Iconos de estado de la bandeja del sistema

El icono de la bandeja del sistema cambia según el estado de la carpeta vigilada.

Active

Indica que la carpeta vigilada está activa.

Procesando

Indica que la carpeta vigilada está procesando.

Pausa

Indica que la carpeta vigilada está pausada.

Detener

Indica que la carpeta vigilada está detenida.

Error

Indica que hubo un error durante el procesado. Sin embargo, el procesado no se detiene.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Carpetas vigiladas en la página 720

Estructura de carpetas

Hay diferentes tipos de subcarpetas que WaveLab Pro crea automáticamente en una carpeta vigilada.

Salida, **Orígenes**, **Errores**, **Planificado**, y **$TEMP$** están reservadas por WaveLab Pro. No puede crear una subcarpeta con ninguno de estos nombres.

Output

Cuando crea un nuevo proceso por lotes, esta es la carpeta por defecto en la que se escriben los archivos procesados. Puede cambiar la carpeta de salida en la pestaña **Salida** de cada procesador por lotes.

Orígenes

Esta es la carpeta a la que se mueven los archivos procesados cuando se han procesado satisfactoriamente. Para ello, la opción correspondiente debe estar activada en los ajustes de carpetas vigiladas.

Errores

Esta es la carpeta a la que se mueven los archivos que no pudieron procesar. Para ello, la opción correspondiente debe estar activada en los ajustes de carpetas vigiladas.

Planificado

Si quiere procesar algunos archivos solo durante un momento específico, esta es la carpeta en la que debe colocar los archivos. Estos archivos solo se procesan en el momento que se haya especificado en los ajustes de carpetas vigiladas.

$TEMP$

Esta es una carpeta temporal que WaveLab Pro crea y elimina durante el procesado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Carpetas vigiladas en la página 720

Controlar la aplicación en segundo plano de WaveLab Pro a través de parámetros de línea de comandos

Puede controlar la instancia en segundo plano de WaveLab Pro a través de parámetros de línea de comandos.

Están disponibles las siguientes opciones:

--serviceLaunch

Este comando arranca una instancia en segundo plano de WaveLab Pro. Debe estar seguido por lo siguiente:

- **alone**: hace que la instancia en segundo plano de WaveLab Pro se arranque para ser usada en un único ordenador.

Para este comando, se ejecuta una instancia en segundo plano de WaveLab Pro en modo detenido por defecto. Este comando puede ir seguido por los comandos **--serviceCommand start** y **--servicePriority low**, por ejemplo.

```
--serviceLaunch alone --serviceCommand start --servicePriority low
```

--serviceAuto

Este comando hace que la instancia en segundo plano de WaveLab Pro se arranque en el modo que estaba activo cuando seleccionó **Activar las carpetas vigiladas al arrancar el ordenador** en el diálogo **Activación de carpetas vigiladas**.

Para esta instancia las carpetas vigiladas se activan automáticamente.

--serviceCommand

Esto comando arranca, pausa, o detiene la instancia en segundo plano de WaveLab Pro. Debe estar seguido de una de las siguientes opciones:

- **start**: Arranca la instancia en segundo plano de WaveLab Pro.
- **pause**: Pausa la instancia en segundo plano de WaveLab Pro.
- **stop**: Detiene la instancia en segundo plano de WaveLab Pro.

--servicePriority

Este comando define la prioridad con la que la instancia en segundo plano de WaveLab Pro usará la potencia de proceso del ordenador. Debe estar seguido de una de las siguientes opciones:

- normal
- low
- lowest

--serviceStatus

Este comando ordena a WaveLab Pro escribir el estado de la carpeta vigilada a un archivo. Este comando debe ir seguido por un nombre de archivo y WaveLab Pro debe ejecutarse como instancia en segundo plano.

El archivo de estado ofrece información acerca de si WaveLab Pro se está ejecutando, está en pausa, está detenido, el número de mensajes de error, y mensajes de éxito.

Este comando es útil para verificar el estado del sistema de carpetas vigiladas.

```
--serviceStatus "d:\tests\status.txt"
```

VÍNCULOS RELACIONADOS
Carpetas vigiladas en la página 720

Archivos XML en procesado por lotes

WaveLab Pro puede leer información de archivos XML, tal como metadatos y ubicaciones de archivos de audio. WaveLab Pro puede también escribir información a archivos XML o HTML, tal como datos personalizados, metadatos y análisis de audio.

Esto es útil para gestionar y etiquetar grandes cantidades de archivos de audio. Además, la entrada por lotes a WaveLab Pro y la salida por lotes de WaveLab Pro se puede controlar externamente con archivos XML.

Los archivos XML de entrada no deben estar formateados de forma estricta. Puede indicarle a WaveLab Pro cómo entender la estructura de sus archivos XML.

Entrada XML

Puede añadir un archivo XML a un procesador por lotes para enviar información a WaveLab Pro.

WaveLab Pro puede identificar los siguientes tipos de elementos:

Ruta de archivo de entrada y nombre de archivo

Para decirle a WaveLab Pro dónde buscar el archivo de audio que quiere procesar. Esta información es obligatoria.

Ruta de archivo de salida

Para decirle a WaveLab Pro dónde renderizar el archivo de audio. Esta información es opcional.

Si esta información está disponible, tiene prioridad sobre los ajustes de ruta de salida que haya hecho en el proceso por lotes, en la pestaña **Salida**.

Metadatos

Para transmitir metadatos que WaveLab Pro pueda añadir a los archivos de audio que quiera procesar. Esta información es opcional.

Cadena de plug-ins

Para indicar a WaveLab Pro qué plug-ins quiere usar para procesar archivos de audio. Esto le permite personalizar el procesado de plug-ins de cada archivo de audio individualmente y anular los ajustes del procesador por lotes.

Formato de archivo

Para indicar a WaveLab Pro qué formato de archivo quiere usar para escribir los archivos de audio. Esto le permite personalizar el formato de archivo para cada archivo de audio individualmente y anular los ajustes del procesador por lotes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Descripción Audio XML en la página 733

Indicar a WaveLab Pro cómo interpretar sus archivos XML

Debe indicarle a WaveLab Pro cómo interpretar su archivo XML, para así poder hacer uso de la función de entrada de XML.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **XML**, haga clic en **Descripción Audio XML**.
3. En el diálogo **Descripción Audio XML**, especifique la ubicación de entrada.
4. Opcional: especifique más elementos.

   Si ha seleccionado **Variable de usuario (para importar metadatos)**, especifique una variable de usuario.
5. Especifique una etiqueta y, si es necesario, un nombre de atributo y valor.

   NOTA

   Solo puede especificar un atributo por etiqueta. Si su archivo XML tiene otros atributos, WaveLab Pro los ignora.
6. Si es necesario, especifique la etiqueta del elemento envolvente y su nombre de atributo y valor.
7. Opcional: para guardar los ajustes como preset, haga clic en el campo de presets, seleccione **Guardar como**, introduzca un nombre, y haga clic en **Aceptar**.
8. Haga clic en **Aceptar**.

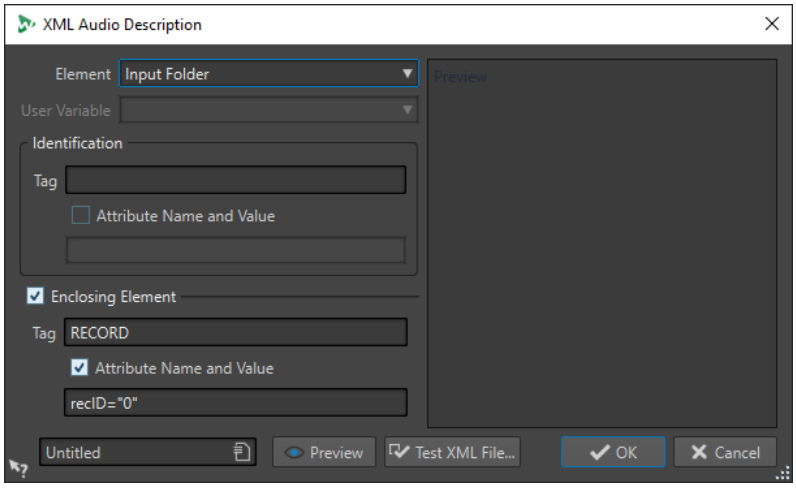
RESULTADO

WaveLab Pro puede entender la estructura de su archivo XML. Ahora puede añadir el archivo XML a su proceso por lotes.

Diálogo Descripción Audio XML

En este diálogo puede decirle a WaveLab Pro cómo debe de entender la estructura del archivo XML que quiere leer.

- Para abrir el diálogo **Descripción Audio XML**, abra la ventana del **Procesador por lotes**, y en la sección **XML**, en la pestaña **Editar**, haga clic en **Descripción Audio XML**.



Elemento

Le permite seleccionar el elemento que quiere que WaveLab Pro identifique en el archivo XML. Puede especificar la ubicación del archivo de entrada y la ubicación del archivo de salida. Están disponibles los elementos de entrada y salida siguientes:

- **Carpeta de entrada/Carpeta de salida**

  La carpeta de entrada es la carpeta en la que se encuentra el archivo de audio. La carpeta de salida es la carpeta en la que quiere guardar el archivo. Estas rutas son relativas a la ruta del archivo XML.

  Si no se encuentra carpeta de entrada/salida, se usa la ruta del archivo XML en su lugar.

- **Nombre de archivo de entrada/Nombre de archivo de salida**

  El nombre de archivo del archivo de entrada/salida, por ejemplo, `Piano.wav`.

- **Ruta de archivo de entrada/Ruta de archivo de salida**

  La ruta de entrada/salida completa incluyendo el nombre del archivo, por ejemplo, `C:\AudioFiles\Piano.wav`.

- **Variable de usuario (para importar metadatos)**

  Le permite especificar variables personalizadas que quiera que WaveLab Pro identifique en el archivo XML. Esta opción está disponible si ha seleccionado **Variable de usuario** en el menú emergente **Elemento**.

  Las variables personalizadas se comparten a través de WaveLab Pro. Para editar las variables, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Variables**.

- **Cadena de plug-ins**

  Le permite especificar la cadena de plug-ins que quiera usar para procesar archivos de audio. Esto le permite personalizar el procesado de plug-ins de cada archivo de audio individualmente y anular los ajustes del procesador por lotes.

- **Formato de archivo**

  Le permite especificar el formato de archivo que quiera usar para escribir los archivos de audio. Esto le permite personalizar el formato de archivo para cada uno de los archivos de audio individualmente y anular los ajustes del procesador por lotes.

Para la entrada, debe especificar la **Ruta de archivo de entrada**, la **Carpeta de entrada** o el **Nombre de archivo de entrada**. Si el archivo de audio se encuentra

en la misma carpeta que el archivo XML, es suficiente con especificar solo el **Nombre de archivo**.

Si no hace ningún ajuste de salida, se usan los ajustes del procesador por lotes.

Identificación - Etiqueta

Le permite especificar la etiqueta XML que describe el elemento a identificar.

Identificación - Nombre de atributo y valor

Si esta opción está activada, puede especificar un atributo XML y su valor de la etiqueta para identificar un elemento. En el campo de texto, debe escribir el nombre y valor de la siguiente manera:

atr="valor"

Elemento envolvente

Si esta opción está activada, el elemento debe ser identificado también por una etiqueta padre.

Elemento envolvente - Etiqueta

Le permite especificar la etiqueta XML del elemento envolvente.

Elemento envolvente - Nombre de atributo y valor

Si esta opción está activada, puede especificar un atributo XML y su valor de la etiqueta del elemento envolvente para identificar un elemento. En el campo de texto, debe escribir el nombre y valor de la siguiente manera:

atr="valor"

Panel Vista previa

El panel **Vista previa** a la derecha del diálogo **Descripción Audio XML** muestra una previsualización de la estructura que WaveLab Pro espera en el archivo XML.

Vista previa

Abre la ventana **Vista previa de archivo XML** que le permite ver una previsualización del archivo XML teniendo en cuenta todos los ajustes que ha hecho en el diálogo **Descripción Audio XML**.

Probar archivo XML

Le permite seleccionar un archivo XML que WaveLab Pro analiza según los ajustes que ha hecho en el diálogo **Descripción Audio XML** para comprobar qué datos extraerá el procesador por lotes del archivo XML seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Entrada XML en la página 732
Variables y trozos de texto en la página 789

Salida XML

Después de un procesado por lotes, WaveLab Pro puede producir automáticamente un archivo XML o HTML describiendo los archivos de audio procesados. Este archivo puede contener el tipo de procesado, los metadatos incrustados, y el resultado del análisis de audio, por ejemplo.

Se debe especificar un archivo XSLT para decirle a WaveLab Pro cómo generar el archivo XML/HTML. El archivo XSLT debe usar la codificación de caracteres UTF-8.

Puede generar el archivo XML/HTML desde cero o generar un archivo XML basado en un archivo XML existente. La estructura del archivo de entrada XML existente se debe especificar en el diálogo **Descripción Audio XML**. El archivo de entrada XML puede contener la ubicación de los

archivos de audio que quiera procesar e información que quiera encontrar en el archivo de salida XML/HTML, por ejemplo.

Una vez se han generado los archivos XML/HTML, puede importarlos a una base de datos o podcast, por ejemplo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Indicar a WaveLab Pro cómo interpretar sus archivos XML en la página 733
Pestaña XML (Procesador por lotes) en la página 707

Archivos XSLT

En WaveLab Pro se necesita un archivo XSLT para crear un archivo de salida XML o transformar un documento XML o HTML a otro documento XML.

XSLT es un lenguaje para transformar documentos XML en otros documentos XML, o para generar documentos XML desde cero. El procesador XSLT de WaveLab Pro es compatible con el estándar XSLT 2.0. Sin embargo, no están soportadas todas las funcionalidades, como por ejemplo, xsl:output.

El archivo XSLT en WaveLab Pro determina si el archivo de salida generado estará en formato XML o HTML. WaveLab Pro proporciona archivos de ejemplo XSLT para generar archivos XML o HTML que describen los archivos de audio procesados.

- Para usar archivos de ejemplos XSLT, seleccione la pestaña **XML**, abra el menú emergente **Presets**, y seleccione **Presets de fábrica** > **HTML example** o **Presets de fábrica** > **XML example**.

  Para que el ejemplo funcione adecuadamente, el archivo de audio procesado debe contener información de los campos de metadatos ID3v2 **Título** y **Género**.

Parámetros del procesado XSLT

Puede especificar qué parámetros se incluirán en un archivo de salida XML o HTML que pueda generar con el proceso por lotes. Por ejemplo, puede incluir metadatos y los resultados de un análisis de audio en un archivo de salida.

Para enviar parámetros al script XSLT, defínalos en el diálogo **Parámetros del procesado XSLT**.

NOTA

Los metadatos ID3v2 pueden tener campos personalizados («TXXX») que WaveLab Pro no puede listar automáticamente en el menú. Sin embargo, puede introducirlos manualmente.

Incluir resultados del analizador de audio en el archivo de salida XML o HTML

Puede incluir los resultados del análisis de audio del plug-in de procesador por lotes monopaso analizador de audio en el archivo de salida XML o HTML.

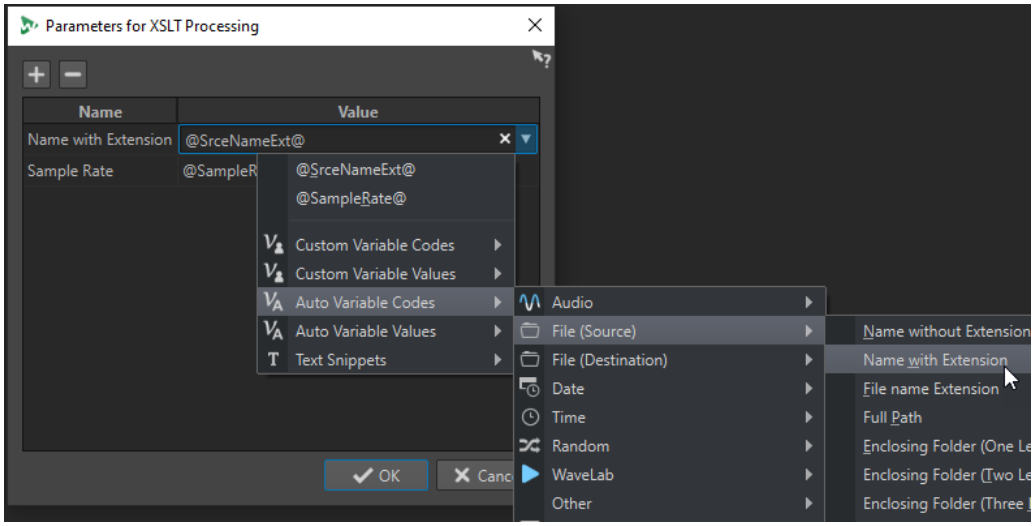
PROCEDIMIENTO

1. Abra el plug-in monopaso **Analizador de audio**.
2. En el diálogo **Analizador de audio**, active la opción **Enviar resultados del análisis al procesador XML**.
3. Abra el diálogo **Parámetros del procesado XSLT** y seleccione los parámetros del análisis de audio que quiera incluir en el XML de salida.

Diálogo Parámetros del procesado XSLT

En este diálogo puede editar los parámetros que quiera encontrar en el archivo XML o HTML que genere con el procesado por lotes.

- Para abrir el diálogo **Parámetros del procesado XSLT**, en la ventana del **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **XML** y haga clic en el icono de lápiz.



Crear parámetro

Crea un nuevo parámetro.

Eliminar parámetro

Elimina el parámetro seleccionado.

Lista de parámetros

En la columna de la izquierda puede especificar un nombre de parámetro que sea conocido por su archivo XSLT. En la columna de la derecha puede especificar el valor del parámetro.

Los valores de parámetros pueden ser códigos de variables personalizados, valores de variables personalizados, códigos de variables automáticos, valores de variables automáticos, y trozos de texto. Para ver una lista de todos los parámetros disponibles, haga clic en el icono flecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Variables y trozos de texto en la página 789

Generar un archivo XML o HTML desde cero

PRERREQUISITO

- Ha configurado su proceso por lotes.
- Ha configurado un archivo XSLT.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **XML**.
2. En el menú emergente **Resultado**, seleccione **Generar archivo XML/HTML**.
3. En el campo **Archivo XSLT**, especifique la ruta a su archivo XSLT.

4. Opcional: en el campo **Parámetros opcionales**, haga clic en el icono lápiz y especifique parámetros adicionales.
5. En la pestaña **Editar**, haga clic en **Iniciar** para comenzar el proceso por lotes.

RESULTADO

Los archivos de audio se procesan y se genera un archivo XML/HTML con la información especificada por el script XSLT.

El archivo XML/HTML se guarda en la misma ubicación y con el mismo nombre (extensión `.xml` o `.html`) como el archivo de audio renderizado. Si está activada la opción **Ninguna salida de audio** en la pestaña **Salida**, el archivo XML/HTML se guarda en la subcarpeta `Salida` de la carpeta vigilada.

Generar un archivo XML basado en un archivo de entrada XML existente

PRERREQUISITO

- Ha configurado su proceso por lotes.
- Ha configurado un archivo XSLT.
- Ha enseñado a WaveLab Pro cómo entender el archivo de entrada XML.

IMPORTANTE

El archivo de entrada XML debe ser válido según la estructura que se especifica en el diálogo **Descripción Audio XML**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **XML**.
2. En el menú emergente **Resultado**, seleccione **Transformar archivo XML de entrada**.
3. En el campo **Archivo XSLT**, especifique la ruta a su archivo XSLT.
4. Opcional: en el campo **Parámetros opcionales**, haga clic en el icono lápiz y especifique parámetros adicionales.
5. Añada el archivo de entrada XML al proceso por lotes.

   Los archivos de audio que se especifican en el archivo de entrada XML se muestran en la lista de procesadores por lotes.

   IMPORTANTE

   No añada archivos de audio manualmente al proceso por lotes. La ubicación de los archivos de audio que quiere procesar se obtiene del archivo de entrada XML.
6. En la pestaña **Editar**, haga clic en **Iniciar** para comenzar el proceso por lotes.

RESULTADO

Los archivos de audio se procesan y se genera un archivo de salida XML con la información especificada por el script XSLT.

El archivo XML se guarda en la misma ubicación y con el mismo nombre (extensión `.xml`) como el archivo de audio renderizado. Si está activada la opción **Sin salida**, el archivo XML se guarda en la misma ubicación que el archivo origen.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Indicar a WaveLab Pro cómo interpretar sus archivos XML en la página 733
Diálogo Descripción Audio XML en la página 733

Importar archivos XML de marcadores a múltiples archivos

Puede importar archivos XML de marcadores a su proceso por lotes para aplicar la estructura de marcadores a múltiples archivos.

PRERREQUISITO

- Ha configurado su proceso por lotes.
- Ha creado un archivo XML de marcadores.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **XML**.
2. En el menú emergente **Resultado**, seleccione **Importar archivo XML de marcadores**.
3. En el campo **Archivo XML**, especifique la ruta a su archivo XML.
4. Añada archivos de audio al proceso por lotes.
5. En la pestaña **Editar**, haga clic en **Iniciar** para comenzar el proceso por lotes.

RESULTADO

Los archivos de audio se procesan y la estructura de marcadores del archivo XML de marcadores se fusiona a todos los archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Exportar la lista de marcadores como texto en la página 559

Conversión por lotes

Puede convertir diversos archivos de audio simultáneamente a otro formato. Si no se requiere procesado, puede hacerlo en el diálogo **Conversión por lotes**.

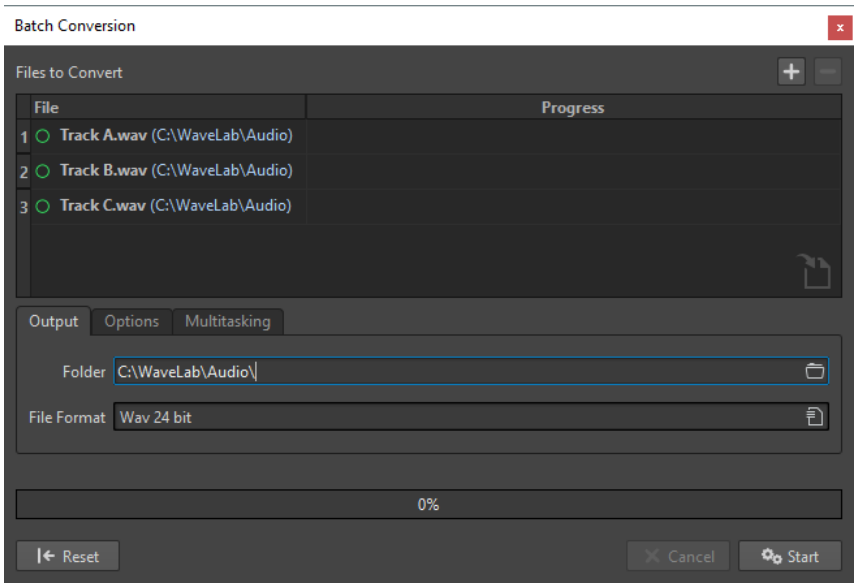
Para escenarios de conversión por lotes más complejos, puede usar el procesado por lotes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo de conversión por lotes en la página 740
Convertir archivos por lotes en la página 741
Procesamiento por lotes en la página 699

Diálogo de conversión por lotes

Este diálogo le permite convertir el formato de archivo de un grupo de archivos de audio.

- Para abrir el diálogo **Conversión por lotes**, seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Conversión por lotes**.



Añadir archivo activo

Abre un diálogo en el que puede seleccionar archivos para agregar a la lista.

Eliminar archivos seleccionados

Elimina el elemento seleccionado de la lista.

Archivos a convertir

Muestra la lista de archivos a convertir.

Pestaña Resultado

Carpeta

Le permite especificar en qué carpeta se guardan los archivos convertidos.

Formato de archivo

Le permite abrir el diálogo **Formato de archivo de audio**, donde puede establecer el formato de archivo.

Pestaña Opciones

Empezar auto. al soltar archivos

Si se activa esta opción, la conversión comenzará automáticamente al arrastrar el archivo a la lista.

Eliminar automáticamente archivos convertidos

Si se activa esta opción, los archivos convertidos correctamente se quitarán de la lista. De lo contrario, permanecerán en la lista con una marca verde que indica su estado.

Parar si hay algún error

Si esta opción está activada, el proceso global se detiene si hay un error. Si está desactivada, el archivo asociado con el error se marca en rojo y se procesa el siguiente.

Pestaña Multitarea

Uso de núcleos de procesador

Le permite seleccionar cuántos núcleos usar simultáneamente. El contenido de este menú emergente depende del hardware de su ordenador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Convertir archivos por lotes en la página 741

Convertir archivos por lotes

Puede convertir diversos archivos de audio a otro formato en una sola operación por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Conversión por lotes**.
2. Haga clic en el icono «más» para agregar archivos, o arrastre los archivos hasta la lista **Archivos a convertir**.
3. En la pestaña **Salida**, seleccione la ubicación y el formato del archivo.
4. Opcional: establezca más ajustes en las pestañas **Opciones** y **Multitarea**.
5. Haga clic en **Iniciar** para comenzar la conversión de archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo de conversión por lotes en la página 740

Renombrado por lotes

Con las funciones de renombrado por lotes, puede renombrar varios archivos, marcadores y clips. Puede convertir, eliminar, formatear, importar e insertar texto. Esto permite renombrar archivos por lotes según reglas especificadas por el usuario.

Puede usar opciones simples para que el texto coincida o puede crear sus propias expresiones comunes. El renombrado por lotes puede resultar útil con proyectos grandes, por ejemplo, para dar nombres fácilmente identificables a todos los archivos, clips y marcadores referenciados del proyecto.

Puede usar el renombrado por lotes para las siguientes operaciones:

- Renombrar archivos
- Renombrar clips en un montaje de audio
- Renombrar marcadores en archivos y montajes de audio

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes en la página 742
Renombrado de archivos por lotes en la página 742
Renombrado de marcadores por lotes en la página 744
Renombrar clips por lotes en la página 745
Expresiones regulares en la página 755

Diálogo Renombrado por lotes

Las páginas del diálogo **Renombrado por lotes** para archivos, clips y marcadores comparten la mayoría de las funcionalidades, pero presentan algunas diferencias.

El diálogo **Renombrado por lotes** tiene tres páginas.

1. En la primera página, se define qué archivos, clips o marcadores se renombrarán. Es distinta para todas las operaciones de renombrado.
2. La segunda página define cómo se realiza el renombrado. Es igual para todas las operaciones de renombrado.
3. En la tercera página, podrá ver una previsualización de los nombres resultantes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes para archivos en la página 743
Diálogo Renombrado por lotes para marcadores en la página 744
Diálogo Renombrado por lotes para clips en la página 746

Renombrado de archivos por lotes

Puede renombrar varios archivos en lote siguiendo los ajustes especificados.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Renombrado por lotes**.

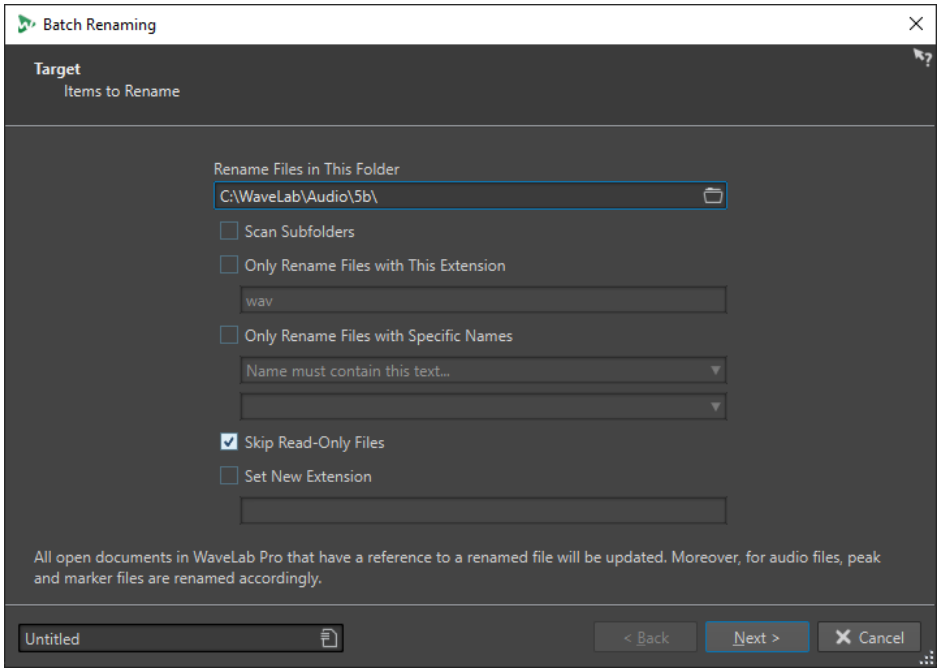
2. En el diálogo **Renombrado por lotes**, seleccione los archivos que desea renombrar y haga clic en **Siguiente**.
3. Defina la operación de renombrado por lotes y haga clic en **Siguiente**.
4. Verifique si el renombrado se efectúa como usted desea y haga clic en **Terminar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes para archivos en la página 743
Categorías y tipos de la operación de renombrado en la página 747
Previsualizar y realizar todas las operaciones de renombrado en la página 754

Diálogo Renombrado por lotes para archivos

En este cuadro de diálogo, puede renombrar archivos individuales por lotes. Si hubiera archivos abiertos referenciados, se actualizarán automáticamente.

- Para abrir el diálogo **Renombrado por lotes**, seleccione **Archivo** > **Herramientas** > **Renombrado por lotes**.



En la primera página de este diálogo puede definir qué archivos renombrar usando las siguientes opciones:

Renombrar archivos en esta carpeta

Le permite especificar la carpeta que contiene los archivos que quiere renombrar.

Escanear subcarpetas

Si activa esta opción, también se buscarán archivos en subcarpetas.

Solo renombrar archivos con esta extensión

Si está opción está activada, solo se renombrarán archivos con la extensión que especifique en el campo de texto que se encuentra debajo.

Solo renombrar archivos con nombres específicos

Si esta opción está activada, solo se renombran los archivos que se corresponden con un nombre específico. Puede escribir en el campo que se encuentra debajo y seleccionar una de las siguientes opciones del menú:

- **El nombre debe contener este texto**
- **El nombre NO debe contener este texto**
- **El nombre debe contener este texto (con comodines)**
- **El nombre NO debe contener este texto (con comodines)**
- **El nombre debe contener esta expresión regular**
- **El nombre NO debe contener esta expresión regular**

Omitir archivos solo lectura

Si se activa esta opción, los archivos de solo lectura no se renombran.

Establecer nueva extensión

Si está activada, se reemplazará la extensión de los archivos por la extensión especificada debajo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Renombrado de archivos por lotes en la página 742

Renombrado de marcadores por lotes

Puede renombrar varios marcadores en archivos de audio o montajes de audio siguiendo los ajustes especificados.

PROCEDIMIENTO

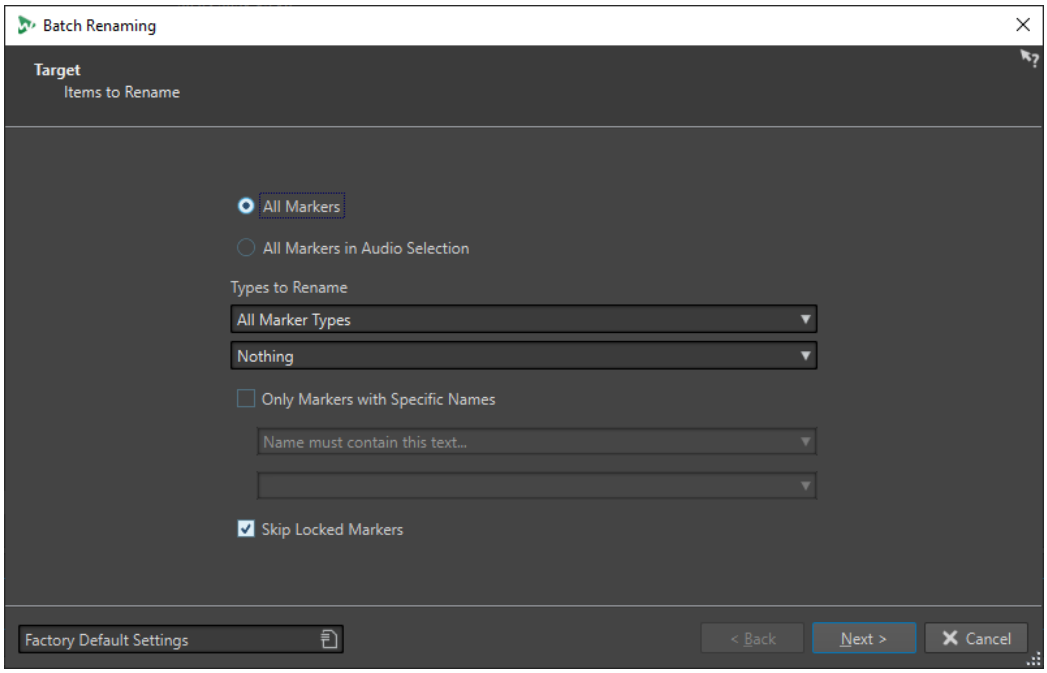
1. Opcional: si solo desea renombrar marcadores dentro de un rango de tiempo específico, cree un rango de selección en la ventana de onda o la de montaje.
2. Abra la ventana **Marcadores**, y seleccione **Funciones** > **Renombrado por lotes**.
3. Opcional: si ha hecho una selección de audio y quiere usarla, active **Todos los marcadores en la selección de audio**.
4. En el diálogo **Renombrado por lotes**, en la página **Objetivo**, haga sus ajustes, y haga clic en **Siguiente**.
5. Defina la operación de renombrado por lotes y haga clic en **Siguiente**.
6. Verifique si el renombrado se realizará como usted desea en la previsualización y haga clic en **Terminar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes para marcadores en la página 744
Categorías y tipos de la operación de renombrado en la página 747
Previsualizar y realizar todas las operaciones de renombrado en la página 754

Diálogo Renombrado por lotes para marcadores

En este diálogo, puede renombrar por lotes marcadores de cualquier tipo.

- Para abrir el diálogo **Renombrado por lotes** de los marcadores, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones** > **Renombrado por lotes**.



Todos los marcadores

Si esta opción está activada, se renombran todos los marcadores del archivo seleccionado.

Todos los marcadores en la selección de audio

Si esta opción está activada, se renombran todos los marcadores del rango de audio seleccionado.

Tipos a renombrar

Solo se renombran los marcadores del tipo seleccionado.

Solo marcadores con nombres específicos

Si esta opción está activada, solo se renombran los marcadores que se corresponden con un nombre específico. Puede escribir en el campo que se encuentra debajo y seleccionar una de las siguientes opciones del menú:

- **El nombre debe estar vacío**
- **El nombre debe contener este texto**
- **El nombre NO debe contener este texto**
- **El nombre debe contener este texto (con comodines)**
- **El nombre NO debe contener este texto (con comodines)**
- **El nombre debe contener esta expresión regular**
- **El nombre NO debe contener esta expresión regular**

Omitir marcadores bloqueados

Si se activa esta opción, los marcadores bloqueados no se renombran.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Renombrado de marcadores por lotes en la página 744

Renombrar clips por lotes

Puede renombrar varios clips en lote siguiendo ajustes específicos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Clips**, seleccione **Funciones** > **Renombrado por lotes**.
2. En el diálogo **Renombrado por lotes**, seleccione los clips que desea renombrar y haga clic en **Siguiente**.
3. Defina la operación de renombrado por lotes y haga clic en **Siguiente**.
4. Verifique si el renombrado se realizará como usted desea en la lista de previsualización y haga clic en **Terminar**.

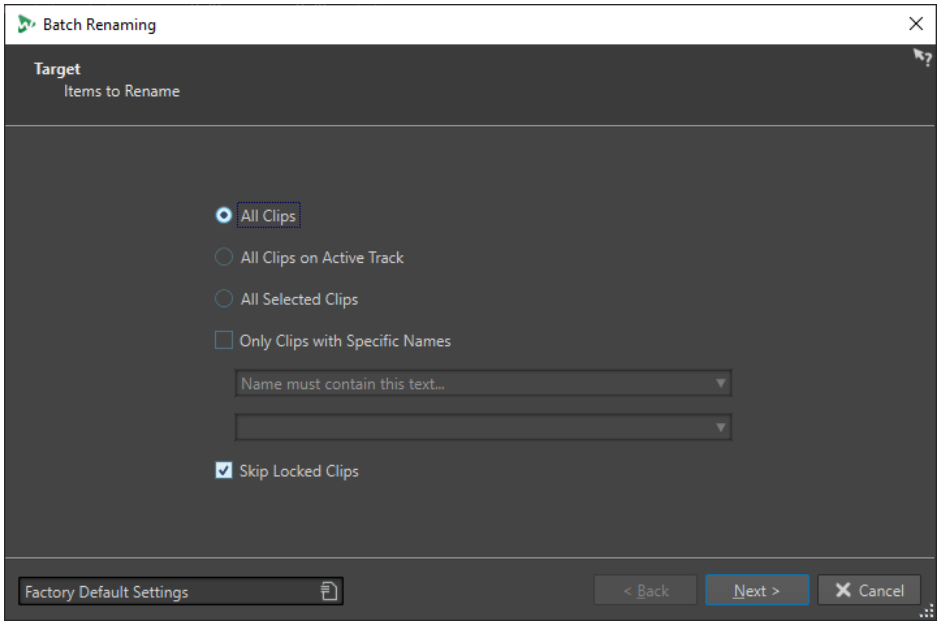
VÍNCULOS RELACIONADOS

Diálogo Renombrado por lotes para clips en la página 746
Categorías y tipos de la operación de renombrado en la página 747
Previsualizar y realizar todas las operaciones de renombrado en la página 754

Diálogo Renombrado por lotes para clips

En este diálogo, puede renombrar por lotes clips del montaje de audio.

- Para abrir el diálogo **Renombrado por lotes** de los clips, abra la ventana **Clips** y seleccione **Funciones** > **Renombrado por lotes**.



En la primera página de este diálogo puede definir qué clips renombrar usando las siguientes opciones:

Todos los clips

Si esta opción está activada, se renombran todos los clips.

Todos los clips en la pista seleccionada

Si esta opción está activada, se renombran todos los clips en la pista seleccionada.

Todos los clips seleccionados

Si esta opción está activada, se renombran todos los clips seleccionados.

Solo clips con nombres específicos

Si esta opción está activada, solo se renombran los clips que se corresponden con un nombre específico. Puede escribir en el campo que se encuentra debajo y seleccionar una de las siguientes opciones del menú:

- **El nombre debe estar vacío**
- **El nombre debe contener este texto**
- **El nombre NO debe contener este texto**
- **El nombre debe contener este texto (con comodines)**
- **El nombre NO debe contener este texto (con comodines)**
- **El nombre debe contener esta expresión regular**
- **El nombre NO debe contener esta expresión regular**

Omitir clips bloqueados

Si se activa esta opción, los clips bloqueados no se renombran.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Renombrar clips por lotes en la página 745
Ventana Clips en la página 342

Categorías y tipos de la operación de renombrado

En la segunda página del diálogo **Renombrado por lotes**, se configura la operación de renombrado que quiere aplicar a los clips, archivos, o marcadores.

El menú emergente **Categoría** enumera las categorías de operaciones de renombrado. El menú emergente **Tipo** enumera los distintos tipos de operaciones de renombrado. Cuando selecciona un tipo, se muestran los controles relacionados con él. Los tipos dependen de la categoría seleccionada.

Eliminar

Todo

Elimina todos los caracteres del rango seleccionado.

Espacios

Elimina todos los espacios del rango seleccionado.

Espacios en inicio/fin

Elimina todos los espacios al inicio y final del rango seleccionado.

Duplicar

Reemplaza dos caracteres idénticos consecutivos por uno. Especifique el carácter que se eliminará en el campo **Carácter**.

Caracteres específicos

Elimina todas las instancias de uno o más caracteres. Especifique los caracteres que se eliminarán en el campo **Carácter**.

Texto rodeado

Elimina todas las instancias de uno o más caracteres. En el campo **Carácter de izquierda**, especifique el primer carácter a eliminar. En el campo **Carácter de derecha**, especifique el último carácter a eliminar. Se eliminarán el carácter de la izquierda, el carácter de la derecha y todos los caracteres intermedios.

A continuación, especifique en el menú emergente de **Ocurrencias** qué carácter se eliminará en caso de encontrarse varios.

Convertir

A minúsculas

Pone en minúsculas todos los caracteres del rango seleccionado.

A MAYÚSCULAS

Pone en mayúsculas todos los caracteres del rango seleccionado.

En mayúsculas

Pone en mayúsculas el primer carácter y el resto en minúsculas. En el menú, puede especificar si se pondrán en mayúsculas solo la primera palabra o todas las palabras.

Iniciales en MAYÚSCULAS

Pone en mayúsculas únicamente las letras aisladas. Por ejemplo, convierte u.s.a. en U.S.A.

Carácter específico a texto

Reemplaza cada instancia de un carácter específico con una cadena personalizada. En el campo **Carácter a reemplazar**, escriba el carácter que desea reemplazar. En el campo **Reemplazo**, escriba el carácter de reemplazo.

Rellenar números con ceros

Rellena un número del rango seleccionado con ceros a la izquierda. En el menú siguiente, especifique cuántos dígitos debe contener el número.

Invertir orden de caracteres

Invierte el orden de los caracteres en el rango seleccionado.

Reemplazar con nuevo texto

Reemplaza el rango seleccionado con una cadena específica. Escriba esta cadena en el campo de texto a continuación.

Insertar

Nada

No inserta nada.

Contador

Inserta un número en la posición seleccionada, y actualiza su valor con cada inserción. Configure el contador con las opciones adicionales.

Texto específico

Inserta una cadena en la posición seleccionada. En el campo de texto siguiente, escriba el texto que se insertará.

Parte del nombre original

Inserta una parte del nombre original (antes de que se realizara la primera operación) en la posición seleccionada. En el campo de texto siguiente, escriba las expresiones regulares. Al hacer clic en el asterisco se abre un menú con atajos para varias expresiones regulares.

Pareja de caracteres alrededor del texto

Inserta caracteres específicos antes y después del rango seleccionado. En el campo **Carácter izquierdo**, especifique los caracteres que se deben insertar antes del rango

seleccionado. En el campo **Carácter derecho**, especifique los caracteres que se insertarán tras el rango seleccionado.

Espacios alrededor del texto

Inserta un espacio antes y después del rango seleccionado.

Espacio después de caracteres específicos

Inserta un espacio después de caracteres específicos. En el campo siguiente, indique los caracteres que deben ir seguidos de un espacio.

Espacio antes de cada palabra en mayúsculas

Inserta un espacio antes de cada palabra que empieza por una letra en mayúsculas. Por ejemplo, esto cambia «MiPianoBonito» por «Mi Piano Bonito».

Si **Solo la primera palabra en mayúsculas** está activado, solo se pone en mayúsculas la primera letra de la primera palabra.

Fecha/hora actual

Inserta la fecha y hora actuales.

Identificador único universal

Inserta un identificador único. Esto es útil para grabaciones, por ejemplo.

Palabra aleatoria

Inserta una palabra pronunciable aleatoria.

Importar e insertar datos externos

Esta categoría permite insertar la información obtenida de un archivo o un contexto actual. Principalmente está orientada al audio, ya que algunas funciones analizan las cabeceras de los archivos de audio. Las opciones disponibles varían dependiendo del diálogo de **Renombrado por lotes** seleccionado.

Frecuencia de muestreo

Inserta la frecuencia de muestreo del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo, y seleccione cómo se formatearán los datos importados.

Número de canales

Inserta el número de canales del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo, y seleccione cómo se formatearán los datos importados.

Profundidad de bits

Inserta la profundidad de bits del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo, y seleccione cómo se formatearán los datos importados.

Tasa de bits

Inserta la tasa de bits del archivo si el archivo está codificado. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo, y seleccione cómo se formatearán los datos importados.

Tasa de bit Variable/Constante

Inserta la etiqueta VBR o CBR si el archivo está codificado. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Duración archivo

Inserta la duración del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Extensión de archivo

Inserta la extensión del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Fecha/Hora

Inserta la fecha y hora del archivo en la posición seleccionada. En el campo **Formato** a continuación, escriba una fecha.

Nombre de carpeta

Inserta el nombre de la carpeta que contiene el archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Nombre de carpeta (2 posiciones arriba)

Inserta el nombre de la carpeta ubicada dos posiciones arriba en la jerarquía. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Nombre de carpeta (3 posiciones arriba)

Inserta el nombre de la carpeta ubicada tres posiciones arriba en la jerarquía. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Muestra: nota MIDI

Si está disponible, inserta la nota de muestra del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo, y seleccione cómo se formatearán los datos importados.

Muestra: desafinar

Si está disponible, inserta la información de desafinación de la muestra. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Muestra: rango de teclas

Si está disponible, inserta el rango de teclas de la muestra. En los campos siguientes, escriba un prefijo, un sufijo y un separador, y seleccione cómo se formatearán los datos importados.

Muestra: rango de velocidad

Si está disponible, inserta el rango de velocidad de la muestra. En los campos siguientes, escriba un prefijo, un sufijo y un separador, y seleccione cómo se formatearán los datos importados.

Metadatos: Título

Inserta el título si esta información está en los metadatos del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Metadatos: Artista

Inserta el artista si esta información está en los metadatos del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Metadatos: Género

Inserta el género si esta información está en los metadatos del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Metadatos: Álbum

Inserta el álbum si esta información está en los metadatos del archivo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Metadatos: Descripción BWF

Inserta la información disponible de la descripción BWF, esto es, título, artista, género y álbum.

Variable

Inserta el valor de una variable. El valor de la variable se obtiene del archivo de audio origen correspondiente. Introduzca el nombre de la variable en el campo inferior.

Nombre del clip más cercano

Inserta el nombre del clip más cercano.

Posición en la línea de tiempo

Inserta la posición del archivo en la línea de tiempo. En los campos siguientes, escriba un prefijo y un sufijo.

Línea [x] desde archivo de texto

Inserta la línea especificada de un archivo de texto en la operación de renombrado específica. En el campo siguiente, especifique la ubicación del archivo de texto (UTF-8) del que se obtendrán las cadenas.

Buscar y reemplazar de tabla

Esta categoría permite definir una tabla de palabras y asociar cada palabra con un reemplazo. Esta función resulta útil para volver a dar formato al texto según un estilo nuevo. Por ejemplo, se puede utilizar para asignar una serie de números a una serie de etiquetas, para cambiar una secuencia numérica como «000 - 127» por «C-2 - G8» (notas MIDI).

Buscar en todo el texto

Reemplaza las palabras de la tabla con sus reemplazos específicos si se pueden encontrar en algún lugar del rango seleccionado.

Buscar texto exacto

Reemplaza una palabra de la tabla con su reemplazo específico si es idéntico a la palabra del rango seleccionado.

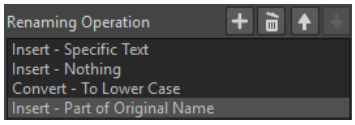
En la tabla que hay bajo estos tipos, puede definir una lista de cadenas para buscar, así como un reemplazo para cada una de ellas. Haga doble clic en las celdas para editar la lista. Si una celda **Buscar** está vacía, se omite.

Si se ha activado **Coincidir mayús./minúsc.**, la búsqueda tiene en cuenta las mayúsculas y minúsculas. Si se ha activado **Mantener mayús./minúsc.**, se adaptan las mayúsculas y minúsculas del texto de reemplazo a las del texto encontrado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes en la página 742

Lista de operaciones de renombrado

En esta sección de la página **Operación** del diálogo **Renombrado por lotes**, puede crear, eliminar y organizar las operaciones de renombrado.



Añadir operación de renombrado

Añade una nueva operación de renombrado al final de la lista.

Eliminar la operación de renombrado seleccionada

Elimina la operación de renombrado seleccionada de la lista.

Mover operación de renombrado seleccionada arriba/Mover operación de renombrado seleccionada abajo

Mueve la operación de renombrado seleccionada una posición hacia arriba/abajo.

Operaciones de renombrado

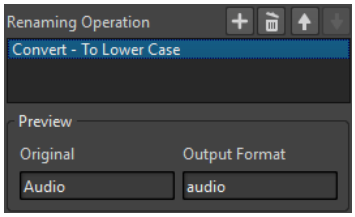
Lista todas las operaciones de renombrado que se realizan sobre el nombre original. Las operaciones se realizan de manera sucesiva.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes en la página 742

Sección Vista previa

En esta sección de la página **Operación** del diálogo **Renombrado por lotes**, puede obtener una vista previa del resultado de la operación de renombrado seleccionada.

Cuando escriba un nombre en el campo **Original**, el cambio se reflejará automáticamente en el campo **Formato de salida**. Esta vista previa se actualiza continuamente.



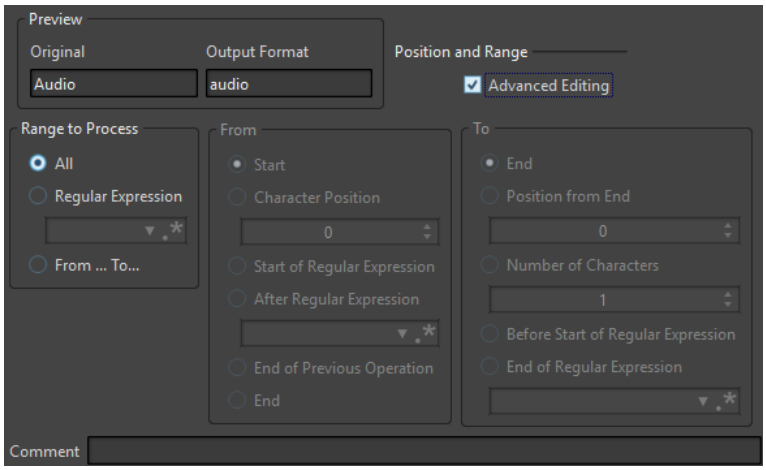
Si la vista previa no puede mostrar datos no encontrados, se mostrará una «X» en su lugar.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes en la página 742

Parámetros de rango

Los parámetros de rango de la página **Operación** del diálogo **Renombrado por lotes** le permiten especificar en qué parte del nombre se realiza la operación.

- Para acceder a los parámetros de rango, haga clic en **Edición avanzada** en la parte inferior del diálogo **Renombrado por lotes**.



Rango a procesar

Todo

Si esta opción está activada, la operación procesa todo el nombre.

Expresión regular

Seleccione esta opción si desea que la operación procese solo una parte del nombre. En este caso, debe definir una expresión regular. Al hacer clic en el asterisco se abre un menú con atajos para varias expresiones regulares.

De/A

Si esta opción está activada, puede ajustar las posiciones de inicio y fin del rango independientemente en las secciones **De** y **A**.

De

Iniciar

Si esta opción está activada, la posición es el inicio del nombre de origen.

Posición de carácter

Si esta opción está activada, la posición es un desplazamiento fijo del inicio del nombre de origen.

Inicio de expresión regular

Seleccione esta opción si desea que la posición sea la de las subcadenas que encuentra la expresión regular aplicada al nombre de origen.

Después de expresión regular

Seleccione esta opción si desea que la posición sea la de justo a la derecha de la subcadena encontrada por la expresión regular que se aplica al nombre de origen.

Final de operación previa

Si esta opción está activada, la posición corresponde al final del cambio realizado por la operación previa.

Final

Si esta opción está activada, la posición es el final del nombre de origen.

A

Final

Si esta opción está activada, la posición es el final del nombre de origen.

Posición desde final

Si esta opción está activada, la posición es un desplazamiento fijo antes del final del nombre de origen.

Número de caracteres

Si esta opción está activada, la posición final viene dada por la posición de inicio más un número de caracteres.

Antes del inicio de la expresión regular

Seleccione esta opción si desea que la posición sea la de justo antes de la subcadena encontrada por la expresión regular aplicada al nombre de origen.

Final de expresión regular

Seleccione esta opción si desea que la posición sea el final de la subcadena encontrada por la expresión regular aplicada al nombre de origen.

Comentario

Comentario

Le permite añadir un comentario a la operación de renombrado por lotes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes en la página 742

Previsualizar y realizar todas las operaciones de renombrado

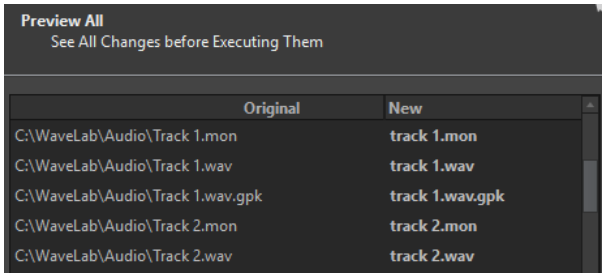
En la última página del diálogo de **Renombrado por lotes**, puede ver cómo se cambiarán los nombres de los archivos, clips o marcadores seleccionados antes de iniciar el renombrado por lotes. Tenga en cuenta que si el nombre contiene un elemento aleatorio, es muy probable que el nombre del elemento sea diferente en la vista previa.

PRERREQUISITO

Hizo sus ajustes en las dos primeras páginas del diálogo **Renombrado por lotes**.

PROCEDIMIENTO

1. En la lista, verifique que los cambios sean los que usted desea.



2. Haga clic en **Terminar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Renombrado por lotes en la página 742

Expresiones regulares

Una expresión regular consiste en una fórmula compuesta por caracteres que tienen significados especiales (denominados operadores). Otros caracteres son letras y números comunes que pueden buscarse. El motor de búsqueda examina el texto de destino de a un carácter y se detiene cada vez que detecta una secuencia de caracteres que coincide con la expresión regular.

En varias partes de WaveLab Pro puede usar expresiones regulares para construir complejas operaciones de búsqueda de texto en sus procesos de conversión y renombrado. Una expresión regular consiste en un conjunto de símbolos de texto que describen un método para buscar una determinada cadena de texto dentro de un cuerpo de texto grande y, a continuación, aplicar una operación concreta a esa cadena. Las expresiones regulares están disponibles para realizar operaciones de búsqueda y sustitución de cadenas a gran escala, por ejemplo, en el procesado o el renombrado por lotes.

En WaveLab Pro, siempre que vea un asterisco, hay un campo en el que puede crear sus propias expresiones regulares. También se encuentra disponible un menú con atajos para construir la sintaxis básica de una expresión.

Icono de expresiones regulares

VÍNCULOS RELACIONADOS
Expresiones regulares comunes en la página 755

Expresiones regulares comunes

Hay varias versiones de expresiones regulares. WaveLab Pro usa una versión que representa un buen equilibrio entre potencia y facilidad de uso.

El término «expresión» hace referencia a un único carácter, a una clase de caracteres, o a una subexpresión encerrada entre () o {}. Las búsquedas de expresiones regulares no distinguen mayúsculas de minúsculas.

Menú emergente de expresiones regulares

Elemento del menú	Operador	Descripción
Cualquier carácter	.	Representa cualquier carácter.
Carácter en rango	[ ]	Un texto entre corchetes se considera un solo carácter, por ejemplo: [AEW13] significa A o E o W o 1 o 3. Un guión entre los corchetes especifica un rango de caracteres. Por ejemplo, [F-I] significa F, G, H o I, y [A-Z0-9] coincide con todas las letras y los números.
Carácter no en rango	[^]	Un carácter circunflejo en la primera posición de un corchete es un operador de complemento. Describe una situación en la que todos los caracteres coinciden excepto aquellos incluidos entre corchetes. Por ejemplo, [^E] significa cualquier carácter menos «E».

Elemento del menú	Operador	Descripción
0 o 1 coincidencia (1 si es posible)	?	Coincide 0 o 1 vez con la expresión precedente. Se toma 1 repetición si es posible y el resto de la expresión regular se sigue evaluando.
0 o 1 coincidencia (0 si es posible)	??	Coincide 0 o 1 vez con la expresión precedente. 0 repetición si es posible (el paso siguiente de la expresión regular también se evalúa y tiene prioridad).
0 o más coincidencias (tantas como posibles)	*	Coincide 0 o más veces con la expresión precedente. Se toman tantas repeticiones como sea posible y el resto de la expresión regular se sigue evaluando.
0 o más coincidencias (las menos posibles)	*?	Coincide 0 o más veces con la expresión precedente. Se toman las menos repeticiones posibles (el paso siguiente de la expresión regular también se evalúa y tiene prioridad).
1 o más coincidencias (tantas como posibles)	+	Coincide 1 o más veces con la expresión precedente. Se toman tantas repeticiones como sea posible y el resto de la expresión regular se sigue evaluando.
1 o más coincidencias (las menos posibles)	+?	Coincide 1 o más veces con la expresión precedente. Se toman las menos repeticiones posibles (el paso siguiente de la expresión regular también se evalúa y tiene prioridad).
O bien	|	Operador de opción (OR). Utilícelo para separar dos expresiones y para hacer coincidir con la expresión 1 o la expresión 2. Por ejemplo, Piano|Batería busca todo el texto que contenga «Piano» o «Batería».
No (Not)	!	Operador de negación: la expresión a continuación de ! no debe coincidir con el texto. Por ejemplo, a!b coincide con cualquier «a» que no vaya seguida de «b».
Grupo genérico	()	Operador de agrupación. Útil para formar una subexpresión.
Captura	{}	Operador de captura. Por defecto, el texto encontrado se corresponde con toda la expresión regular. Sin embargo, es posible limitar una parte de la expresión regular con { } y, si coincide con una parte, será la parte que se conserva. Por ejemplo, la expresión regular «ab{cd}ef» aplicada sobre «abcdef» devolverá «cd».
Inicio del texto	^	Use el carácter circunflejo para especificar que el texto debe estar al comienzo del texto buscado. Se ignora cualquier coincidencia que no se encuentre al principio del texto que se explora.

Elemento del menú	Operador	Descripción
Final del texto	$	Use este carácter para especificar que la expresión de búsqueda debe estar al final del texto. Se ignora cualquier coincidencia que no se encuentre al final del texto que se explora.

Submenú de caracteres especiales

En este submenú, se encuentran disponibles todos los caracteres especiales para expresiones regulares.

Submenú de atajos

Elemento del menú	Operador	Descripción
Cualquier dígito (0-9)	/d	Simboliza cualquier dígito, como [0-9].
No dígitos (no 0-9)	/d	Simboliza cualquier carácter que no sea un dígito, como [^0-9].
Cualquier letra (a-z o A-Z)	/l	Simboliza cualquier letra, como [a-z].
No letras (no a-z, no A-Z)	/l	Simboliza cualquier carácter que no sea una letra, como [^a-z].
Alfabéticos (a-z o A-Z o 0-9)	/w	Simboliza cualquier carácter alfabético, como [0-9a-z].
No alfabético (no a-z, no A-Z, no 0-9)	/w	Simboliza cualquier carácter no alfabético, como [^0-9a-z].
Number	/u	Simboliza un número (sin signo).
Número (con posible +- antes)	/i	Simboliza un número que puede ir precedido de un signo + o -.
Cadena entre comillas	/q	Simboliza texto entre comillas.
Palabra simple	/z	Simboliza una palabra simple (una secuencia de letras rodeadas de otro tipo de caracteres, como son los espacios).

Submenú presets

Elemento del menú	Operador	Descripción
1ª palabra	/z	Busca la primera palabra (separada un espacio).

Elemento del menú	Operador	Descripción
2ª palabra	/z/L+{/z}	Busca la segunda palabra (separada un espacio).
3ª palabra	/z/L+/z/L+{/z}	Busca la tercera palabra (separada un espacio).
Última palabra	{/z}/L*$	Busca la última palabra (separada un espacio).
1ª expresión entre paréntesis	.*?{/(.*?/)}	Busca la primera cadena entre paréntesis.
2ª expresión entre paréntesis	.*?/(.*?{/(.*?/)}	Busca la segunda cadena entre paréntesis.
3ª expresión entre paréntesis	.*?/(.*?/(.*?{/(.*?/)}	Busca la tercera cadena entre paréntesis.
Última expresión entre paréntesis	.*{/(.*?/)}.*$	Busca la última cadena entre paréntesis.
1ª expresión entre corchetes	.*?{/[.*?/]}	Busca la primera cadena entre corchetes.
2ª expresión entre corchetes	.*?/[.*?{/[.*?/]}	Busca la segunda cadena entre corchetes.
3ª expresión entre corchetes	.*?/[.*?/[.*?{/[.*?/]}	Busca la tercera cadena entre corchetes.
Última expresión entre corchetes	.*{/[.*?/]}.*$	Busca la última cadena entre corchetes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Expresiones regulares en la página 755

Podcast

Un Podcast es una serie episódica que consiste en archivos de audio. Los usuarios pueden transmitir o descargar Podcasts a sus dispositivos y escucharlos. WaveLab Pro con sus herramientas de edición de audio y efectos le permite crear episodios de Podcast y subirlos a varios servicios de hospedaje.

Puede usar el **Editor de audio** y la ventana del montaje para crear un episodio de Podcast. Cada archivo de audio o montaje de audio en WaveLab Pro se puede subir como un episodio de Podcast.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Feed RSS en la página 763
Servicio de hospedaje de Podcasts en la página 759
Subir un episodio de Podcast en la página 760

Servicio de hospedaje de Podcasts

Los servicios de hospedaje de Podcasts le permiten hospedar y distribuir Podcasts. WaveLab Pro le permite subir directamente su Podcast a varios servicios de hospedaje.

Servicios de hospedaje soportados

WaveLab Pro soporta la subida directa a los siguientes servicios de hospedaje:

- Spreaker
- Podbean
- SoundCloud
- Buzzsprout
- Castos
- Blubrry
- Captivate

Autorización del servicio de hospedaje

Para conectar WaveLab Pro con un servicio de hospedaje, debe autorizar la conexión entre WaveLab Pro y el servicio de hospedaje.

El proceso de autorización depende del servicio de hospedaje seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Subir un episodio de Podcast en la página 760

Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje

Si el archivo de audio o montaje de audio que quiere subir a un servicio de hospedaje no es un archivo codificado, puede codificar el archivo de audio. Algunos servicios de hospedaje solo

aceptan servicios de audio codificados. Los formatos de archivos de audio codificados son MP3, MP4, M4A o MP2, por ejemplo.

Los ajustes y plug-ins de la **Sección Master** se tienen en cuenta cuando renderiza un archivo de audio o un montaje de audio.

Dependiendo del archivo de audio o montaje de audio seleccionado, se aplica lo siguiente:

- Si el archivo de audio activo que quiere subir utiliza un formato codificado, la opción **Codificar archivo de audio** está desactivada. Codificar archivos de audio ya codificados puede provocar una pérdida de calidad.
- Si los archivos de audio activos utilizan un formato no codificado, la opción **Codificar archivo de audio** está disponible pero no es obligatoria. Sin embargo, dependiendo del servicio de hospedaje seleccionado, puede ser necesario codificar el archivo de audio.
- Los montajes de audio se deben renderizar antes de poder subirlos a un servicio de hospedaje. Si el archivo activo es un montaje de audio, debe utilizar la opción **Codificar archivo de audio** para renderizar el montaje de audio.

Si el archivo de audio o montaje de audio activo se ha guardado, el archivo codificado se guarda en el mismo directorio, con el mismo nombre y su extensión de archivo adecuada.

Si el archivo de audio o montaje de audio activo no se ha guardado, se abre un diálogo y le permite seleccionar un directorio y un nombre de archivo para el archivo renderizado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Subir un episodio de Podcast en la página 760

Subir un episodio de Podcast

Puede subir el audio que ha creado en el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio** como un episodio de Podcast.

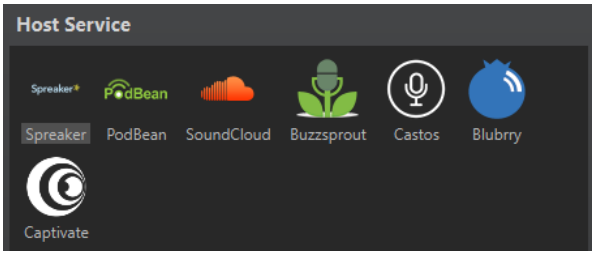
PRERREQUISITO

Ha creado un archivo de audio o un montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Podcast**, haga clic en **Subir episodio**.

   Se abre la pestaña **Publicar**.
3. En la sección **Servicio de hospedaje**, seleccione el servicio de hospedaje al que quiera subir el episodio.



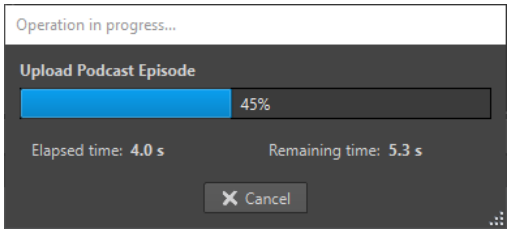
4. Haga clic en **Autorizar** para permitir a WaveLab Pro acceder al servicio de hospedaje seleccionado.

   Su navegador de internet predeterminado abre el sitio web de autorización del servicio de hospedaje seleccionado.

5. Siga las instrucciones de su navegador para completar la autorización.
6. En WaveLab Pro, seleccione el **Podcast** al que quiera añadir el episodio de Podcast.
7. Especifique un **Título** para el episodio de Podcast.
8. Dependiendo del servicio de hospedaje seleccionado, puede ser necesario codificar el archivo de audio o el montaje de audio. Si quiere codificar el archivo de audio, active **Codificar archivo de audio** y seleccione un nuevo codificador.
9. Haga clic en **Subir**.

RESULTADO

El archivo de audio o montaje de audio se renderiza y sube al servicio de hospedaje seleccionado.



VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Publicar en la página 761
Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje en la página 759

Pestaña Publicar

La pestaña **Publicar** le permite seleccionar el servicio de hospedaje al que quiere subir su episodio de Podcast. Puede seleccionar diferentes servicios de hospedaje y seleccionar el codificador para el archivo de audio que quiere subir.

- Para abrir la pestaña **Publicar**, seleccione la pestaña **Archivo** y seleccione **Podcast** > **Publicar**.

Servicio de hospedaje

Le permite seleccionar el servicio de hospedaje al que quiere subir su episodio de Podcast.

Autorizar

Le permite permitir a WaveLab Pro acceder al servicio de hospedaje seleccionado.

Si hace clic en **Autorizar**, su navegador de internet predeterminado abre el sitio web de autorización del servicio de hospedaje seleccionado.

Episodio

- **Codificar archivo de audio** le permite codificar el archivo de audio a otro formato de archivo de audio.

  NOTA

  Si ha seleccionado un archivo MP3 para subirlo, la opción **Codificar archivo de audio** está desactivada. Sin embargo, si añade efectos al archivo MP3 a través la **Sección Master**, la opción **Codificar archivo de audio** está disponible.

- **Podcast** le permite seleccionar el Podcast al que quiere añadir el episodio de Podcast.

- **Actualizar podcasts disponibles** le permite actualizar la lista de Podcasts recuperada de su cuenta de Spreaker.
- **Título** le permite introducir un título para el episodio de Podcast.

Subir

Le permite subir el archivo de audio al servicio de hospedaje seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Podcast en la página 759
Subir un episodio de Podcast en la página 760

Feed RSS

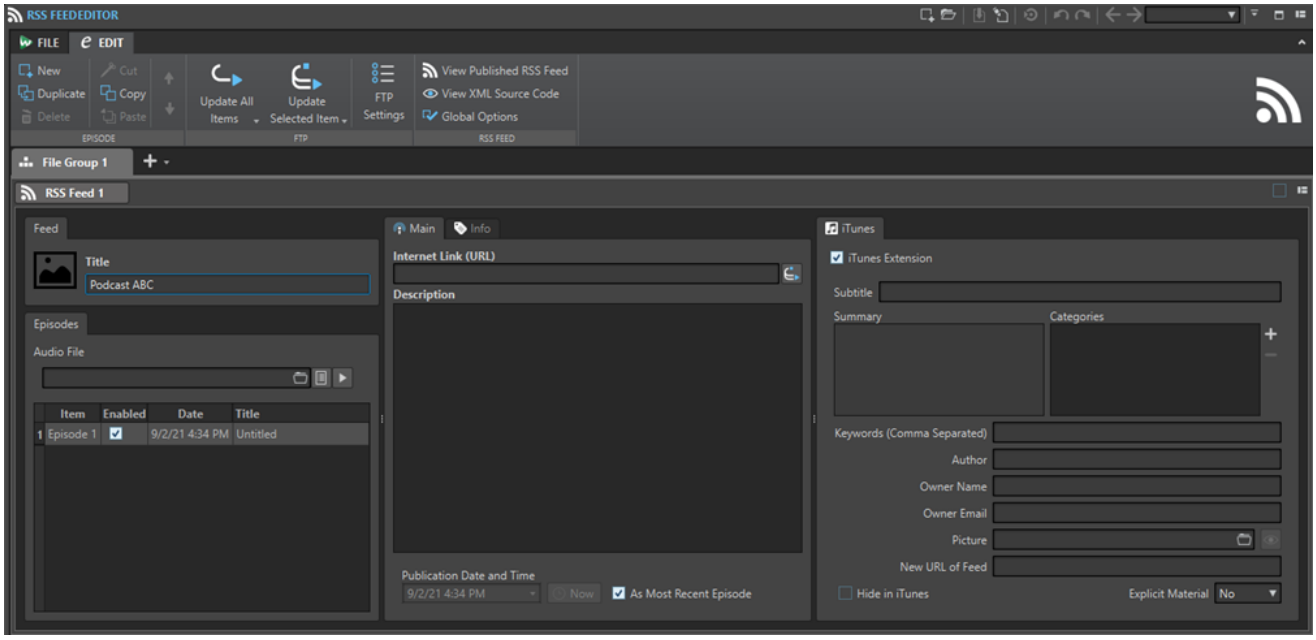
Los podcasts son un método de distribución de archivos multimedia en Internet que permite la reproducción en dispositivos móviles y ordenadores personales, entre otros. Los Podcasts se distribuyen a través del estándar RSS (Rich Site Summary).

RSS es un estándar de distribución de noticias y otras informaciones a través de internet. Un hilo de noticias RSS envía mensajes cortos sobre un tema específico de un sitio web concreto. Para leer los mensajes, el usuario utiliza un programa que es capaz de monitorizar múltiples hilos a la vez y descargar automáticamente los mensajes nuevos de forma periódica. Se puede utilizar un lector especial de fuentes web (feeds) o un navegador de Internet.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Podcast en la página 759

Editor de Feed RSS

El **Editor de Feed RSS** está dividido en varias pestañas. La sección **Feed** y **Episodios** muestra la información del feed o el episodio, en función del elemento que esté seleccionado en la lista que aparece debajo. Es en este espacio donde puede añadir archivos, enlaces de internet o información textual al feed RSS y sus episodios. La sección principal muestra una lista de elementos para el feed básico y todos los episodios incluidos en el feed RSS.



Episodio

En la sección **Episodio**, puede crear, borrar y mover episodios de feed RSS individualmente.

Nuevo

Añade un nuevo episodio sin título.

Duplicar

Añade un nuevo episodio y copia toda la información del episodio existente al nuevo episodio.

Borrar

Borra el episodio seleccionado. También puede excluir un episodio del feed RSS desactivando **Activo**.

Cortar/Copiar/Pegar

Corta, copia y pega el episodio seleccionado.

Mover arriba/Mover abajo

Mueve el episodio seleccionado un puesto hacia arriba o un puesto hacia abajo en la lista. También puede arrastrar y soltar los elementos.

FTP

En la sección **FTP** puede definir dónde se va a subir su feed RSS a través de FTP.

Actualizar todos los elementos

Sube/Actualiza el archivo XML del feed RSS en el servidor FTP. También sube todos los archivos de medios asociados, pero solo si aún no están disponibles en el servidor FTP. Esta es la función más común para subir y actualizar su feed RSS.

Actualizar elemento seleccionado

Sube/Actualiza el archivo XML del feed RSS en el servidor FTP. También sube el archivo de medios del elemento seleccionado en la lista, pero solo si todavía no está disponible en el servidor FTP.

Subir/Reemplazar todos los elementos

Esta opción es como **Actualizar todos los elementos**, pero siempre sube/reemplaza todos los archivos de medios del elemento. Es útil si, por ejemplo, ha cambiado los datos de audio.

Subir/Reemplazar elementos seleccionados

Esta opción es como **Actualizar elemento seleccionado**, pero siempre sube/reemplaza el archivo de medios del elemento seleccionado en la lista. Es útil si, por ejemplo, ha cambiado los datos de audio.

Ajustes de FTP

Abre el diálogo **Ajustes de FTP**, que le permite editar los ajustes del FTP relacionado con este feed RSS.

Feed RSS

En la sección **Feed RSS**, puede comprobar si la publicación del feed RSS se realizó correctamente y especificar las opciones globales del **Editor de Feed RSS**.

Ver feed RSS publicado

Abre el feed RSS (a través de la URL que está especificada en los ajustes de FTP) usando su navegador predeterminado.

Ver el código fuente XML

Abre un editor XML para mostrar el código fuente del feed RSS.

Opciones globales

Permiten editar el cambio de tamaño automático de las imágenes, definir un desplazamiento horario respecto a GMT (Greenwich Mean Time) y especificar la ruta del editor HTML.

Feed

En la pestaña **Feed**, puede especificar un título para su feed RSS.

Episodios

En la pestaña **Episodios**, puede especificar títulos para sus episodios.

Principal

En la pestaña **Principal** puede asignar parámetros a su feed. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un feed o un episodio. Los campos marcados en negrita son obligatorios.

Título

Establece el título del feed, por ejemplo, el tema de su feed RSS.

Descripción

Es un espacio donde puede escribir una descripción más completa del contenido del hilo.

Importar archivo HTML (disponible solamente para episodios)

Permite buscar un documento HTML que sustituirá la descripción.

Enlace de internet (URL)

El enlace principal del hilo que el usuario podrá ver. Puede utilizar esta opción para dirigir a los usuarios a un sitio web relacionado con el hilo. Si hace clic en el icono del globo se abrirá la URL especificada en el navegador de Internet predeterminado.

Archivo de audio (disponible solamente para episodios)

Define la ruta del archivo de audio que desea añadir al episodio. El archivo de audio puede ser de cualquier tipo soportado por el lector de medios del navegador utilizado. Un archivo MP3 ofrece la mejor compatibilidad. Haga clic en el icono para que aparezca una lista de los archivos de audio que ya están abiertos en WaveLab Pro. Seleccione uno para el episodio.

También puede arrastrar el icono de un archivo de audio de la lista hasta el panel de archivos de audio. Haga clic en el icono de reproducción para abrir el archivo especificado en el reproductor o visor de medios predeterminado del sistema, tanto si desea realizar una vista previa o hacer comprobaciones.

Imagen (disponible solamente para hilos)

De acuerdo con el estándar RSS, esta imagen no puede superar los 144 x 400 píxeles, así que se cambia el tamaño de la imagen automáticamente. Hacer clic en el icono de imagen abre la imagen especificada en el visor de imágenes predeterminado de su sistema.

Icono de imagen

Fecha y hora de publicación

Define la fecha y hora de publicación del hilo o episodio. Si hace clic en **Ahora** se transfiere la fecha y hora actual del sistema.

Como episodio más reciente (disponible solamente para hilos)

Si esta opción está activada, se utilizará automáticamente la fecha y la hora del episodio más reciente.

Info

En la pestaña **Info** puede asignar parámetros a su feed. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un feed o un episodio.

Están disponibles los siguientes parámetros en un hilo:

- Administrador del sitio (dirección de correo)
- Editor (dirección de correo)
- Copyright
- Categoría
- Dominio relacionado (URL)
- Idioma
- Frecuencia de actualizaciones
- Omitir horas (0 a 23, separadas con una coma)
- Tiempo de vida (número de minutos)

Están disponibles los siguientes parámetros en un episodio:

- Autor (dirección de email)
- Comentarios (URL)
- Categoría
- Dominio relacionado (URL)
- Título
- Dominio original (URL)

iTunes

En la pestaña **iTunes**, puede activar la extensión iTunes que permite especificar datos adicionales de los hilos y episodios. Los parámetros disponibles cambian en función de si se selecciona un hilo o un episodio.

Están disponibles los siguientes parámetros en un hilo:

- Subtítulo
- Sumario
- Categorías
- Palabras clave (sepárelas con una coma)
- Autor
- Nombre del propietario
- Correo del propietario
- Imagen
- Nueva URL de hilo
- Ocultar en iTunes
- Material explícito

Están disponibles los siguientes parámetros en un episodio:

- Subtítulo
- Sumario
- Palabras clave (sepárelas con una coma)
- Autor
- Duración
- Ocultar en iTunes
- Material explícito

VÍNCULOS RELACIONADOS
Opciones globales de feeds RSS en la página 767

Opciones globales de feeds RSS

Algunas opciones adicionales son válidas para todas las pestañas del **Feed RSS**.

- Para abrir el diálogo **Opciones globales de Feed RSS**, abra el **Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Opciones globales**.

Redimensionado de imágenes automático (no para iTunes)

Define qué hacer si las imágenes especificadas sobrepasan el tamaño máximo permitido por el estándar RSS. Si las imágenes necesitan que se les aplique un cambio de tamaño, las imágenes originales en su disco duro no se modificarán.

Desplazamiento de tiempo respecto a GMT (Greenwich Mean Time)

Las fechas y horas en pantalla son las locales. Si el sistema se ha configurado correctamente, WaveLab Pro ajusta automáticamente el desplazamiento de tiempo en relación con la zona horaria GMT. Sin embargo, si quiere utilizar horas y fechas ajustadas a zonas horarias distintas, debe ajustar el valor de esta opción.

Editor HTML

Establece la ruta del editor HTML externo que se iniciará cuando haga clic en el botón con el icono de lápiz en la sección **Importar archivo HTML**. La opción **Importar archivo HTML** solo está disponible para episodios.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de Feed RSS en la página 763

Crear un Feed RSS

Hay varias formas de crear un nuevo feed RSS o episodio.

- Para crear un nuevo feed RSS, seleccione **Archivo** > **Nuevo** y haga clic en **Crear feed RSS**.
- Para añadir un nuevo episodio sin título a un feed RSS, en el **Editor de feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Nuevo**.
- Para añadir un archivo de audio al episodio seleccionado, seleccione la pestaña **Principal**, haga clic en el campo **Archivo de audio**, y seleccione **Seleccionar archivo usando selector estándar**. Seleccione el archivo de audio en Explorador de archivos/Finder de macOS y haga clic en **Abrir**.

  También puede arrastrar un archivo de audio desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta el campo **Archivo de audio**.

- Para duplicar el episodio seleccionado, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Duplicar**. De esta forma, se añade un nuevo episodio y se copia toda la información del episodio existente al nuevo episodio.

Configurar los datos de FTP para la publicación de un Feed RSS

Para poder subir un feed RSS en el servidor FTP, primero debe introducir los detalles del servidor FTP.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **FTP**, haga clic en **Ajustes de FTP**.
3. En el diálogo **Ajustes de FTP**, introduzca los siguientes detalles:
   - Los datos de inicio de sesión del servidor FTP.
   - La ruta relativa y el nombre del archivo del feed (extensión `.xml`).
   - La dirección de su sitio web, en la que debe incluir la ruta del hilo.
4. Haga clic en **Aceptar**.

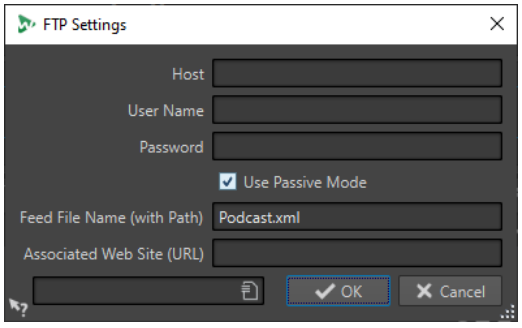
VÍNCULOS RELACIONADOS

Editor de Feed RSS en la página 763
Diálogo Ajustes de FTP en la página 768

Diálogo Ajustes de FTP

En el diálogo **Ajustes de FTP**, puede gestionar toda la información necesaria para el proceso de subida del feed RSS.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de FTP**, abra el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ajustes de FTP**.



Host

El nombre de host o la dirección IP del servidor FTP.

Usuario

El nombre de inicio de sesión del servidor FTP.

Contraseña

La contraseña para el nombre de usuario.

Usar Modo Pasivo

Mantenga esta opción activada y cámbiela únicamente si experimenta problemas con la conexión FTP.

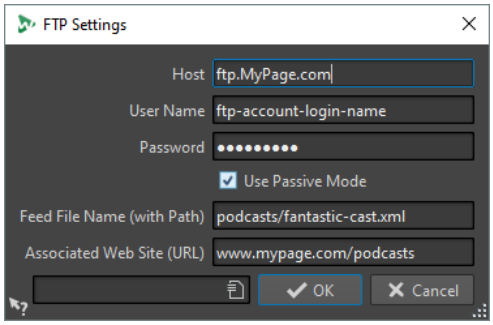
Nombre del archivo de hilo (con ruta)

El nombre de archivo del RSS visible en el servidor FTP (con la extensión `.xml`), con su respectiva ruta relativa. Tanto el nombre como la ruta aparecerán en la dirección de internet pública y final del feed RSS, así que evite nombres largos.

Sitio web asociado (URL)

La dirección de su sitio web, en la que debe incluir la ruta del hilo.

Ejemplos de ajustes de FTP



- Su dirección de host del FTP es «ftp.MyPage.com», su dirección de su sitio web público es «www.MyPage.com».
- El nombre de archivo de fuente es «podcasts/fantastic-cast.xml», el ajuste del sitio web asociado es «www.MyPage.com/podcasts».
- Los archivos de medios del feed RSS se subirán en el servidor FTP ubicado en «ftp.MyPage.com/podcasts».
- Se podrá encontrar el archivo del feed RSS que se distribuirá en la dirección «www.MyPage.com/podcasts/fantastic-cast.xml».

Cada feed RSS guarda toda la información de su sitio FTP. También es posible guardar y recuperar valores predefinidos para el sitio FTP mediante las funciones **predefinidas** que disponibles en la parte inferior del diálogo.

Publicar Feeds RSS

Puede subir un feed RSS a su servidor FTP directamente desde WaveLab Pro.

PRERREQUISITO

Configurar los ajustes de FTP en WaveLab Pro.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **FTP**, seleccione una de las siguientes opciones:
   - Actualizar todos los elementos
   - Actualizar elemento seleccionado
   - Subir/Reemplazar todos los elementos
   - Subir/Reemplazar elementos seleccionados

3. En el diálogo **Ajustes de FTP**, compruebe que los ajustes del FTP sean correctos, y haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El feed RSS se subirá al sitio FTP.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editor de Feed RSS en la página 763
Configurar los datos de FTP para la publicación de un Feed RSS en la página 768

Comprobar si la publicación del Feed RSS se realizó correctamente

Tras crear y publicar un feed RSS, puede comprobar que se haya subido correctamente.

- Para visualizar el contenido del archivo XML del feed en el editor XML predeterminado, abra el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ver el código fuente XML**.
- Para abrir su navegador de internet predeterminado y recibir el feed RSS que haya acabado de publicar en internet, abra el **Editor de Feed RSS**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ver feed RSS publicado**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Editor de Feed RSS en la página 763

Personalizar

Por personalizar se entiende efectuar una serie de ajustes para que el programa funcione y tenga el aspecto que desea el usuario.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Disposición del espacio de trabajo en la página 771
Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje en la página 773
Personalizar atajos en la página 775
Personalizar barras de comandos en la página 781
Organización de plug-ins en la página 781
Variables y trozos de texto en la página 789
Scripting en la página 792
Touch Bar (solo macOS) en la página 794

Disposición del espacio de trabajo

Las disposiciones de espacios de trabajo se usan para crear ventanas de trabajo para situaciones diferentes.

Puede crear una disposición de espacio de trabajo que se muestre siempre al arrancar WaveLab Pro. De forma opcional, se reabren las instantáneas (snapshots) y archivos que había abierto automáticamente.

Puede guardar una disposición de espacio de trabajo para volver a tener su disposición favorita para una cierta tarea de edición. Debido a que los espacios de trabajo pueden ser complejos, es práctico tener disposiciones con pocas ventanas de herramientas visibles para efectuar una tarea concreta.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Trabajar con disposiciones de espacios de trabajo en la página 771
Diálogo Disposición del espacio de trabajo en la página 772
Iniciar WaveLab Pro con un preset de disposición del espacio de trabajo en la página 773

Trabajar con disposiciones de espacios de trabajo

Dependiendo de la configuración de su ordenador o del tipo de proyecto en el que esté trabajando, puede que quiera usar diferentes disposiciones de ventanas. Puede seleccionar presets de disposiciones o crear sus propias disposiciones.

Puede guardar la ubicación del marco del espacio de trabajo y todas las ventanas de herramientas, o bien la disposición de las ventanas de datos en pestañas.

- Para seleccionar un preset de disposición, seleccione **Espacio de trabajo** > **Disposición** y seleccione un preset de disposición.
- Para guardar la disposición actual como preset, seleccione **Espacio de trabajo** > **Disposición** > **Guardar como**. En el diálogo **Disposición del espacio de trabajo**, especifique la carpeta en la que quiere guardar el preset, introduzca un nombre, y haga clic en **Guardar**.
- Para guardar la disposición actual como por defecto, seleccione **Espacio de trabajo** > **Disposición** > **Guardar disposición actual como por defecto**.

- Para restaurar la disposición predeterminada, seleccione **Espacio de trabajo** > **Disposición** > **Restaurar disposición por defecto**.
- Para organizar la carpeta de presets de disposición, seleccione **Espacio de trabajo** > **Disposición** > **Organizar presets**.

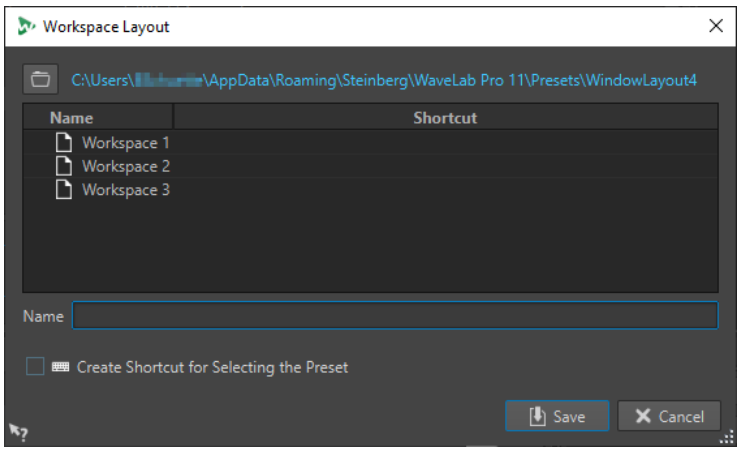
  Se abre el Explorador de archivos/Finder de macOS. Luego puede crear carpetas y subcarpetas y organizar los presets de disposición en ellas. La estructura de carpetas se reflejará como submenús en el menú **Disposición**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Disposición del espacio de trabajo en la página 771
Diálogo Disposición del espacio de trabajo en la página 772
Iniciar WaveLab Pro con un preset de disposición del espacio de trabajo en la página 773

Diálogo Disposición del espacio de trabajo

En este cuadro de diálogo puede guardarse como preset la disposición de ventanas del espacio de trabajo activo.

- Para abrir el diálogo **Disposición del espacio de trabajo**, seleccione **Espacio de trabajo** > **Disposición** > **Guardar como**.



Nombre de la ruta

Abre la carpeta raíz del preset en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Aquí puede crear subcarpetas en las que guardar los presets.

Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

Nombre

Le permite especificar el nombre para el preset.

Crear un atajo para seleccionar el preset

Si esta opción está activada y hace clic en **Guardar**, se abre el diálogo **Definiciones de atajos**, en el que puede definir un atajo para aplicar a este preset.

Si un preset ya tiene un atajo asignado, esta opción aparecerá atenuada. Para cambiar el atajo existente, haga doble clic en el nombre del preset en la lista de presets.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Disposición del espacio de trabajo en la página 771
Trabajar con disposiciones de espacios de trabajo en la página 771
Iniciar WaveLab Pro con un preset de disposición del espacio de trabajo en la página 773

Iniciar WaveLab Pro con un preset de disposición del espacio de trabajo

Puede iniciar WaveLab Pro con una determinada disposición del espacio de trabajo introduciendo un nombre de preset en la línea de comandos.

El formato de la línea de comandos es «--layout nombrePreset».

Si el preset está guardado dentro de una carpeta, debe especificarse la ruta relativa. Si el nombre del preset contiene espacios, debe colocarse entre comillas verticales. Por ejemplo, --layout «Mi Carpeta/nombrePreset».

EJEMPLO

1. Configure una disposición del espacio de trabajo y guárdela con el nombre **Disposición 1**.
2. Inicie WaveLab Pro con la línea de comandos **--layout "Disposición 1"**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Disposición del espacio de trabajo en la página 771
Trabajar con disposiciones de espacios de trabajo en la página 771
Diálogo Disposición del espacio de trabajo en la página 772

Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje

Puede configurar la ventana de onda/montaje ajustando colores de formas de onda, de fondo, de líneas de cursores, etc., y cambiar el aspecto de la regla y otros detalles de la ventana.

La personalización puede efectuarse de las formas siguientes:

- Cambiando el estilo predeterminado.
- Asignando estilos diferentes según unas determinadas condiciones. Por ejemplo, un tipo de archivo específico o un nombre de archivo específico.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Asignación de colores en la ventana de la onda o del montaje en la página 773
Asignación de colores personalizados según las condiciones en la página 774

Asignación de colores en la ventana de la onda o del montaje

PROCEDIMIENTO

1. Dependiendo de si quiere personalizar los colores de la ventana de onda o de la ventana de montaje, haga uno de lo siguiente:
   - Para la ventana de onda, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
   - Para la ventana de montaje, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Montajes de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
2. Seleccione la parte que quiera colorear desde la lista de **Partes**.
3. Especifique un color mediante el selector de color o los campos de RGB.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje en la página 773

Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio) en la página 807
Pestaña Estilo (Preferencias de montajes de audio) en la página 814
Copiar ajustes de color en la página 774

Asignación de colores personalizados según las condiciones

Puede aplicar diferentes esquemas de colores automáticamente a diferentes clips, según sus nombres o las propiedades de sus archivos de audio.

IMPORTANTE

Si redefine colores, intente no seleccionar colores que hagan desaparecer a otros elementos.

PROCEDIMIENTO

1. Según si va a personalizar los colores de la ventana de la onda o la del montaje, lleve a cabo una de estas acciones:
   - Para la ventana de onda, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
   - Para la ventana de montaje, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Montajes de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - En las **Preferencias de archivos de audio**, seleccione una de las opciones **Condicional** desde el menú emergente arriba del diálogo.
   - En las **Preferencias de montaje de audio**, en la lista de **Partes**, seleccione una de las entradas de **Personalizado**.
3. Especifique un color mediante el selector de color o los campos de RGB.
4. En la sección **Este estilo se usa si se dan estas condiciones**, indique las condiciones.
5. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje en la página 773
Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio) en la página 807
Pestaña Estilo (Preferencias de montajes de audio) en la página 814
Copiar ajustes de color en la página 774

Copiar ajustes de color

Al hacer ajustes de color para la ventana de onda, puede copiar los ajustes de color de una parte o todas las partes de un esquema de color personalizado.

PRERREQUISITO

Puede asignar colores personalizados a la ventana de onda y a la ventana de montaje en la pestaña **Estilo** de las **Preferencias de archivos de audio** y de las **Preferencias de montajes de audio**.

POSIBILIDADES

- Para copiar un ajuste de color, seleccione la parte de la cual desea copiar el color y seleccione **Copiar color**. A continuación, seleccione la parte en la que desea copiar el color y seleccione **Pegar**.

- Para copiar todos los ajustes de color de un ajuste de color personalizado, arrastre el nombre de un ajuste de color personalizado a otro nombre de color personalizado; a continuación, haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Personalizar la ventana de onda y la ventana de montaje en la página 773
Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio) en la página 807
Pestaña Estilo (Preferencias de montajes de audio) en la página 814

Personalizar atajos

En WaveLab Pro es posible controlar numerosas funciones mediante atajos para agilizar el flujo de trabajo. Puede crear atajos y editar los ya existentes.

La mayoría de los atajos se limitan a un editor específico, lo que significa que puede volver a usar la misma combinación de atajos en editores diferentes. La excepción es la **Sección Master**, cuyos atajos son globales en toda la aplicación.

Los atajos de las secciones **Navegación (teclado numérico)** y **Vista y navegación** de la pestaña **Atajos** están dedicadas a la navegación por WaveLab Pro.

Los atajos que no pueden editarse aparecen atenuados. Los atajos creados aparecen de color azul en el editor.

Puede crear atajos de varias maneras:

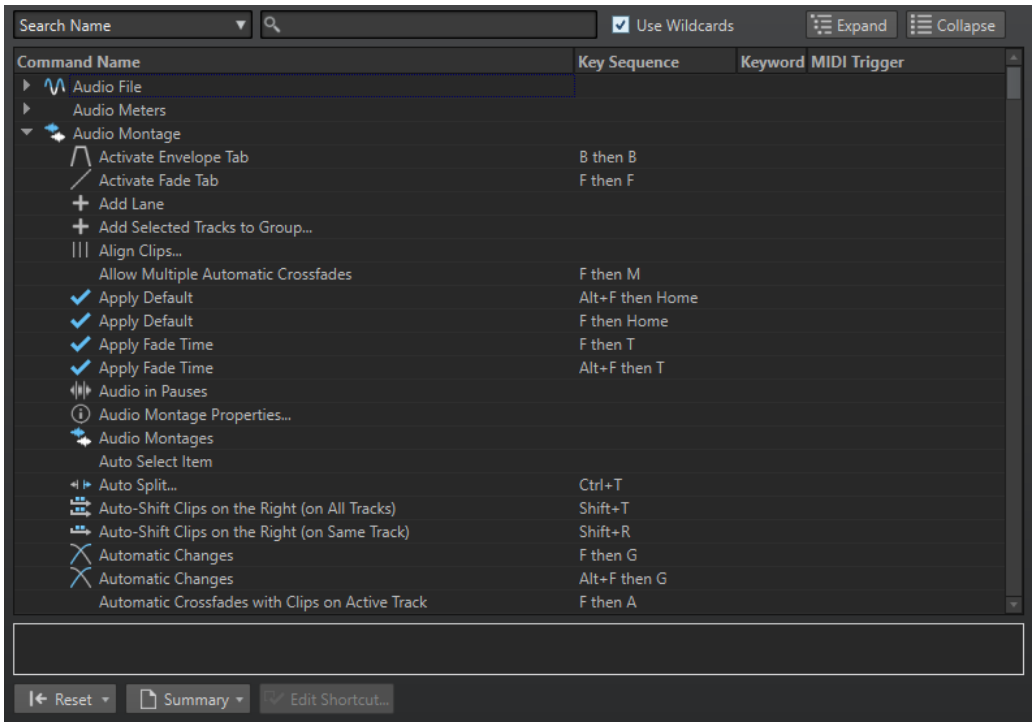
- Especificando una secuencia de hasta cuatro teclas, que deben pulsarse en un orden específico para invocar la operación.
- Especificando un comando MIDI. Necesita tener un controlador MIDI conectado su ordenador para que esto funcione.
- Especificando palabras clave.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Atajos (Preferencias) en la página 775

Pestaña Atajos (Preferencias)

Esta pestaña le permite personalizar sus propios atajos de WaveLab Pro. Muestra una lista de los atajos asignados a comandos y opciones de menús de WaveLab Pro.

- Para abrir la pestaña **Atajos**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Atajos**.



Menú emergente Buscar

Le permite seleccionar la parte de la lista de comandos en la que se realizará la búsqueda.

Campo de búsqueda

Le permite buscar un comando.

Usar comodines

Si esta opción está activada, se pueden usar los caracteres comodín «*» y «?».

«*» sustituye a cero o más caracteres, y «?» a un solo carácter.

Por ejemplo, si **Buscar atajo de teclado** está seleccionado, teclee «*» para mostrar todos los comandos que ya están asociados a un atajo.

Expandir/Plegar

Expande o pliega el árbol de carpetas.

Lista de comandos

Muestra todos los comandos y sus atajos. La sección por debajo de la lista de comandos muestra información adicional del comando seleccionado.

Reinicializar

Restablece los comandos a los ajustes de fábrica.

Sumario

Abre un menú desde el que puede generar una lista de todos los comandos y sus atajos, ya sea en formato HTML o para imprimir.

Editar atajo

Abre el diálogo **Definiciones de atajos** en el que puede editar los atajos del comando seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Personalizar atajos en la página 775
Editar atajos en la página 777

Editar atajos

Puede ver la lista de todos los atajos en la pestaña **Atajos**, y editar y definir atajos en el diálogo **Definiciones de atajos**.

La pestaña **Atajos** ofrece un conjunto de comandos diferente para cada menú o diálogo.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**. Esto abre el diálogo **Definiciones de atajos**.
- Puede escribir una palabra clave que posteriormente servirá para activar un comando tecleándola en el campo **Búsqueda de archivos y palabras clave** de la barra de comandos.

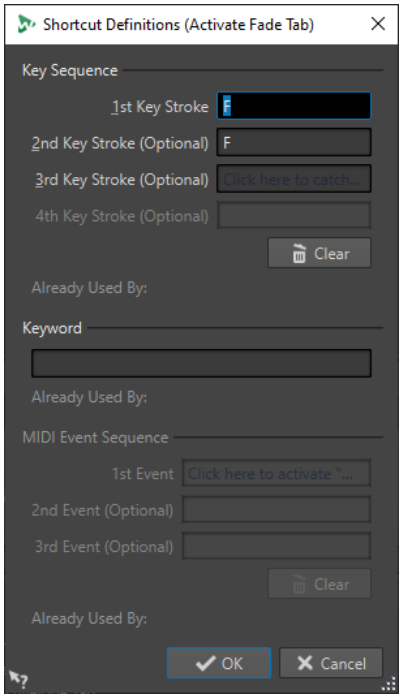
- Puede definir un comando para que sea lanzado mediante un controlador MIDI externo. Por ejemplo, esto puede ser útil a la hora de ejecutar comandos de transporte desde el teclado MIDI. Puede especificar una secuencia de hasta tres eventos MIDI. El atajo MIDI se muestra en la columna de activadores **Lanzadores MIDI**.
- Puede definir un atajo de teclado o un atajo MIDI, y una palabra clave por comando. Cada atajo puede ser una secuencia de hasta cuatro pulsaciones de tecla o tres eventos MIDI. Una palabra clave puede tener cualquier longitud.
- Para reinicializar algunos o todos los tipos de atajos a sus valores de fábrica, use el botón **Reinicializar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Atajos (Preferencias) en la página 775
Diálogo de Definiciones de atajos en la página 777

Diálogo de Definiciones de atajos

Este diálogo permite definir los atajos personalizados de una determinada función.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**.



Secuencia de teclas

1a tecla

Le permite seleccionar la primera tecla de una secuencia que puede consistir en hasta cuatro teclas. Ponga el foco en el campo de tecla; a continuación, pulse la combinación de teclas. Si no se visualiza nada, es que una tecla no está permitida en este contexto.

2a/3a/4a tecla (opcional)

Le permite seleccionar teclas adicionales que deben usarse para ejecutar el comando. El comando solo se ejecutará si se da este evento de tecla después de la primera/segunda/tercera.

Borrar

Elimina todos los campos de evento de teclado.

Palabra clave

Permite introducir una palabra clave que invoca el comando.

Secuencia de eventos MIDI

Esta sección solo está disponible si un puerto de entrada MIDI está especificado en las preferencias principales de WaveLab Pro.

1er evento

Le permite seleccionar el primer evento MIDI de una secuencia que puede consistir en hasta cuatro eventos MIDI. Ponga el foco en el campo de evento; a continuación, lance el evento MIDI desde su controlador MIDI.

2o/3er evento (opcional)

Le permite seleccionar eventos MIDI adicionales que deben lanzarse para ejecutar el comando. El comando solo se ejecuta si se da este evento MIDI después del primero/segundo.

Borrar

Borra todos los campos de eventos MIDI.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editar atajos en la página 777
Pestaña Atajos (Preferencias) en la página 775

Definir secuencias de teclas

Puede definir secuencias de teclas para un teclado y para un controlador MIDI.

Si quiere definir una secuencia de teclas para un controlador MIDI, asegúrese de que el controlador MIDI esté conectado a su ordenador, y seleccionado en la pestaña **Dispositivos remotos**.

En un Mac, los comandos de los menús principales deben consistir en una sola tecla.

Al utilizar comandos con varias teclas, asegúrese de que los comandos no interfieran entre sí. Por ejemplo, si tiene un atajo **Mayús** - **L**, **M** y define otro como **Mayús** - **L**, este segundo atajo no tiene ningún efecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Atajos**.

2. En la lista de comandos, seleccione el comando para el que desea definir una secuencia de teclas, y haga clic en **Editar atajo**, o bien haga doble clic en la columna **Secuencia de teclas** del comando correspondiente.
3. En el diálogo **Definiciones de atajos**, haga clic en los campos de **Tecla** y pulse los botones que desee utilizar como secuencia de teclas.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Al pulsar las teclas o los botones especificados en el diálogo, se efectúa la operación correspondiente. Las teclas deben pulsarse una detrás de otra.

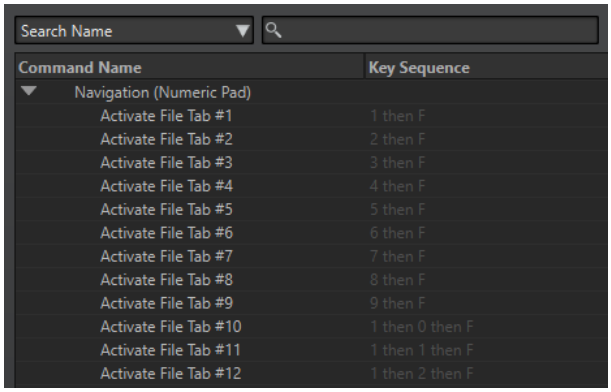
VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Dispositivos remotos en la página 31
Pestaña Atajos (Preferencias) en la página 775
Diálogo de Definiciones de atajos en la página 777

Comandos de teclado indexados

Los comandos de teclado indexados le permiten ir rápidamente a ubicaciones específicas de su proyecto, por ejemplo, a un marcador específica o ranura de la **Sección Master**.

Los comandos de teclado indexados disponibles se listan en la pestaña **Atajos**, en la sección **Navegación (teclado numérico)**.



- Para disparar un comando de teclado indexado, teclee el número del elemento al que quiere saltar y pulse la tecla correspondiente en su teclado.

EJEMPLO

Si quiere saltar al quinto marcador en su ventana de archivo, pulse **5** en su teclado numérico y luego pulse **M**.

Si quiere saltar a la décima pestaña de archivo, pulse **1**, después **0** en su teclado numérico y luego pulse **F**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Atajos (Preferencias) en la página 775

Palabras clave

Las palabras clave son palabras personalizadas que se asignan a una función en el diálogo **Personalizar comandos** o a un preset en el diálogo **Definiciones de atajos**. Cuando introduce

una palabra clave en el campo **Búsqueda de archivos y palabras clave**, se lanza la función correspondiente.

EJEMPLO

Por ejemplo, si quiere tener una manera rápida de normalizar audio a -1 dB, proceda así:

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
2. En la sección **Normalización**, haga clic en **Nivel**.
3. En el diálogo **Normalizador de nivel**, ajuste el **Nivel de pico** a -1 dB.
4. Haga clic en el campo **Presets** y seleccione **Guardar como**.
5. En el diálogo **Guardar preset como** introduzca un nombre para el preset, y active **Crear un atajo para aplicar el preset**.
6. Haga clic en **Guardar**.
7. En el diálogo **Definiciones de atajos**, introduzca **norm_1** como **Palabra clave**, y haga clic en **Aceptar**.
8. Ahora, para disparar el preset, introduzca **.norm_1** en el campo **Búsqueda de archivos y palabras clave**, y pulse **Retorno**.

   El punto que está en frente de la palabra clave indica a WaveLab Pro que interprete el texto como una palabra clave. Sin el punto, el campo **Búsqueda de archivos y palabras clave** se usa para buscar pestañas de archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Atajos (Preferencias) en la página 775
Diálogo de Definiciones de atajos en la página 777
Buscar archivos abiertos en la página 98

Generar una lista con todos los atajos

Puede generar un archivo HTML o imprimir una lista con todos los atajos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Atajos**.
2. Haga clic en **Sumario** y seleccione una de las opciones siguientes:
   - Para abrir el diálogo **Vista previa de impresión**, desde el cual puede imprimir la lista con todos los comandos, seleccione **Vista previa de impresión**. Para que esté disponible **Vista previa de impresión**, es necesario que haya una impresora conectada.
   - Para abrir la lista con todos los atajos en un formato de archivo HTML en el navegador estándar, seleccione **Informe HTML**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Atajos (Preferencias) en la página 775

Seleccionar un controlador MIDI para definir comandos MIDI

Ante de poder usar comandos MIDI se debe seleccionar un controlador MIDI.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Dispositivos remotos**.
2. En la pestaña **Edición de dispositivos**, seleccione **Atajos MIDI para menús** en el menú emergente de la parte superior.
3. Seleccione **Activo** para activar el dispositivo seleccionado.
4. En el menú emergente **Puerto entrada**, seleccione un puerto de entrada MIDI.

Personalizar barras de comandos

Puede ocultar o mostrar botones de la barra de comandos individualmente. De este modo, puede personalizar barras de menús y de comandos eliminando los comandos que no necesita.

PROCEDIMIENTO

1. En una ventana de herramientas, abra el menú y seleccione **Personalizar barra de comandos**.
2. Para mostrar un comando específico en la barra de comandos, active la casilla de la columna **Barra** del comando correspondiente.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Organización de plug-ins

WaveLab Pro se suministra con una serie de plug-ins, pero también pueden agregarse otros. Para conservar una vista general de los plug-ins necesarios para su proyecto, puede organizar sus plug-ins por grupos.

En la pestaña **Organizar** de los **Ajustes de plug-ins**, puede especificar cómo sus plug-ins aparecen en los menús del programa. En la lista de plug-ins, hay subcarpetas que representan grupos de plug-ins.

Inicialmente los plug-ins se categorizan por fabricante, categoría, plug-ins favoritos, y plug-ins usados recientemente.

Si se usan en el mismo sistema las versiones de 32 y 64 bits de WaveLab Pro, sus ajustes se comparten. Una excepción a esta regla son las siguientes opciones de los **Ajustes de plug-ins**:

- **Carpetas de plug-ins VST adicionales**
- **Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas**

Esto es porque los plug-ins de 32 bits no se pueden usar en la versión de 64 bits de WaveLab Pro y viceversa.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Plug-ins (Preferencias) en la página 784
Añadir más plug-ins VST en la página 783
Excluir plug-ins en la página 784

Excluir plug-ins de ciertos menús de plug-ins

Puede excluir plug-ins para que no aparezcan en los menús de plug-ins en ciertas áreas de WaveLab Pro.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **Organizar**.
3. En la lista de plug-ins, navegue hasta el plug-in que quiera excluir.
4. Desactive la casilla del plug-in. Si se seleccionan varios plug-ins, se pueden desactivar todos con un solo clic.
   - Para excluir el plug-in de los menús de selección de plug-ins, desactive la casilla de la columna **Efecto**.
   - Para excluir el plug-in del panel **Efectos finales/Dithering** de la **Sección Master**, desactive la casilla de la columna **Final**.
   - Para excluir el plug-in del panel **Procesado de reproducción** de la **Sección Master**, desactive la casilla de la columna **Repr.**.
   - Para excluir un plug-in de clip cuando un clip no se transmite, desactive la casilla en la columna **Dinám.**.

     Esto le permite ahorrar potencia de DSP al usar plug-ins hardware.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Plug-ins (Preferencias) en la página 784

Agregar plug-ins al menú Favoritos

Puede agregar los plug-ins que usa habitualmente en el menú **Favoritos** del menú de selección de plug-ins.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **Organizar**.
3. En la lista de plug-ins, navegue hasta el plug-in que quiera añadir a los favoritos.
4. Active la casilla del plug-in correspondiente en la columna **Favoritos** .

   NOTA

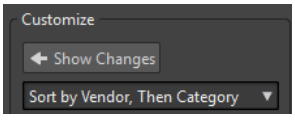
   Si el menú **Favoritos** está vacío, no aparece en los menús de selección de plug-ins.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Plug-ins (Preferencias) en la página 784

Personalizar grupos de plug-ins

Puede personalizar la apariencia y ordenación de los plug-ins de la pestaña **Organizar** de las **Preferencias de plug-ins**.

- Para actualizar el árbol, haga clic en **Mostrar cambios**.



- Si desea crear una categoría personalizada para un plug-in, haga clic en la columna **Categoría personalizada** del plug-in correspondiente y escriba un nombre nuevo de categoría. Haga clic con la tecla **Alt** pulsada para suprimir la categoría. Use el carácter «|» para crear subcategorías, por ejemplo, «Carpeta-1|Carpeta-2». Si selecciona varios plug-ins, el nombre de la categoría se aplica a todos los plug-ins seleccionados.
- Para renombrar una categoría personalizada, haga clic en el nombre de la categoría en la columna **Categoría personalizada**, y seleccione **Renombrar categoría** en el menú emergente. En el diálogo **Renombrar categoría**, en el campo **Buscar** escriba el nombre de la categoría que quiere renombrar; en el campo **Reemplazar por**, escriba el nombre con el que la quiere renombrar. Después, haga clic en **Reemplazar todo**.
- Los fabricantes de plug-ins proporcionan las etiquetas de categoría que se usan para crear la jerarquía. Para cambiar el nombre de la categoría, navegue hasta la tabla **Renombrar categoría**, haga clic en la columna **Original**, y seleccione la categoría que quiera renombrar. A continuación, haga clic en la columna **Modificado** y escriba un nombre nuevo.
- Para cambiar la ordenación de los grupos de plug-ins, seleccione si la clasificación será por categoría o por proveedor en el menú de ordenación de la sección **Personalizar**. Si un plug-in no indica un nombre de proveedor ni una categoría, como tales se usan el nombre de la carpeta donde se ubica el plug-in, en caso de que no sea la carpeta raíz de plug-ins VST.
- Para agrupar todos los plug-ins que empiezan por el mismo prefijo en el submenú, active **Crear submenús basados en prefijos**; a continuación, especifique la cantidad de plug-ins que deben empezar por el mismo prefijo. Cuando se llega a dicha cantidad, se crea un submenú.
- Para agrupar plug-ins en un solo submenú si su cantidad es inferior a un valor determinado, active **Comprimir jerarquía** y especifique el umbral. Un árbol se reduce a un solo submenú si la cantidad es inferior al umbral. Esto evita submenús demasiado pequeños.
- Si desea activar la categoría **Recientemente usados**, active **Submenú con los plug-ins usados recientemente**; a continuación, indique la cantidad máxima de plug-ins usados recientemente que se deben mostrar en esta categoría.
- Puede hacer que la categoría **Recientemente usados** sea global para todas las ubicaciones o individual según el contexto, por ejemplo, para la **Sección Master**, pista del montaje de audio, o clip del montaje de audio. Para establecer la categoría **Recientemente usados** en individual según cada contexto, active **Menús independientes de plug-ins usados recientemente**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Plug-ins (Preferencias) en la página 784

Añadir más plug-ins VST

Puede especificar carpetas en las que se puedan encontrar más plug-ins VST. Es útil en caso de usar plug-ins de terceros que no tiene intención de guardar en la carpeta de VST estándar.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **General**.
3. En la sección **Carpetas de plug-ins VST adicionales (**específicas para WaveLab Pro**)**, haga clic en el icono de carpeta y acceda a la carpeta que contiene los plug-ins VST que tiene intención de añadir.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Plug-ins (Preferencias) en la página 784

Excluir plug-ins

Puede especificar una lista de los plug-ins que WaveLab Pro no abre.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **General**.
3. En la sección **No cargar los siguientes plug-ins**, escriba el nombre del plug-in que no quiere abrir:
   - Escriba el nombre exacto del archivo, sin la ruta ni la extensión del archivo.
   - Introduzca un nombre por línea.
   - Si coloca un «*» antes del nombre, se omite cualquier plug-in que contenga el nombre.

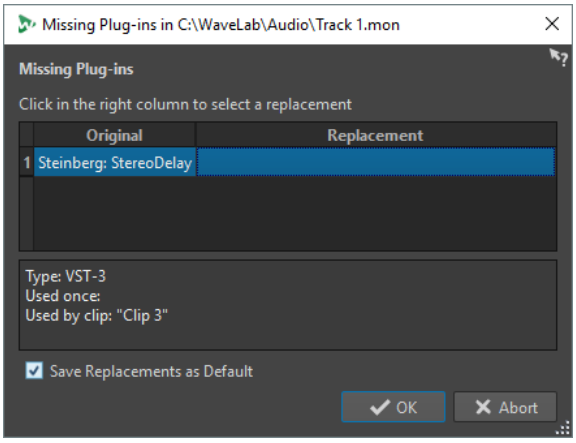
VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Plug-ins (Preferencias) en la página 784

Reemplazar plug-ins no encontrados

Cuando abre un montaje de audio y faltan varios plug-ins de pistas o clips, puede seleccionar plug-ins para reemplazar los que faltan.

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Plug-ins no encontrados**, haga clic en la columna **Reemplazo** y seleccione un reemplazo para el plug-in que se muestra en la columna **Original**.



2. Si quiere usar el nuevo plug-in de ahora en adelante, active **Guardar los reemplazos como por defecto**.
3. Haga clic en **Aceptar**.

Pestaña Plug-ins (Preferencias)

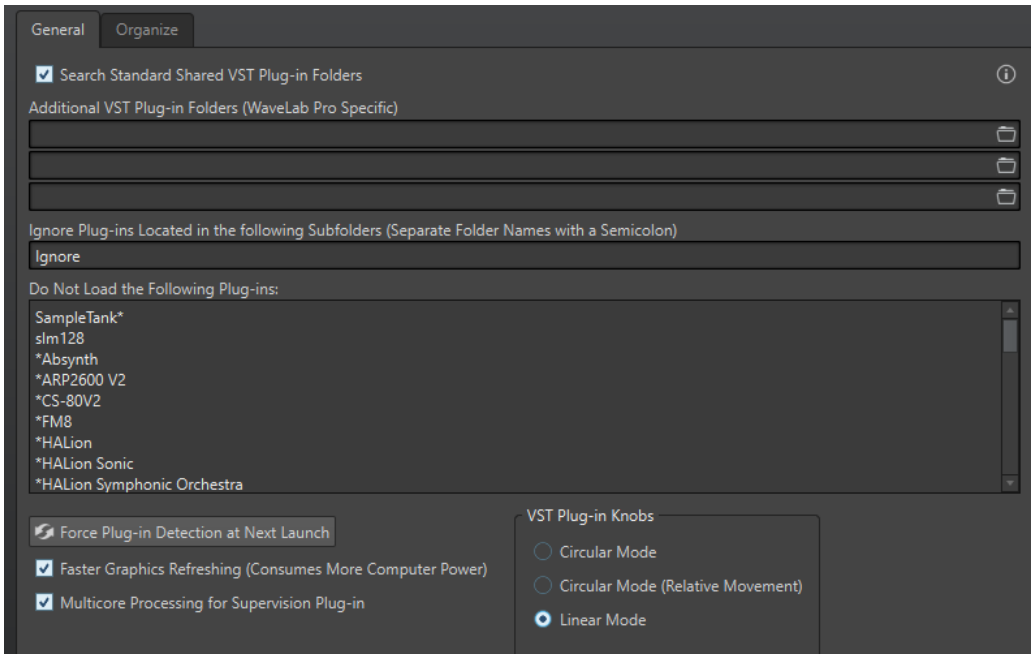
En esta pestaña puede acceder a una cantidad considerable de opciones para gestionar los plug-ins VST.

Puede especificar la ubicación en la que WaveLab Pro debe buscar los plug-ins VST y los que debe omitir. También le permite elegir el modo en que sus controles de plug-ins VST responden a las acciones del ratón, así como la frecuencia de actualización de los gráficos.

Si usa su propia estructura de archivos para organizar y guardar plug-ins VST, este diálogo le permite obtener control total sobre qué plug-ins se cargan y cuáles se ignoran. Esto es útil si quiere desactivar un plug-in en particular, o si quiere ignorar plug-ins que nunca quiera usar con WaveLab Pro.

- Para abrir las **Preferencias de plug-ins**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Plug-ins**.

Pestaña General

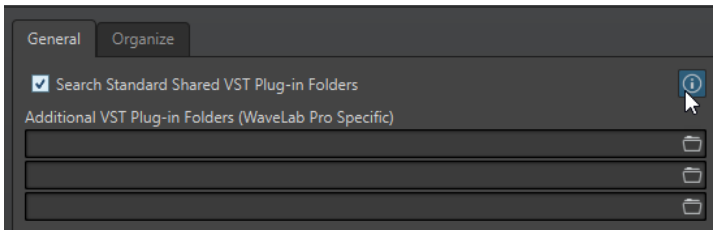


Buscar carpetas compartidas estándar de plug-ins VST

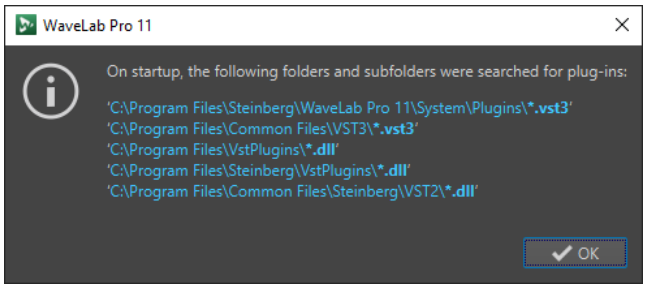
Si esta opción está activada, WaveLab Pro busca plug-ins VST en las carpetas predeterminadas de plug-ins VST.

Información sobre las carpetas buscadas

Haga clic en el icono ⓘ para ver en qué carpetas WaveLab Pro buscó plug-ins cuando arrancó.



Si no puede encontrar un plug-in en WaveLab Pro, esto le ayuda a determinar, por ejemplo, si ha especificado la carpeta correcta.



Carpetas de plug-ins VST adicionales (específicas para WaveLab Pro)

Permite especificar carpetas adicionales en las que se puedan encontrar plug-ins VST.

Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas (nombres de carpetas separados con un punto y coma)

Le permite especificar nombres de carpetas que WaveLab Pro omite al buscar plug-ins VST.

No cargar los siguientes plug-ins

Puede especificar plug-ins que WaveLab Pro no abre. Escriba el nombre de los archivos sin la ruta ni la extensión del archivo. Escriba cada plug-in en una línea.

Si coloca un asterisco (*) antes del nombre, se ignora cualquier plug-in que contenga el nombre.

Forzar detección de plug-ins en el próximo arranque

Analiza los plug-ins la próxima vez que arranca WaveLab Pro. Para reducir el tiempo de inicio de WaveLab Pro, los plug-ins no se analizan cada vez que se inicia WaveLab Pro. Ahora bien, WaveLab Pro mantiene una lista de los plug-ins y la actualiza automáticamente cada vez que se detecta un cambio de fecha o tamaño.

Ignorar plug-ins actualizados al realizar la detección de plug-ins

Si esta opción está activada, WaveLab Pro no comprueba si las propiedades de los plug-ins actualizados han cambiado. Si tiene plug-ins que se actualizan a menudo, esta opción acelera el arranque de WaveLab Pro.

Sin embargo, algunos fabricantes combinan múltiples plug-ins dentro de un archivo individual. Si tiene conocimiento de que el fabricante añadió algunos plug-ins pero no aparecen en WaveLab Pro, desactive esta opción y reinicie WaveLab Pro. Después puede activar esta opción de nuevo.

Refresco más rápido de gráficos (consume más potencia del ordenador)

Refresca los gráficos de plug-ins VST con mayor rapidez.

Procesado multinúcleo para plug-in SuperVision

Si esta opción está activada, el plug-in **SuperVision** se procesa en múltiples núcleos para mejorar los rendimientos gráficos.

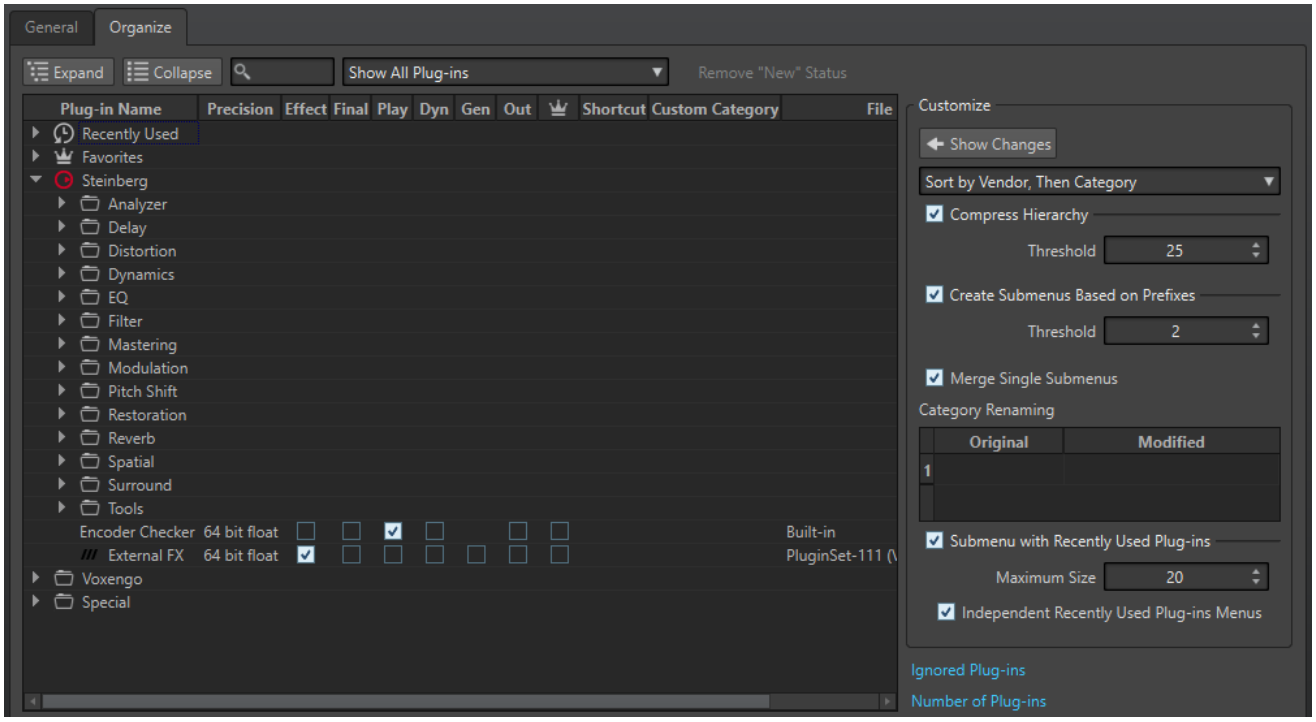
NOTA

Esta opción solo se recomienda si su ordenador tiene al menos 8 núcleos.

Diales de plug-ins VST

Le permite ajustar el modo de usar diales para plug-ins. Las opciones disponibles son **Modo circular**, **Modo circular (movimiento relativo)** y **Modo lineal**.

Pestaña Organizar



Lista de plug-ins

Muestra la jerarquía de los plug-ins en WaveLab Pro. En las columnas **Final** y **Reproducir**, puede especificar si un plug-in está disponible en los menús de selección de plug-ins y/o en el panel **Efectos finales/Dithering** y en el panel **Procesado de reproducción** de la **Sección Master**.

Puede añadir plug-ins a la lista de **Favoritos**, crear atajos para plug-ins, especificar categorías personalizadas y decidir si se usa la interfaz de usuario genérica o la interfaz de usuario específica del plug-in.

La columna **Precisión** muestra la precisión del procesado de cada plug-in. Los plug-ins de 64 bits flotantes pueden tener procesado de doble precisión. En otros menús de efectos a lo largo de WaveLab Pro, los plug-ins que pueden tener doble precisión de procesado se marcan con «64 F», que significa 64 bits flotantes.

NOTA

El procesado de 64 bits flotantes significa que tendrá doble precisión pero que el tiempo de procesado será un poco mayor que con 32 bits flotantes.

La columna **Salida** le permite especificar los plug-ins para los que quiere cambiar la disposición de los canales de salida cuando añade los plug-ins a la **Sección Master**. En este caso, se abre el diálogo **Disposición de canales de salida de plug-in**, en el que puede seleccionar la disposición de los canales de salida del plug-in.

Para los plug-ins de Steinberg, tales como **VST Ambidecoder** y **MixConvert V6**, el diálogo **Disposición de canales de salida de plug-in** se abre por defecto cuando añade los plug-ins en la **Sección Master**.

NOTA

Solo se recomienda cambiar la disposición de los canales de salida para los plug-ins que son capaces de procesar flujos multicanal.

Expandir/Plegar

Expande o pliega el árbol de carpetas.

Campo de búsqueda

Le permite filtrar la lista de plug-ins por sus nombres.

- Haga clic en el campo de búsqueda y escriba el texto que desea buscar.
- Para cambiar el foco del campo de búsqueda a la lista de plug-ins, pulse **Flecha abajo**.
- Para cambiar el foco de la lista de plug-ins al campo de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd**-**F**.

Menú Filtro

Le permite mostrar solo plug-ins que tengan ciertas propiedades.

- **Mostrar todos los plug-ins** muestra todos los plug-ins.
- **Mostrar plug-ins nuevos** solo muestra plug-ins detectados recientemente.
- **Mostrar plug-ins de 32 bits flotantes** solo muestra plug-ins que pueden procesar en 32 bits flotantes.
- **Mostrar plug-ins de 64 bits flotantes** solo muestra plug-ins que pueden procesar en 64 bits flotantes.
- **Mostrar plug-ins con una categoría personalizada** solo muestra plug-ins que tienen una categoría personalizada.
- **Mostrar plug-ins sin una categoría personalizada** solo muestra plug-ins que no tienen una categoría personalizada.

Eliminar el estado de "nuevo"

Restablece el estado «nuevo» de los plug-ins detectados recientemente.

Mostrar cambios

Refresca el árbol de plug-ins según los ajustes actuales.

Ordenar

Determina cómo se ordenan los plug-ins. Los otros parámetros actúan en dicha jerarquía.

Comprimir jerarquía

Fusiona todos los elementos en un solo submenú si un submenú y todos sus submenús contienen menos del número especificado de plug-ins (**Umbral**).

El valor **Umbral** determina el número mínimo de elementos que se necesitan para comprimir la jerarquía.

Crear submenús basados en prefijos

Crea un submenú que se etiqueta como prefijo si varios elementos de un submenú comienzan por el mismo prefijo.

El valor **Umbral** determina la cantidad mínima de elementos que deben comenzar por el mismo prefijo necesarios para crear submenús que se etiquetan como prefijo.

Fusionar submenús simples

Fusiona submenús que contienen otro submenú con un solo elemento.

Renombrar categoría

Los fabricantes de plug-ins proporcionan las etiquetas de categoría usadas para crear la jerarquía. En esta sección, puede cambiar el nombre de la categoría. También puede ser útil para fusionar dos categorías en una renombrándolas con el mismo nombre.

Submenú con los plug-ins usados recientemente

Si esta opción está activada, se muestra el submenú **Usados recientemente**.

El valor **Tamaño máximo** determina el número máximo de plug-ins del submenú **Usados recientemente**.

La opción **Menús independientes de plug-ins usados recientemente** determina si el submenú **Usados recientemente** es global a todos los lugares en los que se pueden seleccionar plug-ins, o si es local a cada contexto.

Plug-ins ignorados

Abre el diálogo **Plug-ins ignorados**, en el que puede ver los plug-ins que no se cargaron. En este diálogo puede indicarse a WaveLab Pro que vuelva a explorar estos plug-ins en el próximo arranque. Esto es más rápido que un nuevo escaneo completo.

Número de plug-ins

Muestra la cantidad de plug-ins disponibles en WaveLab Pro.

Variables y trozos de texto

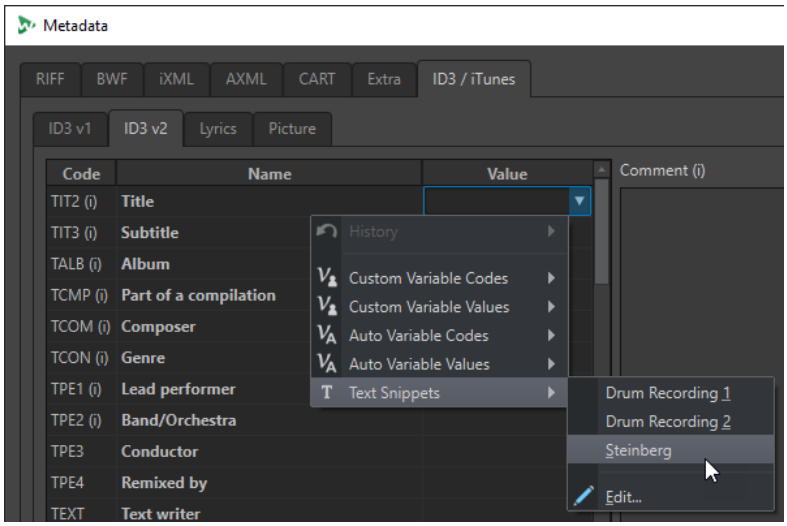
Es posible definir y usar variables personalizadas, variables auto y trozos de texto en diferentes lugares de WaveLab Pro, por ejemplo en el diálogo **Metadatos**.

Las variables personalizadas son válidas para reemplazar códigos por un texto determinado en metadatos guardados en archivos de audio. Por ejemplo, puede definir que la variable %proj% se reemplace por el nombre del proyecto actual. Una variable personalizada también puede contener referencias a otras variables. Por ejemplo, %comment% se puede definir como «%proj% empezado a @Date1@».

Los códigos de variables se reemplazan por los valores de las variables cuando se escribe el archivo. Por ejemplo, cuando los metadatos se guardan en un archivo de audio.

WaveLab Pro ajusta automáticamente las variables auto. Por ejemplo, la fecha actual, la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits o los valores de metadatos encontrados en los archivos de audio.

Los trozos de texto pueden usarse para definir palabras que se emplean habitualmente al rellenar campos de texto. Pueden insertarse en un campo de texto a través del menú **Trozos de texto**.



Algunas variables automáticas dependen del contexto. Por ejemplo:

- Las variables de Texto CD se usan solo al renderizar un montaje de audio.
- Las variables auto que tienen que ver con pistas de CD se usan solo al renderizar pistas de CD de un montaje de audio. Para renderizar pistas de CD, active una de las opciones siguientes en el diálogo **Mezclar (renderizar)**: **Pista de CD seleccionada**, **Una región** (marcadores de pista de CD) o **Regiones** (marcadores de pista).

Si una variable se usa en un contexto inapropiado, se reemplaza por un blanco.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Definir variables y trozos de texto en la página 790
Aplicar variables y trozos de texto en la página 791
Pestaña Variables (Preferencias) en la página 791

Definir variables y trozos de texto

Puede crear variables y trozos de texto, y definir valores para ellos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Variables**.
2. Haga uno de lo siguiente:
   - En la pestaña **Variables personalizadas**, haga clic en el icono más para agregar una variable, o bien haga doble clic en una variable ya creada y que desee modificar.
   - En la pestaña **Trozos de texto**, haga clic en el icono más para agregar una definición, o bien haga doble clic en una definición ya creada y que desee modificar.
3. En el caso de variables personalizadas, escriba el nombre, el código y el valor de la variable. En el caso de trozos de texto, escriba el texto.

   NOTA

   Los códigos de variables distinguen mayúsculas y minúsculas. Recomendamos que seleccione los códigos de los menús.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Variables (Preferencias) en la página 791

Aplicar variables y trozos de texto

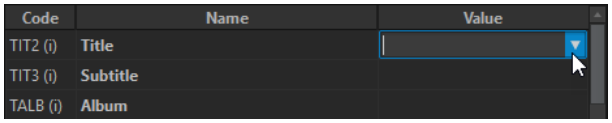
Es posible aplicar variables personalizadas, variables auto y trozos de texto en diferentes lugares de WaveLab Pro.

PRERREQUISITO

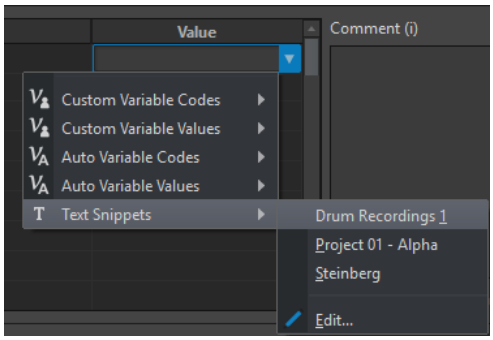
Defina variables personalizadas y trozos de texto en la pestaña **Variables**.

PROCEDIMIENTO

1. En un campo de valor, haga clic en el icono de flecha. Si hay varios campos seleccionados, haga clic derecho para acceder al menú emergente.



2. En el menú, seleccione una variable personalizada, una variable automática, o un trozo de texto.



La variable o el trozo de texto se agregan al campo de valor.

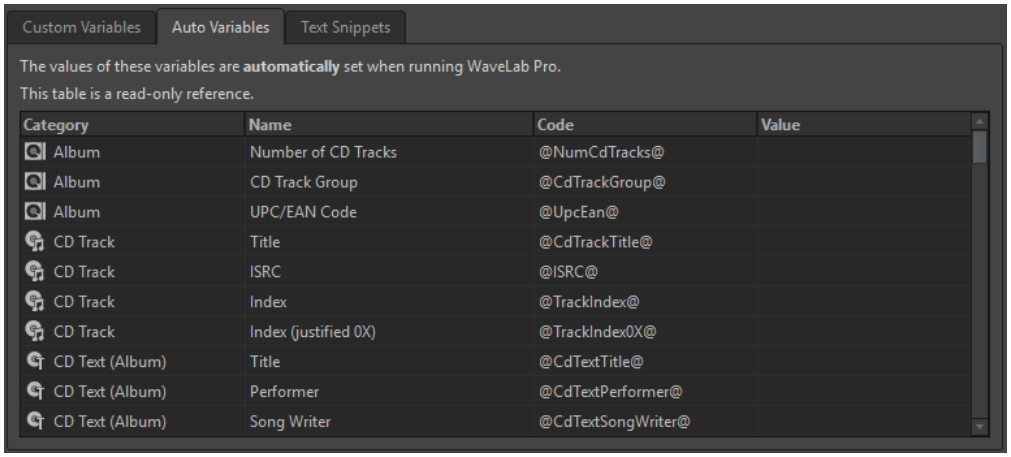
VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Variables (Preferencias) en la página 791

Pestaña Variables (Preferencias)

Esta pestaña le permite definir variables personalizadas, ver las variables auto y definir trozos de texto.

- Para abrir la pestaña **Variables**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Variables**.



Icono más

Añade una nueva variable o un nuevo trozo de texto personalizados.

Icono menos

Elimina la variable o el trozo de texto personalizado seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Variables y trozos de texto en la página 789
Definir variables y trozos de texto en la página 790
Aplicar variables y trozos de texto en la página 791

Scripting

WaveLab Pro contiene un avanzado lenguaje de scripting gracias al cual los usuarios expertos crean guiones o «scripts» para automatizar tareas. Los scripts básicos permiten automatizar tareas de edición repetitivas como redimensionar y recortar clips en tiempos específicos.

Puede escribir scripts que ejecuten otros comandos de edición básica, apliquen procesamiento offline, coloquen marcadores y muestren información sobre el archivo activo. Puede escribir comandos de script para editar el archivo de audio activo o el montaje de audio activo. Si tiene un poco de experiencia de programación con lenguajes modernos de scripting, en principio no tendrá ningún problema a la hora de escribir scripts de utilidades para WaveLab Pro.

El lenguaje de scripting de WaveLab Pro se basa en ECMAScript, además de usar algunos comandos específicos de WaveLab Pro.

- Las funciones de scripting específicas de WaveLab Pro están disponibles en la documentación **WaveLab Pro Scripting**. La documentación está disponible en Internet desde https://steinberg.help/.
- En Windows, existe un interfaz de scripting adicional para controlar WaveLab Pro desde aplicaciones externas mediante VBScript o JScript. La documentación de **WaveLab Pro ActiveX Scripting** está disponible en Internet en el sitio steinberg.help y en la siguiente carpeta:

  `Steinberg\WaveLab Pro 11\Tools\Windows Scripting\`
- Si desea obtener una visión más amplia sobre todo el subconjunto de comandos disponibles, consulte la especificación del lenguaje ECMAScript.

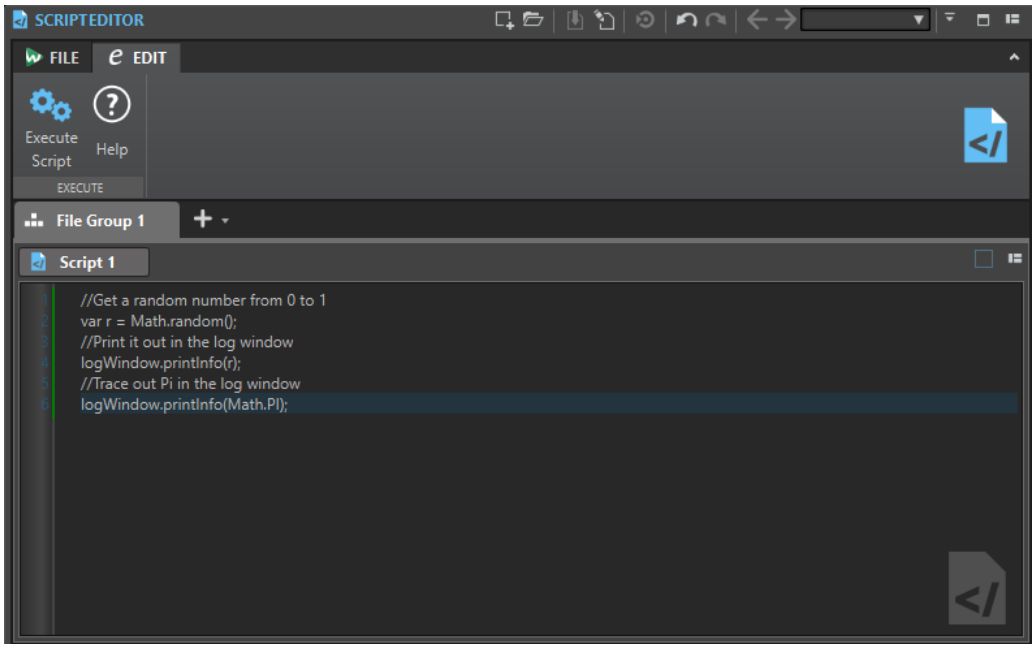
Este capítulo trata sobre los scripts que se ejecutan desde dentro de WaveLab Pro.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de script en la página 792
Escribir y ejecutar un script en la página 793

Editor de script

El **Editor de script** le permite escribir y ejecutar scripts en WaveLab Pro.

- Para abrir un nuevo archivo de script, seleccione **Archivo** > **Nuevo** y haga clic en **Script**.
- Para abrir un archivo de script guardado, seleccione **Archivo** > **Abrir** y haga clic en **Script**. Seleccione el archivo de script y haga clic en **Abrir**.



Ejecutar script

Ejecuta el script.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Scripting en la página 792
Escribir y ejecutar un script en la página 793

Escribir y ejecutar un script

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Nuevo**.
2. Haga clic en **Crear script**.
3. En el **Editor de script**, teclee su script o cópielo y péguelo de un editor de texto externo.
4. Para ejecutar el script, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Ejecutar script**.

   NOTA

   Solo se puede ejecutar un script a la vez.

RESULTADO

El script se ejecuta si no hay errores de sintaxis. En caso de errores, aparecen en un diálogo desde el que se pueden depurar.

NOTA

Hay varios editores de texto gratuitos que distinguen el contexto. Eso significa que pueden colorear y resaltar partes del código para facilitar su legibilidad. Si usa uno de ellos para escribir y editar scripts, elija JavaScript como lenguaje de edición o bien guarde el archivo con la extensión `.js` (JavaScript).

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de script en la página 792
Usar la ventana Registro al crear scripts en la página 794

Usar la ventana Registro al crear scripts

Se recomienda comenzar a crear scripts escribiendo scripts sencillos que envían texto a la ventana **Registro**.

La finalidad del ejemplo siguiente es enviar un mensaje de texto simple a la ventana de **Registro**.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas** > **Registro**.
2. Copie y pegue este script en la ventana **Editor de script**.

   ```
   //Enviar el número de muestra de la onda activa como texto en la ventana Registro.
   logWindow.printInfo("Este archivo tiene " + activeWave.size() + " muestras");
   ```

   NOTA

   Las líneas de un script que empiezan por dos barras inclinadas (//) son comentarios y se omiten en la ejecución del script.
3. Ejecute el script.

RESULTADO

En la ventana **Registro** aparece la cantidad de muestras que se usan en el archivo activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Editor de script en la página 792
Escribir y ejecutar un script en la página 793
Ventana de registro en la página 80

Touch Bar (solo macOS)

La Touch Bar, en la parte superior de su teclado, le da atajos a las funciones de WaveLab Pro. La Touch Bar cambia automáticamente según donde esté en WaveLab Pro y le ofrece un subconjunto de las opciones disponibles. Puede personalizar la Touch Bar según sus necesidades.

NOTA

La Touch Bar solo está disponible en algunos productos Apple.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Personalizar la Touch Bar (solo macOS) en la página 794

Personalizar la Touch Bar (solo macOS)

Puede personalizar la Touch Bar en la ventana de personalización de la Touch Bar.

POSIBILIDADES

- Para abrir la ventana de personalización de la Touch Bar, seleccione **WaveLab Pro 11** > **Personalizar Touch Bar**.
- Para añadir una opción a la Touch Bar, use su cursor para arrastrar sus opciones favoritas desde la ventana de personalización hasta dentro de la Touch Bar.

  Cuando haya acabado toque **Hecho** en la Touch Bar o haga clic en **Hecho** en la pantalla.
- Para reorganizar opciones dentro de la Touch Bar, arrástrelas hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para eliminar opciones de la Touch Bar, arrástrelas hacia arriba y fuera de la Touch Bar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Touch Bar (solo macOS) en la página 794

Configurar WaveLab Pro

Puede configurar WaveLab Pro según sus necesidades.

NOTA

Los ajustes que hace en las preferencias se aplican cuando cambia a otra ventana de WaveLab Pro.

Preferencias globales

Las **Preferencias globales** son preferencias que se aplican en todo WaveLab Pro. Antes de empezar a trabajar con WaveLab Pro se le recomienda editar estas preferencias según sus necesidades.

- Para abrir las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña General (Preferencias globales) en la página 796
Pestaña Visualización (Preferencias globales) en la página 798
Pestaña Audio (Preferencias globales) en la página 799
Pestaña Formatos (Preferencias globales) en la página 800
Pestaña Escritura de CD (Preferencias globales) en la página 801
Pestaña Opciones (Preferencias globales) en la página 802
Pestaña Aplicaciones externas (Preferencias globales) en la página 803

Pestaña General (Preferencias globales)

En esta pestaña puede cambiar la ubicación de archivos de ajustes y el idioma de la interfaz de usuario. Para que los cambios tengan efecto, tiene que reiniciar el programa.

- Para abrir la pestaña **General** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global** y haga clic en **General**.

General

Idioma

Le permite seleccionar el idioma de la interfaz de usuario.

Ubicación de ajuste

Comunes a todos los usuarios

Todos los usuarios del ordenador comparten los mismos ajustes de preferencias.

Independiente para cada usuario

Cada usuario del ordenador puede hacer sus propios ajustes de preferencias.

Carpeta de la aplicación (instalación portable)

Guarda los ajustes en el directorio de la aplicación. Use esta opción para instalar la aplicación en un dispositivo portátil.

Carpeta específica

Le permite guardar los ajustes en una carpeta específica.

Abrir la carpeta de ajustes

Abre la carpeta que se usa para guardar ajustes. De esta forma sabrá dónde se guardan los ajustes y podrá hacer una copia de seguridad.

Ajustes de sincronización

Carpeta maestra

Le permite especificar dónde se guardan los ajustes de preferencias.

Sincronizar en cada arranque

Si esta opción está activada, los ajustes se sincronizan cada vez que arranca WaveLab Pro.

Sincronizar en el siguiente arranque

Si esta opción está activada, los ajustes se sincronizan la próxima vez que arranca WaveLab Pro.

Gestión de preferencias

Esto determina cómo sincronizar las preferencias, es decir, todos los ajustes excepto los presets. Puede omitir o reflejar las preferencias.

Gestión de presets

Determina cómo sincronizar los presets guardados en la carpeta maestra. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Ignorar presets** está activado, los presets no se sincronizan.
- Si **Reflejar presets** está activado, los presets se restauran desde la carpeta maestra, independientemente de su sello de tiempo. Se borra cualquier preset local adicional.
- Si **Importar presets nuevos** está activado, se importan los presets de la carpeta maestra que no están disponibles en el ordenador.
- Si **Actualizar presets antiguos** está activado, se sobrescriben los presets existentes si se encuentra una versión más reciente en la carpeta maestra.

Ignorar las siguientes carpetas de presets (sepárelas con un punto y coma)

Le permite especificar cuáles son las carpetas de presets que desea omitir cuando se sincronicen los ajustes. Por ejemplo, para ignorar los ajustes de Conexiones de Audio, añada **Conexiones de Audio** al campo.

Actualizar maestra

Si hace clic en este botón, los ajustes usados cuando se abrió WaveLab Pro se usan para actualizar la carpeta maestra.

NOTA

Solo el administrador del sistema debería ejecutar este procedimiento si se usan varias estaciones de trabajo de WaveLab Pro.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Preferencias globales en la página 796

Pestaña Visualización (Preferencias globales)

En esta pestaña puede cambiar diversos aspectos de la interfaz de usuario que se aplican en toda la aplicación. Estas opciones proporcionan información y funciones de usabilidad que también pueden desactivarse para simplificar la interfaz.

- Para abrir la pestaña **Visualización** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global** y haga clic en **Visualización**.

Estilo

Tema

Le permite cambiar entre los esquemas de colores de WaveLab Pro.

Espacio de Trabajo

Mostrar ruta del archivo activo en la barra de título

Muestra la ruta del archivo activo en la barra de título del espacio de trabajo.

Al cerrar la pestaña activa

Se determina el comportamiento del programa al cerrar la pestaña activa.

Ventanas de herramientas

Mostrar título de ventanas de herramientas únicas

Le permite mostrar u ocultar la barra de título de las ventanas de herramientas únicas.

Animar las ventanas autodeslizantes

Si esta opción está activada, las ventanas deslizantes se abren con una animación.

Transparencia de ventanas

Establece el grado de transparencia, para ventanas que la tengan activada.

Opciones misceláneas

Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI) (solo Windows)

Si esta opción está activada y su monitor soporta alta resolución, WaveLab Pro se muestra en alta resolución. Si su monitor no soporta alta resolución, esta opción se ignorará.

NOTA

Las ventanas de plug-ins no se muestran en alta resolución. Si las ventanas de plug-ins se ven demasiado pequeñas, desactive **Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI)**.

Restringir la escala a múltiples de 100

Si esta opción está activada, solo se soportan factores de escala múltiples de 100. Por ejemplo, si usa un factor de escala del 150 %, en WaveLab Pro, la escala utilizada es del 200 %.

Si esta opción está desactivada, son posibles proporciones intermedias como 150 %.

Usar el selector de archivos del sistema para abrir archivos

Si esta opción está activada, el selector de archivo estándar se abre cuando selecciona **Guardar como**.

Abrir el selector de archivos rápido al guardar archivos

Si esta opción está activada y guarda un archivo a través del atajo para guardar, se abre un diálogo en lugar de la pestaña **Archivo**.

Ocultar pestañas no usadas de la cinta

Si esta opción está activada, las pestañas no usadas de la cinta se ocultan.

Deshacer/Rehacer no desplaza el audio ni hace zoom

Si esta opción está activada, las funciones de deshacer y rehacer en archivos de audio y montajes de audio no restauran el snapshot que estaba activo cuando se realizó la operación.

Mostrar el logo de WaveLab Pro al inicio

Determina si se muestra el logo de WaveLab Pro durante el inicio.

Mostrar descripciones emergentes (tooltips)

Si se activa esta opción, se muestran tooltips cuando mueve el cursor del ratón sobre marcadores o botones de la barra de comandos.

Ocultar ventanas de nivel superior cuando la aplicación no esté activa (solo Windows)

Cuando esta opción está activada, todas las ventanas flotantes se ocultarán automáticamente cuando se active otra aplicación. Si esta opción está desactivada, las ventanas flotantes permanecen por encima de las ventanas de otras aplicaciones.

Historial

Número máximo de elementos en menús de archivos recientes

Establece el número máximo de archivos que se muestran en los menús de archivos recientes.

Número máximo de elementos en la pestaña de archivos recientes

Establece el número máximo de archivos que se muestran en la pestaña de **Archivos recientes**.

Número máximo de elementos del menú carpetas recientes

Establece el número máximo de archivos que se muestran en los menús de **Carpetas recientes**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias globales en la página 796

Pestaña Audio (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite cambiar preferencias de audio como la precisión de procesado.

- Para abrir la pestaña **Audio** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global** y haga clic en **Audio**.

Calidad de conversión de remuestreado

Le permite especificar la calidad de la conversión del remuestreado.

Fundido / F. cruzado por defecto

Le permite especificar la duración y la forma por defecto de los fundidos o fundidos cruzados que WaveLab Pro crea automáticamente durante procesos específicos.

Precisión de procesado

Procesado de plug-in le permite seleccionar la precisión de procesado de los plug-ins.

- Si selecciona **64 bit flotantes** y un plug-in es capaz de procesar muestras de 64 bits, el procesado se realiza en 64 bits sin pérdida.

  Si un plug-in solo es capaz de manejar muestras de 32 bits, WaveLab Pro convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de enviarlas al plug-in. Después de que se complete el procesado del plug-in, WaveLab Pro convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.
- Si selecciona **32 bit flotantes**, WaveLab Pro convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de enviarlas al plug-in. Después de que se complete el procesado del plug-in, WaveLab Pro convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.

En los menús de plug-ins, los indicadores de «32F» y «64F» al lado del nombre del plug-in indican si un plug-in es capaz de trabajar con 32 bits flotantes o 64 bits flotantes.

NOTA

El procesado de 64 bits flotantes significa que tendrá doble precisión pero que el tiempo de procesado será un poco mayor que con 32 bits flotantes.

Archivos temporales le permite seleccionar la precisión de archivos temporales que WaveLab Pro crea al procesar audio.

Por defecto, WaveLab Pro crea archivos temporales en 32 bits flotantes. Use **64 bit flotantes** si quiere crear archivos de audio de 64 bits flotantes o archivos PCM de 32 bits.

NOTA

Los archivos temporales de 64 bits flotantes tienen doble precisión pero se necesita más tiempo para leerlos o escribirlos que los de 32 bits flotantes, y su tamaño es el doble de grande.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Archivos temporales en la página 100
Preferencias globales en la página 796

Pestaña Formatos (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite configurar los ajustes de algunos de los formatos de audio y unidades que usa WaveLab Pro.

- Para abrir la pestaña **Formatos** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global** y haga clic en **Formatos**.

Formatos

Usar estándar AES17 para valores RMS

Determina cómo se notifican los valores eficaces (RMS).

- Si esta opción está activada, el nivel mostrado para un archivo de audio con onda sinusoidal de máxima amplitud es de 0 dB. Esto es de acuerdo con el estándar AES17.
- Si esta opción está desactivada, el nivel mostrado para un archivo de audio con onda sinusoidal de máxima amplitud es de -3 dB.

Referencia del análisis de sonoridad

Le permite definir el valor de referencia de sonoridad. La recomendación EBU R-128 para el broadcast es de -23 dB.

El valor de referencia de sonoridad se usa en los siguientes contextos:

- Para mostrar el marcador de punto cero en la escala inferior del **Medidor de sonoridad**.
- Para mostrar el valor de sonoridad en relación al valor de referencia en el diálogo **Análisis global**.
- Para mostrar el valor de sonoridad en relación al valor de referencia en el plug-in **Analizador de audio** de la ventana **Procesador por lotes**.

Tono de A3 (utilizado en conversiones frecuencia-nota)

Establece el tono de referencia en WaveLab Pro. Las conversiones de frecuencias a notas tendrán en cuenta este tono.

Crear nombres de archivos compatibles con Windows (solo macOS)

Algunos caracteres de nombres de archivo, por ejemplo, | y \, no están soportados en Windows. Si esta opción está activada y guarda un archivo, WaveLab Pro convierte los caracteres no soportados a caracteres soportados por Windows.

Visor de nota MIDI

Las opciones de esta sección le permiten elegir si desea mostrar los valores de las distintas teclas en WaveLab Pro con el tono o el número de nota MIDI de la tecla. En la notación musical, las teclas se indican según su tono. Por ejemplo, C3 representa la nota C (Do) en la tercera octava.

Cada tecla corresponde a un número de nota MIDI del 0 al 127. Por ejemplo, C3 corresponde al número de nota MIDI 48. Los números de nota MIDI permiten que los samplers asignen muestras automáticamente a la tecla correcta.

Estilo numérico

Determina el formato para las notas MIDI que se muestren como números.

Medio C (nota #60)

Determina la convención de tecla para el rango de notas MIDI (0-127).

Visualización

Determina cómo se muestran las notas MIDI en la aplicación.

Delimitador CSV

Delimitador CSV

Varias áreas de WaveLab Pro le permiten exportar información en el formato de texto CSV. Esta opción le permite establecer el carácter delimitador que un programa de terceras partes necesita para importar archivos CSV.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias globales en la página 796

Pestaña Escritura de CD (Preferencias globales)

En esta pestaña puede establecer determinados parámetros para la grabación de CD y para la creación de imágenes DDP.

- Para abrir la pestaña **Escritura de CD** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global** y haga clic en **Escritura de CD**.

Escribir CD

Usar Burnproof

Arregla automáticamente posibles errores de vaciado de búfer siempre que la grabadora de CD sea compatible con esta tecnología.

Permitir desbordamiento de disco

WaveLab Pro podrá intentar escribir más datos (máximo 2 minutos) que la capacidad oficial del disco.

Máximo tamaño de CD de audio

Le permite especificar la duración máxima para un CD. Se emitirá un mensaje de alerta si el proyecto sobrepasa esta duración. La duración máxima estándar es de 74 minutos.

Creación de DDP

Creación de DDP: Formato 1.0/Formato 2.0

Determina qué formato crear cuando se producen archivos DDP para un proyecto de audio.

Escribir archivo de suma de verificación (CRC-32)

Si se activa esta opción, se añadirá el archivo `CHECKSUM.CHK` a los archivos DDP creados en el disco duro. Este archivo contiene sumas de verificación CRC-32 de los archivos DDP creados.

Escribir archivo de suma de verificación (MD5)

Si se activa esta opción, se añadirá el archivo `CHECKSUM.MD5` a los archivos DDP creados en el disco duro. Este archivo contiene sumas de verificación MD5 de los archivos DDP creados.

Escribir archivo de registro (log)

Si se activa esta opción, se añadirá el archivo de texto `gear.log` a los archivos DDP creados en el disco duro. El archivo de registro registra todas las operaciones.

Avisar si los archivos ya existen

Si se activa, se mostrará un mensaje de alerta si los archivos se están por sobrescribir en la carpeta de destino especificada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias globales en la página 796

Pestaña Opciones (Preferencias globales)

En esta pestaña puede controlar las opciones de inicio de toda la aplicación. También puede restablecer las ventanas de mensajes predeterminados.

- Para abrir la pestaña **Opciones** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global** y haga clic en **Opciones**.

Hacer visible el Monitor de tareas cuando comienza una tarea

Si esta opción está activada, se abre la ventana de **Tareas** cuando comienza una tarea de segundo plano.

Reproducir un sonido cuando se completa una tarea larga

Si esta opción está activada, se reproduce un sonido cuando la tarea acaba. El sonido se reproduce tanto si la tarea se completa con éxito como si no.

Duración mínima

Especifica lo larga que debe ser una tarea para que se reproduzca un sonido cuando la tarea termina. Si la duración de la tarea es menor, no se reproducirá ningún sonido.

Ruta y nombre del archivo de audio

Le permite seleccionar qué archivo de audio reproducir. En los sistemas operativos Windows, el formato de archivo debe ser WAV, y en los sistemas operativos macOS, el formato puede ser WAV o AIFF.

Solo reproducir el sonido para tareas bloqueantes

Si esta opción está activada, el sonido solo se reproducirá si las tareas evitan que trabaje en otra parte de WaveLab Pro. Por ejemplo, las tareas en segundo plano no reproducirán ningún sonido cuando se completen.

Intervalo del comando de teclado de zoom

Le permite especificar cuánto cambia el factor de zoom de la forma de onda cada vez que se usan los atajos de zoom. Valores más altos le permiten hacer zoom más rápidamente pero con pasos más grandes.

Reinicializar respuestas por defecto

Este botón reinicia todas las opciones de ventanas de mensajes a su configuración predeterminada. Por ejemplo, se desactivan todas las opciones **No volver a mostrar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias globales en la página 796

Pestaña Aplicaciones externas (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite especificar editores externos y un explorador de archivos externo alternativo.

- Para abrir la pestaña **Aplicaciones externas** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global** y haga clic en **Aplicaciones externas**.

Editores externos

Le permite especificar la ruta a editores externos que quiera abrir desde WaveLab Pro.

Explorador de archivos externo alternativo

Le permite especificar un explorador de archivos externo alternativo que se abrirá cuando use las opciones **Mostrar carpeta en Explorador de archivos/Finder de macOS** o **Mostrar archivos en Explorador de archivos/Finder de macOS** en WaveLab Pro.

Si la aplicación necesita un formato de línea de comandos especial, puede especificarlo en el campo **Línea de comandos**. Use **%1** como comodín para el archivo o carpeta a la que quiera navegar.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias globales en la página 796
Editores externos en la página 818
Explorador de archivos externo alternativo en la página 820

Preferencias de archivos de audio

Este diálogo le permite definir ajustes de edición en el **Editor de audio**. Sin embargo, estos ajustes también afectan otras partes de WaveLab Pro. Se pueden elegir opciones predeterminadas de edición y reproducción, ajustar la apariencia visual de las formas de onda y determinar cómo funciona WaveLab Pro con archivos de audio y de picos.

- Para abrir la pestaña **Preferencias de archivos de audio**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Archivos de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Edición (Preferencias de archivos de audio) en la página 804
Pestaña Archivo (Preferencias de archivos de audio) en la página 806
Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio) en la página 807

Pestaña Edición (Preferencias de archivos de audio)

Visualización

Guardar ajustes relacionados en archivo acompañante

Si se activa esta opción, se guardarán en un archivo acompañante los ajustes de zoom, los ajustes de regla y, opcionalmente, el preset de **Sección Master** asociado con el archivo de audio. Si se reabre el archivo de audio, se usan estos ajustes. No se alteran los contenidos de audio al eliminar un archivo acompañante.

Guardar en una carpeta independiente

Si está activada esta opción, el archivo acompañante no se guardará en la misma carpeta que su archivo de audio, sino en una carpeta que puede especificar.

Editar

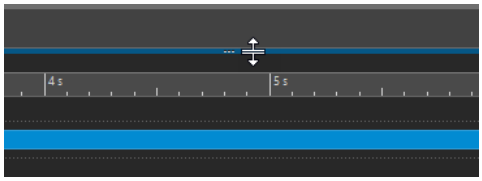
Abre el diálogo **Carpetas** que le permite especificar dónde guardar los archivos acompañantes.

Mostrar vista global al abrir nuevos archivos de audio

Si esta opción está activada y abre un archivo de audio, se mostrará también una vista general. Si esta opción está desactivada, solo se mostrará la vista principal.

Mostrar vista global solo para archivos mono y estéreo

Si esta opción está activada, la vista general se muestra al abrir archivos mono y estéreo, y se oculta al abrir archivos de audio multicanal. Para mostrar la vista general de archivos de audio multicanal, haga clic en la parte superior de la ventana principal y arrastre hacia abajo.



Mostrar vista global al abrir nuevos archivos de audio en grupos de pestañas múltiples

Si esta opción está activada y hay 2 o más grupos de pestañas disponibles, se mostrará también una vista general en la ventana de onda al abrir un archivo de audio. Si esta opción está desactivada, solo se mostrará la vista principal.

Vista general: indicador de rango pasivo también cubre la forma de onda

Cuando se activa esta opción, el indicador de rango mostrado en la regla de tiempo de la vista general también cubre el área de la forma de onda. A diferencia del indicador de la regla de tiempo, el indicador de rango es pasivo y no se puede modificar.

Emulación de forma de onda analógica al hacer zoom a nivel de muestras

Si esta opción está activada y se hace zoom en la forma de onda a nivel de muestra en la línea de tiempo, se muestra una emulación analógica de la forma de onda.

Zoom automático para vistas globales

Si esta opción está activada y abre un archivo de audio, el zoom de la vista general mostrará todo el archivo.

Mostrar extensiones de archivos en pestañas

Si esta opción está activada, las pestañas mostrarán los nombres de archivos con sus extensiones. Por ejemplo, «piano.mp3» en lugar de «piano».

Número de segundos a visualizar al abrir

Le permite especificar el rango de tiempo a mostrar al abrir un archivo de audio por primera vez. WaveLab Pro convierte este rango de tiempo al factor de zoom adecuado.

Archivo de audio entero

Si esto está activado, el zoom horizontal se establecerá para visualizar todo el archivo.

Edición

Procesar archivo entero si no hay selección

Si esta opción está activada y se aplica un proceso a un archivo de audio, se procesa todo el archivo si no hay ningún audio seleccionado. En la misma situación, si la opción esta desactivada, saldrá un aviso.

Permitir deshacer ediciones después de guardar

Si esta opción está activada, puede deshacer las ediciones después de haber guardado el archivo. Puede desactivar esta opción si quiere usar menos espacio de disco o si quiere eliminar todos los archivos temporales al guardar el archivo.

Lectura de escaneo

Solo con herramienta Reproducción

Si esta opción está activada, esta función solo funciona si se usa la **Herramienta de reproducción**.

Sensibilidad

Le permite establecer la duración del micro bucle de audio que se ejecuta al mover el puntero del ratón sobre la regla de tiempo.

Ajustar selección a cruce por cero

No ajustar en factores de zoom altos

Si se activa, el ajuste no ocurrirá si la forma de onda se muestra con un factor de zoom alto.

Rango de exploración

Le permite definir lo lejos que WaveLab Pro busca un punto de cruce por cero hacia la izquierda y la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias de archivos de audio en la página 804
Lectura de escaneo en la página 145

Pestaña Archivo (Preferencias de archivos de audio)

Avisar al abrir un archivo con una cabecera mal formada

Si esta opción está activada, se abre un mensaje cuando abre un archivo con una cabecera defectuosa. Esto podría ser un archivo dañado o un archivo que no fuese formateado adecuadamente por otra aplicación.

Si se desactiva esta opción, WaveLab Pro trata de abrir el archivo, pero no se notificará sobre posibles problemas.

Soportar el formato de archivo RF64

Si esta opción está activada, WaveLab Pro crea archivos WAV que podrían superar los 2 GB.

NOTA

Este formato de archivo no está soportado por todas las aplicaciones.

Frecuencia de muestreo para archivos sin cabecera

Le permite especificar la frecuencia de muestreo de los archivos de audio que no tengan una cabecera que describa esta propiedad.

Crear cabeceras de archivos de audio optimizadas

Si esta opción está activada, WaveLab Pro incrementa las cabeceras de los archivos `.WAV` a un valor que mejora el acceso a disco. Aunque esto es un procedimiento estándar, algunas aplicaciones podrían no abrir estos archivos correctamente.

Guardar archivos de audio en segundo plano

Si está activada, WaveLab Pro guardará los archivos de audio en segundo plano para que pueda seguir trabajando.

Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (formato RIFF/formato BWF)

Si esta opción está activada, los marcadores se escribirán en cabeceras de archivos WAV. De este modo, los marcadores siempre estarán disponibles, incluso si abre los archivos desde otra aplicación.

Si **Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (formato RIFF)** está activado, los marcadores se escribirán en cabeceras de archivos WAV en el estándar RIFF. Sin embargo, WaveLab Pro tiene más opciones de marcadores que el estándar RIFF.

Si **Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (formato BWF)** está activado, los marcadores se escribirán en cabeceras de archivos WAV en el estándar BWF. Este estándar sustituye al antiguo estándar RIFF. Sin embargo, no todas las aplicaciones soportan el estándar BWF.

Escribir marcadores en un archivo aparte

Si esta opción está activada, los marcadores se escriben en un archivo separado (extensión `.mrk`) que se guarda en la misma carpeta que el archivo de audio.
Esto permite soporte para marcadores en los formatos en los que los marcadores normalmente no se soportan.

Guardar marcadores de Error y Corrección

Si esta opción está activada, los marcadores de error y corrección se guardan junto con los demás marcadores.

Crear archivos de picos en una carpeta independiente

Si está activada, los archivos de pico no se guardan en la misma carpeta que el archivo de audio relacionado. Para especificar la ubicación de la carpeta, haga clic en **Editar**.

Crear archivos de picos al mezclar archivos de audio

Si está activada, WaveLab Pro escribe los archivos de picos al renderizar (generar) los archivos de audio.

Borrar archivos de picos al cerrar archivos de audio

Si esta opción está activada, los archivos de picos se eliminan después del uso. Esto ahorra espacio en disco, pero hace que los archivos de audio tarden más en abrirse.

Permitir apertura de archivos mono dual

Permite reconocer varios archivos mono seleccionados como archivos estéreo por su nombre y editarlos como un archivo estéreo.

Creación de nombres/Interpretación de nombres

Puede definir un patrón de creación de nombres y hasta 7 patrones de interpretación de nombres para distintos esquemas de nombrado.

- WaveLab Pro usa el patrón de creación de nombres (solo 1) para agregar el sufijo especificado a los archivos de audio cuando se crean archivos mono dual. El sufijo por defecto es «-L» y «-R».
- WaveLab Pro usa los patrones de identificación de nombres (hasta 7) para identificar el canal original de los archivos mono mediante un análisis de su nombre.

ID de canal izquierdo/ID de canal derecho

Se trata de las secuencias de caracteres que se usan para identificar los archivos de los canales izquierdo y derecho en su nombre. Por ejemplo, «_l» para el canal izquierdo y «_r» para el canal derecho.

Sufijo

En este modo, la cadena de ID del canal se debe ubicar al final del nombre del archivo.

Avanzado

En el modo Avanzado, la cadena de ID de canal puede encontrarse en cualquier parte de un nombre de archivo, no solo como sufijo. Se debe definir un patrón de nomenclatura. El nombre debe tener una sección de {captura}.

Los sufijos predeterminados para reconocer archivos mono dual son los siguientes:

- -L/-R
- _L/_R
- .L/.R

Este modo solo está disponible para patrones de entrada.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias de archivos de audio en la página 804

Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio)

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para partes de la ventana de la onda.

Tema

Aquí puede seleccionar el estilo predeterminado y estilos condicionales.

Partes

Muestra las partes que se pueden colorear. Haga clic en una parte para editar su color.

Ocultar (solo disponible para partes específicas)

Oculta la parte seleccionada.

Línea punteada (solo disponible para partes específicas)

Cambia la línea continua por una punteada.

Transparencia (solo disponible para partes específicas)

Le permite editar el grado de transparencia del elemento seleccionado.

Tamaño del elemento (solo disponible para partes específicas)

Le permite editar el tamaño del elemento seleccionado.

Cambiar ambos canales si es posible

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de un archivo estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un archivo se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

Atenuar cursor de reproducción para canales enmudecidos

Si esta opción está activada, la parte del cursor de reproducción que se solapa con los canales de audio enmudecidos es trasparente.

Cambiar vista principal y vista general

Le permite crear ajustes de color separados para la vista principal y la general. Si se activa esta opción, los ajustes de la vista principal se reflejarán automáticamente en la general y viceversa.

Selector de color

Le permite elegir el color de la parte seleccionada. Haga clic en el círculo que rodea el triángulo para seleccionar el Color. Haga clic en el triángulo para ajustar la saturación y luminosidad.

Rojo/Verde/Azul

Le permite especificar los componentes rojo (R), verde (G) y azul (B) del espectro de color RGB.

Copiar color

Copia el color actual al portapapeles.

Pegar

Pega el color desde el portapapeles.

Este estilo se usa si se aplican estas condiciones

Estas opciones le permiten definir las condiciones en las que se aplicará un estilo de color específico.

Visor Mid/Side

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que se muestran en el visor mid/side.

Extensión de archivo es cualquiera de

Si está activada, el estilo de color se aplica a archivos con la extensión especificada. Separe las extensiones con un carácter «;».

Nombre contiene alguna de estas palabras clave

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos cuyo nombre contiene palabras clave específicas. Separe las palabras clave con un carácter «;».

Frecuencia de muestreo en rango

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen una frecuencia de muestreo dentro del rango especificado.

La profundidad de bits está en el rango

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen una profundidad de bits dentro del rango especificado.

El número de canales es

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen la cantidad especificada de canales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias de archivos de audio en la página 804
Colorear elementos del editor de audio en la página 809

Colorear elementos del editor de audio

Puede asignar colores personalizados a varios elementos del **Editor de audio**. Según qué elemento seleccione, se pueden configurar ajustes adicionales de, por ejemplo, transparencia, aspecto o si una línea es punteada o continua.

Canal izquierdo/Canal derecho

Forma de onda

El color de la forma de onda.

Forma de onda (seleccionada)

El color de la parte seleccionada de la forma de onda.

Borde forma de onda

El color del borde de la forma de onda.

Borde forma de onda (seleccionada)

El color del borde de la parte seleccionada de la forma de onda.

Fondo superior

El color de la parte superior del fondo.

Fondo superior (seleccionado)

El color de la parte seleccionada del fondo superior.

Fondo inferior

El color de la parte inferior del fondo.

Fondo inferior (seleccionado)

El color de la parte seleccionada del fondo inferior.

Eje principal forma de onda

El color y estilo del eje principal de la forma de onda.

Eje 50% de la forma de onda

El color y estilo del eje 50% de la forma de onda.

Elementos de forma de onda

Separador de canales

El color de la línea separadora de canales.

Cursor (editar)

El color del cursor de edición, su ancho y transparencia.

Cursor (edición, sin foco)

El color del cursor de edición para un archivo que no tiene foco.

Cursor (reproducir)

El color del cursor durante la reproducción.

Indicación de pre-roll y post-roll

El color de la indicación de pre-roll y post-roll.

Línea de marcador

El color de las líneas de marcador y la transparencia opcional.

Línea de indicador de edición

El color de la línea de indicador de edición.

Cabeza de indicador de edición

El color de la cabeza de indicador de edición.

Indicador de final de archivo

El color del indicador del final del archivo.

Estilo de la regla de tiempo

El color y estilo de la regla de tiempo.

Fuente de la regla de tiempo

El color y tamaño de la fuente de la regla de tiempo.

Estilo de la regla de nivel

El color, el estilo y la transparencia de la regla de nivel.

Fuente de la regla de nivel

El color y tamaño de la fuente de la regla de nivel.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias de archivos de audio en la página 804
Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio) en la página 807

Preferencias de montajes de audio

Este diálogo le permite configurar parámetros generales para todos los montajes de audio o solo para el montaje de audio activo.

- Para abrir la pestaña **Preferencias de montaje de audio**, seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Montajes de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Pestaña Montaje de audio activo (Preferencias de montajes de audio) en la página 811
Pestaña Todos los montajes de audio (Preferencias de montajes de audio) en la página 811
Pestaña Estilo (Preferencias de montajes de audio) en la página 814

Pestaña Montaje de audio activo (Preferencias de montajes de audio)

Los ajustes realizados en esta pestaña se aplican únicamente al montaje de audio activo.

Pausa por defecto

Establece la pausa por defecto para los clips. Este ajuste se usa para separar clips, por ejemplo, cuando inserta varios clips al mismo tiempo.

Resolución DVD-Audio

Define la resolución DVD-Audio para escribir el montaje de audio a DVD-Audio. Puede seleccionar 16 bits (tamaño de archivo más pequeño) o 24 bits (mejor calidad).

Carpeta para archivos de audio

Establece la ruta, en relación con la carpeta de montaje de audio, a la carpeta en la que se crean los archivos de audio. Por ejemplo, si escribe **Datos** en el campo de texto, se crea una carpeta llamada `Datos` en la carpeta del montaje de audio. Los archivos de esta carpeta no se borran al cerrar el montaje de audio.

Si no se define una carpeta, se usará la carpeta de montaje de audio.

Reiniciar plug-ins al iniciar la reproducción

Si se activa esta opción, todos los plug-ins de efectos activos liberarán todas las muestras en su memoria al iniciar la reproducción.

Use esta opción si nota clics o ruidos cuando la posición de reproducción llega al inicio de un clip que contiene efectos (típicamente reverberación o retardo). De lo contrario, deje esta opción desactivada porque podría conllevar una respuesta retardada al comenzar la reproducción.

Se le recomienda que desactive esta opción, a menos que experimente una falta de memoria a causa de un exceso de plug-ins.

Reiniciar plug-ins antes del mezclado

Si esta opción está activada antes de generar el archivo, se recargarán todos los plug-ins activos.

Use esta opción si nota clics o ruidos en los archivos de audio generados.

Autoguardar preset de la sección Master

Esto guarda automáticamente el preset de **Sección Master** actual junto con el montaje de audio al guardar el montaje de audio. Esto es recomendable si trabaja con un montaje de audio cada vez.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias de montajes de audio en la página 810

Pestaña Todos los montajes de audio (Preferencias de montajes de audio)

Los ajustes realizados en esta pestaña se aplican a todos los montajes de audio.

Máximo número de copias

Especifica cuántas versiones anteriores se conservan.

Guardado automático

Guarda el montaje de audio automáticamente en intervalos que puede especificar en el campo de tiempo inferior.

Al cerrar montajes no modificados

Define qué se hace al cerrar un montaje de audio que no se ha modificado. Los montajes de audio solo se consideran modificados si han cambiado los datos relacionados con audio. Se pueden seleccionar las siguientes opciones:

- **Guardar y actualizar sello de tiempo**: se guarda el montaje de audio para recordar su estado actual, por ejemplo, selección y zoom, y se actualiza el sello de tiempo de su archivo correspondiente.
- **Guardar y retener sello de tiempo**: se guarda el montaje de audio para recordar su estado actual, pero se conserva el sello de tiempo del archivo original.
- **No guardar**: no se guarda el montaje de audio y, por lo tanto, no se conserva para la próxima vez que se abra WaveLab Pro.

Mostrar indicaciones de posibles acciones

Indica, en la barra de estado del montaje de audio, consejos sobre qué puede hacer en la posición actual del ratón en la ventana de montaje.

Mostrar tooltip de envolvente al editar

Muestra un tooltip al hacer clic y arrastrar un elemento envolvente. El tooltip indica el valor de la edición realizada.

Activar clip automáticamente al seleccionar rango de audio

Si esta opción está activada y selecciona un rango de audio, el clip correspondiente se convierte en el clip activo.

Seleccionar automáticamente el clip activo

Si esta opción está activada, puede hacer clic en cualquier lugar de un clip para seleccionarlo. Si esta opción está desactivada, el clip solo se selecciona cuando hace clic en el área inferior del clip.

Amplitudes básicas para empujar: Tiempo/Ganancia

Esto define cuánto se ajustan los elementos al modificarlos con los comandos de empuje. Esto se usa para empujar la posición de objetos o extremos, y también para empujar aumentos de sonoridad.

Hojas de minutaje (cue) de CD – Escribir nombres de archivos de audio sin la ruta

Si esta opción está activada, los archivos de audio se referencian sin una ruta al generar hojas de minutaje (cue) de CD.

Procesar con múltiples núcleos

Si esta opción está activada, WaveLab Pro puede usar múltiples núcleos de la CPU para procesar el montaje de audio durante la reproducción y el renderizado de archivos. Se recomienda activar esta opción a no ser que esté usando plug-ins no compatibles con multinúcleo.

Suspender el procesado de plug-in de pista cuando el audio es silencioso

Si esta opción está activada, los plug-ins de pista y los plug-ins de grupos de pistas se omiten si su señal de entrada es silenciosa. Esto puede mejorar el rendimiento del sistema notablemente para la reproducción y el renderizado. WaveLab Pro detecta automáticamente señales de reverberación y continúa enviando una señal silenciosa a estos plug-ins.

Cuando un plug-in no recibe una señal silenciosa, sus medidores pueden no reflejar su estado. En este caso, puede instruir a WaveLab Pro que continue enviando la señal silenciosa durante el tiempo especificado en el campo de valor **Duración del proceso después de silencio**.

Cuando un archivo de audio se reemplaza en un clip

Cuando reemplaza el archivo de audio en un clip, el clip se redimensiona en consecuencia.

Esto es válido en las siguientes situaciones:

- Al reemplazar el archivo de audio de un clip
- Al reemplazar un archivo de audio en un montaje de audio
- Al renderizar un súper clip
- Al volver a renderizar un proyecto secuenciado cuyo archivo se usa en uno o más clips

Los marcadores que no están anclados a los clips se desplazan automáticamente.

Las siguientes opciones determinan lo que ocurre cuando reemplaza el archivo de audio de un clip.

- Si **Sincronizar duración de clip con su archivo de audio** está activado, la duración del clip se establece a la duración del nuevo archivo de audio.
- Si **Desplazar clips a la derecha** está activado, los clips a la derecha del clip conservan sus posiciones relativas.

NOTA

Esto solo es válido para los clips que representan el archivo de audio entero. Si un clip solo es una vista limitada de un archivo de audio más grande, estas opciones no tienen efecto.

Regla de tiempo de clips – Tiempo relativo al inicio del clip

Si esta opción está activada y **Mostrar/Ocultar la regla y marcadores del clip del archivo origen** está activado en la ventana de onda, el tiempo de la regla de clips al inicio de un clip se ajusta a cero. Si esta opción está desactivada, el tiempo de la regla de clips es relativo al tiempo del origen del archivo de audio.

Ventana Video

Si **Mostrar código de tiempo** está activado, un código de tiempo en la ventana **Video** representa el tiempo usando horas, minutos, segundos y fotogramas para proporcionar una ubicación para cada dispositivo. Cada fotograma representa un fotograma visual de la película o video.

Ajustes por defecto de nuevos clips

Le permite especificar si la envolvente de nivel/fundido o la envolvente de panoramización debe aplicarse antes o después de los efectos de clip al crear nuevos clips. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Envolvente de nivel/fundido antes de efectos**
- **Envolvente de nivel/fundido después de efectos**
- **Envolvente de panoramización antes de efectos**
- **Envolvente de panoramización después de efectos**

VÍNCULOS RELACIONADOS

Preferencias de montajes de audio en la página 810

Pestaña Estilo (Preferencias de montajes de audio)

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para clips y partes de clips en la ventana de montaje.

Tema

Le permite cambiar entre los esquemas de colores de WaveLab Pro.

Partes

Muestra las partes que se pueden colorear. Haga clic en una parte para editar su color.

Casilla verificación

Le permite seleccionar múltiples partes para colorear varias partes al mismo tiempo.

Deshacer

Deshace el último cambio. Esta acción también es posible después de guardar el archivo.

Rehacer

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos. Esta acción también es posible después de guardar el archivo.

Ocultar

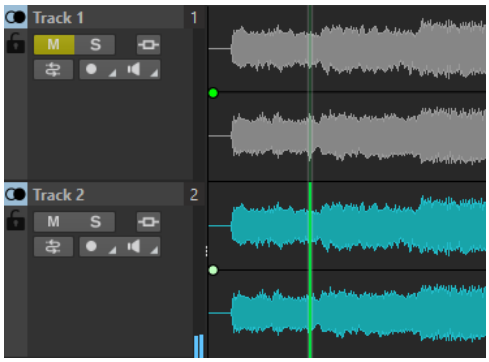
Oculta la parte seleccionada.

Cambiar ambos canales si es posible

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de clips estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un clip se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

Atenuar cursor de reproducción para pistas enmudecidas

Si esta opción está activada, la parte del cursor de reproducción que se solapa con los carriles o pistas enmudecidos es trasparente.



Selector de color

Le permite elegir el color de la parte seleccionada. Haga clic en el círculo que rodea el triángulo para seleccionar el Color. Haga clic en el triángulo para ajustar la saturación el brillo.

Rojo/Verde/Azul

Le permite especificar los componentes rojo (R), verde (G) y azul (B) del espectro de color RGB.

Copiar color

Copia el color actual al portapapeles.

Pegar

Pega el color desde el portapapeles.

Este estilo se usa si se aplican estas condiciones

Estas opciones le permiten definir las condiciones en las que se aplicará un estilo de color específico.

Extensión de archivo es cualquiera de

Si está activada, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia a un archivo con la extensión especificada. Separe las extensiones con un carácter «;».

Nombre contiene alguna de estas palabras clave

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a clips cuyos nombres contengan palabras clave específicas. Separe las palabras clave con un carácter «;».

Frecuencia de muestreo en rango

Si se activa esta opción, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia a un archivo que tenga una frecuencia de muestreo dentro del rango especificado.

La profundidad de bits está en el rango

Si se activa esta opción, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia un archivo que tenga una profundidad de bits dentro del rango especificado.

El número de canales es

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a clips que tienen la cantidad especificada de canales.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Preferencias de montajes de audio en la página 810
Colorear elementos del montaje de audio en la página 815

Colorear elementos del montaje de audio

Puede asignar colores personalizados a varios elementos de la ventana del montaje.

Colores del Clip

Están disponibles los tipos de clip siguientes:

Región con fundido cruzado

Permite definir el color de fondo para secciones superpuestas de clips.

Por defecto

Los colores predeterminados, usados en clips en los que no ha seleccionado ningún color específico.

Mid/Side

Los colores usados para los clips mid/side.

Bloqueado

Los colores usados para los clips completamente bloqueados.

Silenciado

Los colores usados para los clips enmudecidos.

Personalizado

Estas opciones corresponden a los elementos de los submenús de color. Puede establecer condiciones en la sección **Este estilo se usa si se dan estas condiciones** en las que éstos se deberían aplicar automáticamente.

Están disponibles los elementos de color siguientes:

Fondo superior/Fondo inferior (normal/seleccionado/rango seleccionado)

Los colores de fondo del clip de clips seleccionados y no seleccionados, y del rango de selección. Los fondos de visualización resultantes son fundidos de gradiente de los colores superiores a los inferiores.

Forma de onda (normal/seleccionado/rango seleccionado)

Los colores de forma de onda de clips seleccionados y no seleccionados, y del rango de selección.

Borde forma de onda (normal/seleccionado/rango seleccionado)

El color del borde de forma de onda de clips seleccionados y no seleccionados, y del rango de selección.

Borde

Los bordes izquierdo y derecho del clip.

Extremo (seleccionado)

Los bordes izquierdo y derecho de un clip seleccionado.

Extremo (rango seleccionado)

El borde izquierdo y derecho de un clip seleccionado si está dentro de un rango de selección.

Eje (nivel cero)

El color de la línea punteada horizontal en medio de un clip que indica el nivel cero.

Eje (nivel medio)

El color de las líneas punteadas horizontales en medio de un clip que indica un nivel del 50%.

Separador de canal (clip estéreo)

La línea que divide los dos lados de un clip estéreo.

Nombre del clip

La etiqueta de nombre del clip.

Nombre del clip activo

La etiqueta de nombre del clip activo.

Fondo del nombre del clip activo

La etiqueta de nombre del fondo del clip activo.

Misceláneo

Fondo superior/Fondo inferior

Los colores de fondo de la vista de pistas de las áreas sin un clip.

Fondo (rango seleccionado) arriba/abajo

Define los colores de fondo en rangos seleccionados.

Cursor (editar)/Cursor (editar, sin foco)/Cursor (reproducir)

El color del cursor correspondiente.

Línea de marcador

El color de las líneas de marcador en el montaje de audio.

Línea de punto de cue/Línea de punto de cue de final

El color de las líneas de punto de cue punteadas y de las líneas de punto de cue de final punteadas.

Línea de marcadores (archivo origen)

El color de las líneas de marcador de la ventana de montaje de origen. Se muestran las líneas de marcadores si la opción **Mostrar/Ocultar la regla y marcadores del clip del archivo origen** está activada en el menú **Funciones** de la ventana **Clips**.

Regla de tiempo (archivo origen)

El color de la regla de origen. Se muestra la regla de origen si la opción **Mostrar/Ocultar la regla y marcadores del clip del archivo origen** está activada en el menú **Funciones** de la ventana **Clips**.

Líneas de cuadrícula de tiempo

El color de la rejilla de tiempo si se activa en el menú de la regla de tiempo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Preferencias de montajes de audio en la página 810
Pestaña Estilo (Preferencias de montajes de audio) en la página 814

Sincronizar ajustes de WaveLab Pro en varios ordenadores

Puede hacer que algunos ajustes de referencia estén disponibles para otras instalaciones de WaveLab Pro. Estos ajustes se pueden usar luego por otras estaciones de trabajo de WaveLab Pro para mantener los ajustes sincronizados en varios ordenadores.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global**.
2. Seleccione la pestaña **General**.
3. En la sección **Ubicación de ajustes**, especifique dónde guardar los ajustes.

Ajustes para usuarios múltiples

Si usa varias estaciones de WaveLab Pro en su estudio o en su escuela, para administrar, etc., puede configurar una estación WaveLab Pro como estación maestra. Las preferencias y los presets compartidos de la estación pueden ser usados por estaciones subordinadas.

Estos ajustes pueden guardarse en la red local, por ejemplo.

Si el administrador actualiza estos ajustes, las distintas estaciones de WaveLab Pro pueden sincronizarse con los ajustes maestros. También puede usar esta funcionalidad para que ordenadores individuales hagan una copia de seguridad de un ajuste de referencia, y recuperarlo si es necesario.

Los ajustes de la pestaña **General** del diálogo **Preferencias globales** no se sincronizan. Estos ajustes se guardan individualmente para cada usuario en el archivo `startup.ini` (Windows) o `startup.plist` (Mac).

IMPORTANTE

Los ajustes no se pueden sincronizar entre PC y Mac.

Configurar ajustes de usuarios múltiples

Puede usar los ajustes que haya hecho en una estación maestra de WaveLab Pro en estaciones WaveLab Pro subordinadas.

PROCEDIMIENTO

1. Establezca una estación o puesto de trabajo de WaveLab Pro con todos los ajustes y presets que desee usar en las demás estaciones WaveLab Pro.
2. Asigne acceso de solo lectura a la carpeta de ajustes de la estación maestra de WaveLab Pro.
3. Abra WaveLab Pro en otra estación para la que desee utilizar los ajustes maestros.
4. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global**.
5. Seleccione la pestaña **General**.
6. En la sección **Ajustes de sincronización**, establezca la **Carpeta maestra**, y especifique cuándo sincronizar los ajustes y si desea o no incluir las preferencias y/o los presets.
7. Cerrar WaveLab Pro.
8. Copie el archivo `startup.ini` (Windows) o `startup.plist` (Mac) de la estación esclava de WaveLab Pro a la carpeta de ajustes de las demás estaciones esclavas WaveLab Pro.

RESULTADO

Todas las estaciones subordinadas de WaveLab Pro usan los ajustes de la estación WaveLab Pro maestra.

Editores externos

Puede integrar editores externos, por ejemplo, SpectraLayers, Melodyne 4 o Izotope RX, en su flujo de trabajo de WaveLab Pro. Esto le permite modificar clips y archivos de audio en uno o más editores externos, directamente desde su sesión actual de WaveLab Pro.

Puede usar editores externos antes o después de usar efectos de clip en el clip de audio. Sin embargo, recomendamos que edite el clip en los editores externos antes de añadir efectos de clip. Este flujo de trabajo requiere menos potencia de procesado.

Sus ediciones se aplican a una copia del audio origen. Esto significa que está editando en un entorno no destructivo. Para montajes de audio, WaveLab Pro crea archivos temporales en la carpeta **DATA** del montaje de audio. Para archivos de audio, WaveLab Pro crea archivos temporales en la ubicación del usuario que ha definido en la pestaña **Carpetas** en las **Preferencias**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Pestaña Aplicaciones externas (Preferencias globales) en la página 803
Pestaña Carpetas (Preferencias) en la página 127

Configurar editores externos

Antes de poder usar editores externos en WaveLab Pro, tiene que especificar la ubicación de archivos de los editores externos.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global**.
2. Haga clic en **Aplicaciones externas**.
3. Haga clic en un campo de **Editores externos**.
4. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el editor externo que quiera integrar en WaveLab Pro, y haga clic en **Abrir**.

Editar archivos de audio en editores externos

Puede editar archivos de audio con editores externos. De esta forma, puede editar sus archivos de audio desde WaveLab Pro y sin cambiar los archivos originales.

PRERREQUISITO

Ha configurado algún editor externo en las **Preferencias globales**.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.

   Puede seleccionar un rango en canales mono y canales estéreo.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Editores**, haga clic en **Editor externo** y seleccione el editor externo que quiera abrir.
4. En el editor externo, haga sus ediciones.
5. Después de editar en el editor externo, tiene que actualizar el clip en WaveLab Pro. Este procedimiento depende del editor externo.
   - En SpectraLayers, seleccione **Archivo** > **Actualizar WaveLab File**.
   - En Melodyne 4, seleccione **File** > **Replace Audio**.

RESULTADO

En el **Editor de audio**, el audio editado se inserta como un nuevo archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar editores externos en la página 818

Editar montajes de audio en editores externos

Puede editar clips de montajes de audio con editores externos.

PRERREQUISITO

NOTA

Recomendamos no usar efectos de clip al trabajar con editores externos para evitar duplicar efectos de clip al insertar un nuevo clip.

Ha configurado algún editor externo en las **Preferencias globales**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, seleccione un clip o haga una selección en un clip.

2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Editores**, haga clic en **Editor externo** y seleccione el editor externo que quiera abrir.
4. En el editor externo, haga sus ediciones.
5. Después de editar en el editor externo, tiene que actualizar el clip en WaveLab Pro. Este procedimiento depende del editor externo.
   - En SpectraLayers, seleccione **Archivo** > **Actualizar WaveLab File**.
   - En Melodyne 4, seleccione **File** > **Replace Audio**.

RESULTADO

Si ha seleccionado un rango para la edición en un editor externo, el audio editado se inserta como un nuevo clip de audio. Si ha seleccionado un clip completo para la edición en un editor externo, el clip completo se sustituye por el clip actualizado. Los efectos de clip del clip original se copian al nuevo clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar editores externos en la página 818

Explorador de archivos externo alternativo

Por defecto, WaveLab Pro usa el explorador de archivos de su sistema operativo, por ejemplo, al navegar por los archivos de audio. Sin embargo, puede especificar un explorador de archivos externo alternativo en las **Preferencias**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Configurar Exploradores de archivos externo alternativos en la página 820

Configurar Exploradores de archivos externo alternativos

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo** > **Preferencias** > **Global**.
2. Haga clic en **Aplicaciones externas**.
3. Active **Explorador de archivos externo alternativo**.
4. Haga clic en el campo de texto para abrir el explorador de archivos.
5. Especifique la ubicación del archivo del explorador de archivos externo alternativo.
6. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

Explorador de archivos externo alternativo en la página 820
Pestaña Aplicaciones externas (Preferencias globales) en la página 803

Herramientas externas

Puede configurar herramientas externas para trabajar con WaveLab Pro. Puede pasar argumentos de línea de comandos a las herramientas externas para que puedan procesar el archivo o la carpeta en los que esté trabajando, o a la carpeta de ajustes de WaveLab Pro.

Esta función es útil si desea editar un archivo de audio en otra aplicación o si, por ejemplo, desea comprimir todos sus archivos de audio en un archivo ZIP como copia de seguridad.

Una vez ha definido una herramienta externa, puede ejecutarla seleccionándola desde los menús emergentes **Herramientas externas** en el **Editor de audio** y en la ventana **Procesador por lotes**.

NOTA

Una herramienta externa solo funciona dentro del editor en el que está definida. En consecuencia, cada tipo de editor puede tener sus propios conjuntos de herramientas externas.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Configurar herramientas externas en la página 821

Configurar herramientas externas

Para poder seleccionar herramientas externas desde el menú **Herramientas**, debe configurarlas.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio** o en la ventana **Procesador por lotes**, abra el diálogo **Configurar herramientas externas**.
2. En el diálogo **Configurar herramientas externas**, haga clic en el icono más para crear una nueva definición de herramienta.
3. Especifique un título, la ruta a la herramienta externa que desea ejecutar, argumentos, una carpeta inicial y un comentario.
4. Opcional: agregue más definiciones de herramientas haciendo clic en el icono «más» nuevamente.

RESULTADO

La herramienta externa está configurada y se puede seleccionar desde el menú **Herramientas**.

Una vez que se ha configurado una herramienta externa, puede asignarle un atajo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Diálogo Configurar herramientas externas en la página 822
Personalizar atajos en la página 775

Ejecutar una herramienta externa después de un proceso por lotes

Puede especificar herramientas externas a ejecutar cuando se completa un procesado por lotes. Por ejemplo, puede ejecutar una herramienta para comprimir los archivos generados o una herramienta de FTP para subir los archivos a Internet.

PRERREQUISITO

Configure la herramienta externa que desea ejecutar al finalizar el procesado por lotes.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **Opciones**.
2. En el menú emergente **Al acabar, ejecutar herramienta externa**, seleccione la herramienta externa que desea ejecutar al finalizar el proceso por lotes.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Configurar herramientas externas en la página 821
Diálogo Configurar herramientas externas en la página 822

Diálogo Configurar herramientas externas

En este diálogo, puede configurar herramientas externas para trabajar con WaveLab Pro. Por ejemplo, puede ejecutar una herramienta para comprimir los archivos generados o una herramienta de FTP para subir los archivos a Internet.

- Para abrir el diálogo **Configurar herramientas externas** de archivos de audio, seleccione la pestaña **Proceso** en el **Editor de audio**, haga clic en **Herramientas externas** en la sección **Otro**, y seleccione **Configurar herramientas externas**.
- Para abrir el diálogo **Configurar herramientas externas** de procesos por lotes, seleccione la pestaña **Opciones** en la ventana **Procesador por lotes**, abra el menú emergente **Al acabar, ejecutar herramienta externa**, y seleccione **Configurar herramientas externas**.

Lista de herramientas externas

La lista de todas las herramientas externas definidas, en el mismo orden en el que aparecen en el menú **Herramientas**.

Crear elemento

Crear una nueva definición de herramienta.

Borrar elemento

Borra la definición de herramienta seleccionada de la lista.

Mover el elemento seleccionado una posición hacia arriba/abajo en la lista

Mueve la definición de herramienta seleccionada una posición hacia arriba/abajo.

Título

El título de la definición de herramienta.

Aplicación

La ruta entera y el nombre del archivo de la aplicación a ejecutar.

Campo de texto Argumentos

La lista de argumentos para pasar a la aplicación. Suele haber, como mínimo, un argumento, por ejemplo, el nombre de archivo activo en WaveLab Pro. Los argumentos requeridos dependen de la aplicación que se ejecute. Consulte la documentación relacionada.

Los argumentos deben estar separados entre sí por un espacio. Si un argumento contiene espacios, se debe delimitar con comillas.

Se pueden seleccionar argumentos predefinidos desde el botón de menú junto al campo de texto.

Botón de argumentos

Abre un menú con una lista de argumentos predefinidos. Se trata de parámetros que se sustituyen por los valores reales al momento de ejecución.

Por ejemplo, si selecciona **Nombre de archivo activo con su ruta** en el menú, se inserta el siguiente texto: **$(FilePathAndName)**. Cuando se ejecute, este símbolo se remplazará por **C:/Musica/Piano.wav** si ese fuera el archivo activo en WaveLab Pro.

Carpeta inicial

Especifique aquí la ruta de referencia que la aplicación podría necesitar. Esta ruta depende de la aplicación. Este ajuste es opcional.

Comentario

Le permite añadir comentarios.

Antes de la ejecución – Avisar si el archivo activo tiene cambios no guardados (solo editor de audio)

Si se activa esta opción, WaveLab Pro le advierte si el archivo activo tiene cambios no guardados antes de ejecutar la herramienta externa.

Antes de la ejecución – Cerrar archivo activo (solo editor de audio)

Si se activa esta opción, WaveLab Pro cierra el archivo activo antes de ejecutar la herramienta externa. Resulta útil si la herramienta es para modificar el archivo activo.

Antes de la ejecución – Detener reproducción (solo editor de audio)

Si se activa esta opción, WaveLab Pro detiene la reproducción del archivo antes de ejecutar la herramienta externa. Resulta útil si la herramienta va a reproducir el archivo.

VÍNCULOS RELACIONADOS
Herramientas externas en la página 820
Configurar herramientas externas en la página 821

Índice

32 bits flotantes
    Medidor de bits 577
64 bits flotantes
    Medidor de bits 577

A

AAC 178
    Codificación 188
AES-31
    Exportar 469
    Importar 469
    Importar archivos AES-31 creados en Nuendo 470
AIFF 178
    Atributos de muestra 672
Ajustes para usuarios múltiples 817
Alineado 159, 351
    Cruce por cero 160
    Fundidos cruzados al alinear a otros clips 365
AMB 178
Ambisonics 173, 178, 532
    Reproducción 532
    VST AmbiDecoder 533
AMBIX 178
Análisis
    Análisis de audio 219
    Análisis de frecuencia 3D 233
    Análisis global 220
    Comparador de archivos de audio 232
    Detección y corrección de errores 237
    Espectrograma en vivo 576
    Espectrómetro 572
    Espectroscopio 572
    Fasescopio 571
    Medidores 562
    Normalizador de sonoridad 248
    Tipo 221
Análisis de audio 219
    Exportar resultados del análisis de audio 736
Análisis de frecuencia 3D 233
    Opciones 235
Análisis global 220
    Pestaña de sonoridad 223
    Pestaña Errores 228
    Pestaña Extra 227
    Pestaña Picos 222
    Pestaña Tono 226
    Realizar 229
    Resultados 230
    Tipo 221
Anclaje
    Reproducir 134
    Reproducir desde punto de anclaje 135
    Reproducir hasta punto de anclaje 135
Anular solo
    Clústeres de canales 176
    Pistas 149
Añadir
    Pistas de video 688
Aplicaciones externas
    Preferencias 803
Archivos
    Abrir 82
    Abrir desde el portapapeles 82
    Abrir en una pestaña dedicada 83
    Borrar 86
    Buscar 98
    Cambiar entre archivos 90
    Cerrar 83, 84
    Copiar 85
    Favorito 100
    Foco 129
    Gestión 82
    Grupos 96
    Guardar 84
    Renderizar 516
    Renombrado por lotes 742
    Renombrar 87
    Temporal 100
    Usados recientemente 98
    Ventana 386
    Ventana Archivos 386
Archivos de acompañamiento 57
Archivos de audio
    Archivos mono dual 195
    Cambiar nombres y ubicaciones de archivos 387
    Comparar 232
    Crear 180
    División automática 640
    Errores 237
    Fundidos 253
    Guardar 181
    Guardar en otro formato 181
    Multicanal 173
    Plantillas 123
    Preferencias 804
    Renderizado en tiempo real 204
Archivos de audio multicanal 173
    Edición 175
    Formatos 173
    Reproducir clústeres de canales 175
Archivos de picos 56
    Ajustes 56
    Reconstruir 56
Archivos favoritos 100
    Filtrar 101
    Pestaña 100
Archivos flotantes 180

Archivos mono dual 195
Abrir 195
En el Editor de audio 196
En la ventana Montaje de audio 196
En la ventana Procesador por lotes 196
Archivos no encontrados 311
Diálogo 311
Archivos temporales 100
Área de control de canal 158
Área de control de pista 268
Medidor de pico de pista 278
Navegador 268
Pistas de imagen 277
Pistas de referencia 273
Pistas de video 275
Pistas estéreo 269
Pistas mono 269
ASIO
Controlador 21
Controlador Generic Low Latency 21
ASIO-Guard 20
Conexiones de audio 22
Configurar 20
Latencia 19
Asistente de CD 455
Atajos
Diálogo Definiciones de atajos 777
Edición 777
Lista 780
Personalizar 775
Pestaña 775
Reproducción 139
Atributos
Atributos de muestra 672
Diálogo Metadatos 208
Metadatos 206
Atributos de muestra 672
Edición 672
Ventana 673
Audio
Analizar 219
Copiar 200
Extraer audio de archivo de video 690
Invertir 256
Mover 199
Preferencias 799
Reemplazar 216
Reemplazar en el video 690
Selección de rango 42
Seleccionar 42
Audio en pausas 458
Automatización
Fundidos 396
Panorama 396
Parámetros 396
Volumen 396
Ayuda 15

B

Barra de comandos 69
Personalizar 781
Barra de estado 70
Barra de transporte 130
Botón Detener 134
Botón Reproducir 133
Carga de procesado de audio 142
Ocultar 142
Posición 141
Presets 140
Botón Detener 134
Bucles 660
Crear 660
Crear bucles con audio aparentemente no apto 669
Detectar automáticamente 667
Fundidos cruzados 668
Herramienta de bucles 662
Mover manualmente 667
Postfundidos cruzados 669
Refinado 661
Reproducción 137
Uniformizador de tono de bucle 670
Bus
Conexiones de audio 22
BWF
Metadatos 206
Bypass
Bypass inteligente 523
Bypass inteligente 523
Diálogo 524
Usar 523

C

Cadenas de plug-ins
Cargar en el proceso por lotes 715
Guardar en el proceso por lotes 715
Canales
Estéreo a mono 506
Multicanal 173
Multicanal a estéreo 507
Multicanal a mono 507
Rango de selección 50
Seleccionar 48
Canales de audio
Reproducción 143
Carga de procesado de audio 142
Cargar
Clips 357
Carpetas 126
Carpetas vigiladas 720
Especificar 127
Pestaña 127
Procesamiento por lotes 720
Carpetas de documentos 126
Carpetas de trabajo 126
Carpetas vigiladas 720
Activar 724
Ajustes 727
Configurar 721
Definir 722
Estado 729
Estructura de carpetas 731
Icono de la bandeja del sistema 729
Parámetros de línea de comandos 731

Carpetas vigiladas *(cont.)*
Presets 727
Procesado en segundo plano 724
Usar 726
Ventana 721
Carriles 321
Añadir 321
Área de control de carril 325
Convertir en pistas 323
Desplegar 324
Eliminar 322
Ensamblar el montaje de audio 312
Intercambiar clips 324
Plegar 324
Silenciar 322
Solo 322
CART
Marcadores 209
Metadatos 206
CC121
Controles 36
Dispositivos remotos 31
CD
CD de datos 611
Formatos básicos de CD 615
Formatos de CD de audio 615
Grabadoras 31
Información 685
Informe CD de audio 595
Marcadores 448
Operaciones de escritura 588
Pistas 448
Tiempos de reproducción 453
Ventana 448
CD de audio
Importar 468, 681
CD de audio básico
Importar 309
CD-Extra 615
CD/DVD de datos 606
Crear 611
Diálogo 612
Grabar 612
Proyectos de 611
Clip
Activo 353
Menú contextual 352
Seleccionado vs. activo 346
Clip activo 353
Clipping
Detectar 229
Metanormalizador de sonoridad 463
Nivel de señal 710
Nivel Master 504
Provocar 248
Clips 326
Agrupado automático 361
Agrupar 377
Ajustar fundidos cruzados 415
Alinear 358
Bloquear 375
Borrar 374
Cargar 357
Clips *(cont.)*
Clonar y sustituir archivos de origen 388
Copiar a otras pistas 364
Corrección de tiempo 416
Corrección de tono 417
Crear clips vacíos 374
Desbloquear 375
Dividir 372
Ducking 401
Duplicar 366
Edición 341
Edición integrada 372
Editar archivos de origen de clips 388
Efectos 418
Enmudecer 149
Ensamblar el montaje de audio 312
Estado de selección 346
Exportar archivos de audio de clips 389
Filtrar nombres de clips 358
Fundido cruzado 360
Gestionar archivos de origen de clips 385
Grupos 375
Guardar 357
Insertar archivos de audio en montajes de audio 327
Insertar múltiples clips 333
Montaje de audio 267
Mover 360, 361
Mover con orígenes de audio fijos 371
Opciones de inserción 331
Puntos de cue 377
Redimensionar 368
Reemplazar archivos de origen de clips 387
Renderizar 370
Renombrado por lotes 745
Reordenar 349
Reorganizar 347
Repetir 366
Reproducir 150
Seleccionar 345
Súper clips 381
Superponer 365
Vacío 374
Ventana 342
Ventana Grupos de clips 376
Vista Mid/Side 380
Volcar 370
Zonas de ratón 347
Clústeres 173
Clústeres de canales 173
Anular solo 176
Desplegar 177
Plegar 177
Reproducir 175
Sección Master 175
Silenciar 176
Solo 176
Codificación
AAC 188
Archivos de audio 187
Calidad de los archivos de audio codificados 512
Encoder Checker 511
FLAC 190

Codificación *(cont.)*
MP2 189
MP3 187
OGG 191
Podcast 759
WMA 192
Codificadores
Video 694
Código de tiempo
Activar/Desactivar 693
Formato 77
Ventana 146
Códigos PQ 616
Colores
Editor de audio 809
Montajes de audio 814
Pestañas 85
Ventana de montaje 773
Ventana de onda 773, 807
Comandos de teclado
Indexados 779
Personalizar 775
Secuencias de teclado 778
Comparación A/B
Ajustes de plug-ins 443
Comparador de archivos de audio 232
Comparar
Archivos de audio 232
Calidad del codificador 512
Montajes de audio 468
Señal original con señal procesada 523
Compases y tiempos
Ajustes 75
Formato 75
Conexiones de audio 19
Bus 22
Controlador 21
Definir 20
Pestaña 22
Configuración de altavoces 150
Colores de LEDs 151
Configurar 151
Panel 514
Configuración de canales
Montaje de audio 309
Propiedades de audio 181
Configuración multiordenador 817
Configurar
Herramientas externas 821
WaveLab 796
Controlador
ASIO 21
Audio 21
Generic Low Latency 21
Controlador de audio 21
Frecuencia de muestreo 504
Conversión por lotes 740
Archivos 741
Diálogo 740
Convertir
Convertir por lotes 741
Estéreo a mono 197
Frecuencia de muestreo 264
Convertir *(cont.)*
Mono a estéreo 197
Múltiples archivos 740
Pistas de CD de audio a montaje de audio 686
Remuestrear 263
Tipos de marcadores 554
Copiar
Archivos 85
Efectos 432
Información de audio al portapapeles 129
Copias de seguridad
Archivos de definición de control remoto 35
Copias de seguridad automáticas 86
Herramientas externas 820
Montaje de audio 467
Corrección
Corrección de tono 259
Pitch bend 262
Corrección de tiempo 257
Clips 416
Diálogo 257
Limitaciones 259
Procesamiento de señal digital (DSP) 259
Velocidad de reproducción 139
Corrección de tono
Clips 417
Corregir
Errores 240
Correlación de fase 571
Cruce por cero 160
Cubase
WaveLab Exchange 696
Cursor
Establecer la posición 76
Indicador de posición del cursor 349
Memorizar posición 48
Snapshot 212

D

Datos y audio 615
DC offset
Análisis global 227
DC Offset 256
Eliminar 256
DDP 610
DeEsser 419
DeHummer 419
DeNoiser 419
Deshacer 102
Ventana de plug-in 443
Deslizadores 52
Deslizar audio en clips 371
Desplazamiento
Durante la reproducción 148
Snapshot 212
Detección de errores 241
Disc-at-Once 618
Disposición del espacio de trabajo
Diálogo 772
Restaurar 771

Dispositivos remotos
CC121 31, 36
Pestaña 31
Dithering 508
Calidad 510
Cuándo aplicar 509
Lin Pro Dither 509
Plug-ins 509
Sección Master 507
Dividir
Clips 372
División automática 640
Pistas estéreo en pistas mono 316
División automática 640
En archivos de audio 640
En montajes de audio 653
Doble precisión
Archivos temporales 100
Precisión de procesado 799
DSP 259
DTMF
Diálogo Generador DTMF 678
Generador 678
Generar 680
Ducking
Ajustes para clips 403
Ajustes para pistas 405
Aplicar 404
Clips 401
Pistas 404
DVD
DVD de datos 611
DVD-Audio 581
Grabadoras 31
Operaciones de escritura 588
DVD-Audio 581
Abrir 586
Comprobación de conformidad 587
Configurar 586
Crear 585
Editar montajes de audio 586
Estructura del proyecto 581
Formatos 582
Grabar 605
Grabar en CD/DVD de datos 608
Grabar en imagen ISO 609
Guardar 585
Opciones 584
Renderizar 606
Sistemas de TV 585
Ventana 582

E

EBU R-128 58
Análisis 223
Definir referencia de sonoridad 800
Medidor de sonoridad 568
Metanormalizador de sonoridad 463
Normalizador de panorama 251
Normalizador de sonoridad 248
Pestaña de sonoridad 155
Edición de valores 110
Edición espectral
Copiar regiones 632
Definir regiones 630
Filtrar frecuencias individuales 631
Procesado 630
Edición integrada
Clips 372
Editor de audio 60
Área de control de canal 158
Arrastrar 110
Colores 809
Espectrograma 154
Forma de onda 153
Modos de visualización 153
Pestaña Analizar 170, 219
Pestaña Corrección 237
Pestaña Editar 165
Pestaña Insertar 169
Pestaña Proceso 170, 245
Pestaña Renderizar 170
Pestaña Ver 162
Pestañas 162
Sonoridad 155
Ventana de onda 152
Visor de ondícula 154
Editor de espectro
Integrado 372
Editor de Feed RSS 61
Editor de forma de onda
Integrado 372
Editor de script 792
Editores externos 818
Archivos de audio 819
Configurar 818
Cubase como editor externo de WaveLab 697
Montajes de audio 819
Nuendo como editor externo de WaveLab 697
WaveLab Exchange 696
Efectos
Añadir 428, 429
Bypass 498
Copiar 432
Desactivar 498
Deshacer cambios 432
Efectos de clip 418
Efectos de grupos de pista 418
Efectos de la salida del montaje 418
Efectos de pista 418
Efectos finales 507
Efectos master y montajes de audio multicanal 341
Eliminar 430
Envío 433, 500
Envolventes 436
Ganancia 436
Insertar 433, 500
Inspector 429
Panoramizar 436
Pérdidas de sonido 532
Presets 499
Reorganizar 431
Salida del montaje 419
Sección Master 494

Efectos *(cont.)*
Transformación 264
Ventana Inspector 419
Efectos de clip
Añadir 428
Eliminar 430
Eliminar de clips seleccionados 431
Enrutado 435
Reorganizar 431
Efectos de ducking de voz en off 402
Efectos de grupos de pista
Eliminar 430
Efectos de la salida del montaje 419
Añadir 428
Eliminar 430
Reorganizar 431
Efectos de pista
Añadir 428
Eliminar 430
Reorganizar 431
Efectos externos 28
Asignar a buses de envío 30
Asignar a buses de retorno 30
Configurar 30
Pestaña 22
Plug-in 28
Efectos finales
Sección Master 507
Empujar 378
Mover audio 200
Encoder Checker 511
Calidad de los archivos de audio codificados 512
Diálogo 513
Modos ciegos 512
Procesado de reproducción 510
Enrutado
Pista de referencia 446
Enrutado de pista 339
Envolvente 389
Diálogo 251
Fundidos 389
Operaciones 252
Panorama 389
Para clips 389
Volumen 389
Envolventes
Automatización 396
Envolventes de nivel 390
Envolventes de clip 389
Añadir puntos de curva 391
Automatización 396
Bloquear curva de envolvente 396
Copiar 393
Edición 391
Editar curvas 392
Enmudecer rango de clips 394
Nivel 399
Nivel de selección 393
Ocultar 390
Presets 395
Restablecer curvas 393
Seleccionar 390
Envolventes de clip *(cont.)*
Suavizado 394
Visualización 390
EQ 419
Equipo
Conectar 19
Errores
Análisis global 228
Corregir 240
Detección y corrección 237
Detectar 241
Pestaña Corrección 237
Escaneo 145
Herramienta Reproducir 145
Preferencias 146
Usar la regla de tiempo 146
Escribir CD 610
Preferencias 801
Espacio de Trabajo
Disposición 771
Elementos 60
Ventana 60
Ventanas autodeslizantes 66
Espectro
Edición 619
Restauración de audio 635
Espectrograma 619
Imagen 637
Marca de agua 636, 637
Opciones 621
Texto 636
Visualización 154
Espectrograma en vivo 576
Ajustes 576
Espectrómetro 572
Ajustes 574
Presets 574
Snapshots 573
Zoom 573
Espectroscopio 572
Esquemas de nombrado 91
Definir 91
Diálogo 91
Estándar de video 585
Estándar Red Book
CD-Extra 615
Formatos básicos de CD 615
Texto del CD 592
Estéreo
A mono 197, 506
Dividir pistas estéreo en pistas mono 316
Gestión 173, 200
Exchange
WaveLab Exchange 696
Explorador de archivos 88
Alternativo 820
Carpetas favoritas 90
Ventana 88
Explorador de archivos externo
Alternativo 820
Configurar 820

Exportar
AES-31 469
Archivos de definición de control remoto 35
Datos FFT como texto ASCII 573
Lista de clips 360
Lista de marcadores como texto 559
Nombres de archivo como texto 387
XML 468
Expresiones regulares 755
Expresiones regulares comunes 755
External FX
Plug-in 28
Extraer
Audio 690

F

Fasescopio 571
Ajustes 571
Feed RSS 763
Ajustes de FTP 768
Comprobar 770
Crear 767
Editor 763
Opciones 767
Publicar 769
FFT 573
FLAC 178
Codificación 190
Foco 129
Forma de onda
Pestaña 153
Restauración 217
Formato de tiempo
Diálogo 77
Formatos
Preferencias 800
Video 693
Formatos contenedores
Video 693
Formatos de archivo
AAC 178
AIFF 178
Cambiar 184
FLAC 178
Formatos de archivo desconocidos 194
Formatos de archivo especiales 194
MP2 178
MP3 178
MPEG 178
OGG 178
RF64 178
WavPack 178
WMA 178
Formatos de archivo de audio 178
Cambiar 184
Conversión por lotes 740
Diálogo 182
Multicanal 173
Fotogramas por segundo
Formato 77
FPS
Video 694
Frecuencia de muestreo
Conflictos 201
Controlador de audio 504
Convertir 264
Escribir montajes de audio sin ninguna frecuencia de muestreo 592
Incompatible al insertar archivos de audio 336
Montaje de audio 308, 309
Personalizar 503
Propiedades de audio 181
Remuestrear 263
FTP
Feed RSS 768
Publicación de un feed RSS 768
Función Jog 148
Función Shuttle 148
Fundidos
Automatización 396
Crear fundidos de entrada y de salida 253
En archivos de audio 253
En montajes de audio 406
Envolvente 389
Fundidos cruzados 254
Fundidos sencillos 253
Tipos 407
Fundidos cruzados 254
Crear 254
En bucles 668
En montajes de audio 406
Opciones de pegar y fundido cruzado 255
Postfundidos cruzados 669
Fundidos cruzados en clips 414
Ajustar 415
Edición 412
Fundidos cruzados automáticos 412
Ventana de correlación de ondas 415
Fundidos en clips
Copiar 411
Crear 406
Curvas 407
Desactivar en clips individuales 411
Fundidos de entrada/salida por defecto 410
Fundidos por defecto en nuevos clips 410
Guardar como por defecto 409

G

Ganancia
Diálogo 247
Efectos 436
Ganancia global para efectos 437
Ventana Inspector 419
Generador de señal 674
Diálogo 674
Generador DTMF 678
Generic Low Latency
Controlador 21
Gestor de proyectos
Ventana 94
Glitches
Detectar 229
gnudb 685

GPK
Archivos de picos 56
Grabación 472
Buses 480
Configurar 472
Diálogo 473
Espectrómetro 479
Indicador Capacidad del disco 479
Marcadores 485
Medidor de nivel 479
Múltiples pistas 482
Pestaña 22
Propiedades automáticas de archivo 481
Propiedades de archivo personalizadas 481
Ventana de montaje de audio 479
Grupos
Grupos de clips 375
Grupos de pestañas 53
Grupos de pistas 317
Grupos de plug-ins 782
Grupos de archivos 96
Crear 97
Exportar como texto 97
Guardar 97
Plantillas 124
Grupos de clips 375
Agrupar 377
Añadir clips 377
Colorear 377
Eliminar 377
Ventana 376
Grupos de pestañas 53
Anclar en ventana de control 62
Crear 54
Gestionar 78
Usar 55
Grupos de pestañas de archivos 53
Crear 54
Usar 55
Grupos de pistas 317
Añadir pistas 319
Colorear 320
Diálogo 317
Efectos 418
Eliminar pistas 319
Enmudecer 320
Inspector 419
Mover pistas 319
Poner en solo 320
Guardar
Archivos 84
Clips 357
Montajes de audio 86
Múltiples archivos 85
Presets de la Sección Master 525

H

Herramienta de bucles 662
Herramienta Lápiz 217
Herramientas externas 820
Configurar 821
Después de proceso por lotes 821
Historial
Indicadores de edición 106
Localizar ediciones en el historial 109
Versión 102
Hoja de minutaje (cue)
Plantillas 599

I

ID3
Metadatos 206
Idioma 796
Imagen
CD/DVD de datos 611
Importar
AES-31 469
Archivos de definición de control remoto 35
Opciones de importación de montaje de audio 309
Pistas de CD de audio 681
Video 689
Video en montajes de audio 309
XML 468
Indicador Capacidad del disco 479
Indicador de posición del ratón 349
Indicadores de edición 106
Localizar en el historial 109
Mostrar 108
Ocultar 108
Recuperar muestras de audio originales 109
Informe
Plantillas de hojas de minutaje (cue) 599
Informe CD de audio 595
Diálogo 596
Generar 595
Plantillas de hojas de minutaje (cue) 599
Inicio
Diálogo 40
Insertar
Video 689
Inspector
Añadir efectos 429
Mostrar/Ocultar paneles 428
Ventana 419
Inversión de fase 255
Invertir audio 256
ISRC 617
Importar códigos 617
iXML
Metadatos 206
WaveLab Exchange 697
Izquierda/Derecha
Nivel Master 504
Pistas 316
Procesado de canal 433, 500

L

Latencia 19
Level Normalizer
Diálogo 248
Limpiar 419
Lin Pro Dither 509
Línea de información 349

Lista de clips
Exportar como texto 360
LR/MS
Edición 202

M

M/S
Pistas 316
M4A
Presets de metadatos 209
Marcadores 539
Borrar 550
CART 209
Convertir tipos de marcadores 554
Crear 545
Duplicar 547
Exportar 558
Exportar lista de marcadores como texto 559
Grabación 485
Importar 558
Ligar a clips 557
Marcadores de CD 448
Mover 552
Mover múltiples marcadores 552, 553
Navegar por 554
Ocultar 554
Puntos calientes 230
Renombrado por lotes 744
Renombrar 556
Secuencia 547
Seleccionar 557
Tipos 539
Ventana 540
Maximizer 419
Medición
Tiempo real vs. tiempo diferido 562
Windows 562
Medición en tiempo real 562
Medidor de bits 577
Ajustes 578
Medidor de nivel 565
Ajustes 566
Medidor de panorama
Ajustes 566
Medidor de nivel 565
Medidor de pico de pista 278
Medidor de sonoridad 568
Ajustes 569
Medidor VU
Ajustes 566
Modos de medidores VU de Sistema-K 567
Medidores 562
Ajustes 563
Anclar en ventana de control 62
Espectrograma en vivo 576
Espectrómetro 572
Espectroscopio 572
Fasescopio 571
Grabación 479
Medidor de bits 577
Medidor de nivel 565
Medidor de panorama 565
Medidores *(cont.)*
Modos de monitorización 563
Multicanal 564
Ondascopio 579
Osciloscopio 578
Presets 564
Restablecer 564
Sonoridad 568
Mejorar 419
Menús contextuales 72
Clip activo 353
Metadatos 206
Diálogo 208
Edición 209
Fusionar 211
Pistas de CD 454
Presets 209
Trozos de texto 789
Variables 210, 789
Ventana 207
Ventana Procesador por lotes 211
Metanormalizador de sonoridad 463
Diálogo 464
Mezcla
Archivos de audio 203
Metanormalizador de sonoridad 463
Montajes de audio 459
Mezcla in situ 517
Selección de audio 518
Mezclar
Canales estéreo a canales mono 506
Multicanal a canales estéreo 507
Multicanal a canales mono 507
Mezclar a estéreo 144
Mid/Side
Clips 380
Edición 202
Nivel Master 504
Pistas 316
Procesado de canal 433, 500
MIDI
Atajos 775
Dispositivos remotos 31
MixConsole V6 535
MixConvert V6
Plug-in 535
Poner canales en solo 537
Monitor
Modos 563
Monitorización
Entrada 484
Monitorización directa 485
Tareas en segundo plano 530
Monitorización de entradas 484
Monitorización directa 485
Mono
A estéreo 197
Altavoz dedicado 27
Archivos mono dual 195
Gestión 173, 200
Montajes de audio 61, 267
Arrastrar 110
Colores 814

Montajes de audio *(cont.)*
Copias de seguridad 467
Crear 301
Crear a partir de múltiples archivos de audio 303
Crear a partir de todos los archivos de audio abiertos 303
Crear a partir de un archivo de audio 301
Dentro de montajes de audio 380
División automática 653
Duplicados 304
Ensamblar 312
Fundidos 406
Fundidos cruzados 406
Guardar 86
Montajes de audio dentro de montajes de audio 380
Pestañas 278
Plantillas 123
Preferencias 810
Propiedades 308
Referencias de archivos de audio rotas 311
Renderizado en tiempo real 461
Ruta de señal 300
Submontaje 380
Súper clips 380
Ventana 267
Ventanas de plug-in 438
Vista general 466
Mover audio 199
MP2 178
Codificación 189
MP3 178
Codificación 187
Presets de metadatos 209
MP4 178
Presets de metadatos 209
MPEG
MP2 178, 189
MP3 178, 187
MPEG-4 178
Multicanal
A estéreo 507
A mono 507
Altavoces estéreo 144
Asignar canales de pista a canales de salida 338
Configuraciones 337
Editor de audio 173
Efectos master 341
Enrutado de pista 339
Medidores 564
Mezcla estéreo de configuraciones multicanal 341
MixConsole V6 535
Montaje de audio 337
Reproducción 144
Sección Master 341

N

Navegador 268
Navegador de títulos 326
Navegar 109
Nivel
Nivel Master 504
Nivel de volumen
Medidor de pico de pista 278
Nivel Master
Sección Master 504
Normalizador de panorama
Diálogo 251
Normalizador de sonoridad
Diálogo 249
Normalizar
Level Normalizer 248
Metanormalizador de sonoridad 463
Pan 251
Sonoridad 248
NTSC
DVD-Audio 585
Núcleos de procesador
Proceso por lotes 720
Nuendo
Importar archivos AES-31 creados en Nuendo 470
WaveLab Exchange 696

O

OGG 178
Codificación 191
Ondascopio 579
Ajustes 579
Ondícula
Opciones 621
Visualización 154, 620
Operaciones de arrastrar 110
Operaciones de escritura 588
DVD-Audio 605
Escribir montajes de audio 590
Escribir montajes de audio en un CD de audio 590
Escribir montajes de audio en una imagen DDP 591
Formatos de CD de audio 615
Grabar CD de audio a partir de imagen DDP 609
Proyecto de DVD-Audio en imagen ISO 609
Proyecto DVD-Audio en CD/DVD de datos 608
Proyectos de CD/DVD de datos 611
Renderizar DVD-Audio 606
Texto del CD 592
Origen de clip
Eliminar 375
Osciloscopio 578
Ajustes 579

P

PAL
DVD-Audio 585
Palabras clave 779
Pan
Efectos 436
Envolventes de clip 389
Panorama
Automatización 396
Envolvente 389
Leyes 400
Modos 400
Ventana Inspector 419

Pantalla completa
Activar 80
Parámetros
Automatización 396
Parámetros de línea de comandos
Carpetas vigiladas 731
PCM
Medidor de bits 577
Pérdidas de sonido 532
ASIO-Guard 20
Personalizar 771
Atajos 775
Barra de comandos 781
Disposición del espacio de trabajo 771
Grupos de plug-ins 781, 782
Presets 118
Scripting 792
Trozos de texto 789
Variables 789
Ventana de montaje 773
Ventana de onda 773
Pestaña Archivo 63
Pestaña Archivos recientes 98
Pestaña Info 65
Pestañas
Colores 85
Espectrograma 154
Forma de onda 153
Gestionar 78
Indicador de cambios sin guardar 85
Sonoridad 155
Utilizar los grupos de pestañas 55
Visor de ondícula 154
Picos
Análisis global 222
Medidor de pico de pista 278
Picos reales
Análisis 222
EBU R-128 58
Level Normalizer 248
Medidor de nivel 565
Medidor de sonoridad 568
Metanormalizador de sonoridad 463
Pestaña de sonoridad 155
Pista
Video 688
Pista de CD oculta 459
Pista de imagen 313
Pista de referencia 445
Enrutado 446
Pistas 313
Agrupar 319
Agrupar pistas de CD 453
Anular solo 149
Añadir 313
Área de control de carril 325
Área de control de pista 268
Bloquear y desbloquear 316
Convertir en carriles 324
Ducking 404
Efectos 418
Eliminar 314
Eliminar pistas de grupos de pistas 319
Pistas *(cont.)*
Ensamblar el montaje de audio 312
Estado de selección 315
Grupos 317
Izquierda/Derecha 316
Mid/Side 316
Mostrar más o menos 117
Mover en la lista de pistas 314
Pista de imagen 313
Redimensionar 314
Seleccionado vs. activo 315
Seleccionar 315
Silenciar 149
Solo 149
Transición entre pistas 592
Pistas de CD
Agrupar 453
Metadatos 454
Reordenar 452
Pitch
Bend 262
Pitch bend 262
Diálogo 262
Pitido de censura 216
Plantillas 121
Borrar 125
Crear 122
Grupos de archivos 124
Pestaña 122
Plantillas de archivos de audio 123
Plantillas de montajes de audio 123
Plantillas de proyectos 94
Por defecto 126
Renombrar 125
Plug-ins
Añadir a favoritos 782
Añadir plug-ins VST 783
Automatización 396
Bypass 498
Desactivar 498
Efectos de clip 418
Efectos de grupos de pista 418
Efectos de la salida del montaje 418
Efectos de pista 418
Excluir 784
Excluir de menús de plug-ins 781
Grupos 781
Metapaso 708, 710
Monopaso 708
Multipaso 708
Organización 781
Personalizar grupos de plug-ins 782
Plug-ins de procesador por lotes 708
Preferencias 784
Presets de efecto 499
Reemplazar plug-ins no encontrados 784
Salida del montaje 419
Sección Master 495, 708
Ventana Inspector 419
Plug-ins de clip
Enrutado 435
Plug-ins metapaso 710

Plug-ins no encontrados
Reemplazar 784
Plug-ins VST
Añadir 783
Podcast 759
Codificación 759
Pestaña Publicar 761
Servicios de hospedaje 759
Subir 760
Posición cuadrícula magnética
Archivos de audio 159
Montajes de audio 351
Post-roll 138
Diálogo 138
Pre-roll 138
Diálogo 138
Precisión de procesado 57
Preferencias 799
Preénfasis 618
Preferencias
Aplicaciones externas 803
Archivos de audio 804
Audio 799
Escribir CD 801
Formatos 800
General 796
Global 796
Montajes de audio 810
Opciones 802
Plug-ins 784
Visualización 798
Preferencias globales
Aplicaciones externas 803
Audio 799
Escribir CD 801
Formatos 800
General 796
Opciones 802
Visualización 798
Presets 118
Barra de transporte 140
Borrar 119
Cargar 119
Carpetas vigiladas 727
Envolvente de audio 395
Espectrómetro 574
Formato de archivo de audio 185
Guardar 118
Metadatos 209
Modificar 119
Preset de efecto por defecto 120
Presets de cadena de plug-ins 431
Sección Master 525
Temporal 119
Ventanas de medidores 564
VST 2 499
Presets de cadena de plug-ins 431
Presets de efecto por defecto
Cargar 121
Eliminar 121
Guardar 120
Presets de la Sección Master 525
Archivos de acompañamiento 57
Cargar 527
Guardar 525
Guardar en archivos de audio o montajes de audio 528
Incluir al renderizar 529
Presets temporales 119
Guardar 120
Restaurar 120
Procesado de canal 433, 500
Procesado de canales
Configurar 434, 501
Procesado de reproducción 510
Procesamiento de señal digital 259
Procesamiento offline 245
Aplicar 247
Plug-ins 709
Proceso por lotes 699
Añadir archivos 712
Añadir archivos de audio 712
Añadir archivos desde una carpeta 713
Añadir montajes de audio 713
Añadir plug-ins 714
Archivos a procesar 703
Buscar y reemplazar nombres y ubicaciones de archivos 716
Cadena de plug-ins 702
Cadenas de plug-ins 715
Cambiar el orden de los plug-ins 717
Carpeta por defecto 714
Carpetas vigiladas 720
Crear 711
Detener 718
Ejecutar 718
Eliminar archivos y plug-ins 715
Entrada XML 732
Estrategia de sobrescritura 718
Exportación de listas de archivos 716
Expresiones regulares 755
Formato de salida 717
Guardar 711
Herramienta externa después de proceso por lotes 821
Iconos de estado 719
Importación de listas de archivos 716
Metadatos 211
Multitarea 719
Nombrar archivos de audio renderizados 718
Núcleos de procesador 720
Plug-ins de procesador por lotes 708
Previsualizar el efecto 717
Procesadores offline 709
Ruta de señal de audio 715
Salida XML 735
Ubicación de archivo 718
Ventana 700
XML 732
XSLT 736
Profundidad de bits 57
Propiedades de audio 181

Propiedades
  Montaje de audio 308
  Propiedades de audio 65
Propiedades de audio
  Cambiar 205
  Diálogo 181
  Pestaña Info 65
Proyectos de 92
  Crear 93
  Guardar 94
  Plantillas 94
  Proyectos por defecto 93
  Ventana Gestor de proyectos 94
Puntos calientes
  Marcadores 230
  Poner el foco 231
Puntos de cue
  Añadir 378
  Bordes magnéticos 351
  Clips 377

R

Rango de selección
  Mover 50
Rangos de audio
  Reproducir 134
Rangos de selección
  Crear clips 365
Recuperar
  Muestras de audio 109
Referencias de archivos de audio rotas 311
Registro
  Scripting 794
  Ventana 80
Regla
  Compases y tiempos 75
  Posición de inicio 76
  Regla de nivel 72
  Regla de tiempo 72
Regla de nivel 72
  Opciones 73
Regla de tiempo 72
  Menú 73
  Opciones 73
Rehacer 102
  Ventana de plug-in 443
Reloj
  Formato 77
Remuestreado 264
Remuestrear
  Personalizar frecuencia de muestreo 503
  Resampler 263
  Sección Master 502
Renderizado de entrada en vivo 486
Renderizado en tiempo real 170, 296
  Archivos de audio 204
  Diálogo 204, 462
  Montajes de audio 461
Renderizar
  Archivos 516
  Archivos de audio 203
  Clips 370
Renderizar *(cont.)*
  DVD-Audio 606
  Entrada en vivo 486
  In situ 517
  Incluir preset de Sección Master 529
  Montajes de audio 459
  Montajes de audio a archivo de audio 460
  Múltiples formatos de archivo 516
  Pérdidas de sonido 532
  Sección Master 516
  Tiempo real 170, 296
  Ventana Tareas 531
Renombrado por lotes 742
  Archivos 742
  Clips 745
  Diálogo 742
  Expresiones regulares 755
  Marcadores 744
Renombrar
  Archivos 87
  Esquemas de nombrado 91
  Marcadores 556
  Renombrado por lotes 742
Repercusión
  Mover y hacer fundidos cruzados de clips 361
Reproducción 130
  Ambisonics 532
  Atajos 139
  Barra de transporte 130
  Botón Detener 134
  Botón Reproducir 133
  Bucles 137
  Canal de audio seleccionado 143
  Clips 150
  Desde un anclaje o hasta él 134
  Desplazar 148
  En la ventana Montaje de audio 149
  En segundo plano 19
  Escaneo 145
  Iniciar desde regla de tiempo 142
  Multicanal 144
  Post-roll 138
  Pre-roll 138
  Rangos de audio 134
  Velocidad 139
Respuestas por defecto
  Restablecer 59
Restauración
  Detección y corrección de errores 237
  Filtrar frecuencias individuales 631
  Forma de onda 217
Restauración de audio 635
Reverb 419
RF64 178
Ruido
  Generador de silencio 214
  Moldeado 508
Ruido de fondo
  Silencio verdadero vs. sonido ambiente 215
Ruta de señal
  Montaje de audio 300
  Proceso por lotes 715

Ruta de señal de audio
Proceso por lotes 715

S

Scripting 792
Editor de script 792
Ejecutar un script 793
Escribir un script 793
Ventana de registro 794
SECAM
DVD-Audio 585
Sección Master 490
Ajustes 492
Arrastrar 111
Canales estéreo a canales mono 506
Cargar presets de la Sección Master 527
Configuraciones multicanal 341
Dithering 509
Formatos de plug-ins de efectos soportados 495
Frecuencia de muestreo 503, 504
Guardar presets de la Sección Master 525
Herramientas 492
Mezcla estéreo de configuraciones multicanal 341
Multicanal a estéreo 507
Multicanal a mono 507
Panel de Procesado de reproducción 510
Panel de remuestreado 502
Panel Efectos 494
Panel Nivel Master 504
Pestaña Renderizar 519
Presets 525
Procesado 638
Procesado de canal 433, 500
Renderizar 516
Ruta de señal 492
Ventana 490
Ventana de plug-in 496
Secuencias de teclado 778
Selección
Borrar 51
Enmudecer 216
Extender 51
Memorizar duración 48
Mover 51
Reducir 51
Reemplazar con silencio 215
Selección de audio
Snapshot 212
Señales
Generador de señal 674
Generador DTMF 678
Generar 674
Señales de audio 677
Señales de audio
Generar 677
Servicios de hospedaje
Podcast 759
Silence
Insertar 215
Reemplazar una selección con silencio 215
Silenciar
Clips 149
Clústeres de canales 176
Pistas 149
Silencio
Generador 214
Silencio verdadero 214
Silencio verdadero vs. sonido ambiente 215
Sincronizar
Ajustes 817
Sistema
Configurar 19
Sistema-K 567
Sistemas de TV 585
Snapshots 212, 462
Actualizar 213, 463
Capturar 213, 463
Espectrómetro 573
Recuperar 213
Solo
Anular solo 149
Clústeres de canales 176
Pistas 149
Sonido ambiente
Insertar 214
Sonoridad
Análisis global 223
Corto plazo 568
Curvas de envolvente 156
EBU R-128 58
Momentánea 568
Normalizar 248
Pestaña 155
Referencia 800
Sonoridad a corto plazo 568
Sonoridad momentánea 568
steinberg.help 15
Submontajes
Congelar 385
Montajes de audio dentro de montajes de audio 380
Submontajes externos 381
Submontajes internos 381
Submontajes externos 381
Insertar en montajes de audio 384
Súper clips 381
Crear 382
Edición 384
Surround
MixConsole V6 535
Montajes de audio 337

T

Tareas
Ventana 531
Tareas en segundo plano
Cancelar 530
Monitorización 530
Pérdidas de sonido 532
Ventana Tareas 531
Tarjetas de sonido 19

Tasas de fotogramas
Video 694
Tempo
Formato de medidor 75
Test A/B
Pista de referencia 445
Texto ASCII
Datos FFT 573
Texto del CD 592
Editor 593
Importar 594
Informe CD de audio 595
Variables 789
Tiempos de reproducción
Edición 453
Tipos de marcadores 539
Convertir 554
Tono 226
Análisis global 226
Desplazar 259
Tonos MF
Generador DTMF 678
Touch Bar 794
Personalizar 794
Transformación
Efectos 264
Transformada rápida de Fourier 573
Trozos de texto
Aplicar 791
Personalizar 789
Pestaña 791
Trozos de Texto
Definir 790

U

Uniformizador de tono de bucle 670
UPC/EAN 617

V

Variables
Aplicar 791
Definir 790
Metadatos 210
Personalizar 789
Pestaña 791
Ventana de control 62
Anclar 62
Grupos de pestañas 53
Ventana de correlación de ondas 415
Ventana de montaje
Colores 773
Personalizar 773
Ventana de montaje de audio
Área de control de pista 268
Envolvente 293
Pestaña Analizar 295
Pestaña Editar 281
Pestaña Fundido 290
Pestaña Insertar 287
Pestaña Proceso 289
Ventana de montaje de audio *(cont.)*
Pestaña Renderizar 296
Pestaña Ver 279
Ventana de onda 152
Área de control de canal 158
Colores 773
Espectrograma 154
Forma de onda 153
Modos de visualización 153
Personalizar 773
Sonoridad 155
Visor de ondícula 154
Ventana de plug-in
Abrir 440
Alternar entre efectos 442
Añadir efectos 441
Cambiar efectos 442
Cerrar todas las ventanas de plug-in 444
Deshacer/Rehacer 443
Gestión 444
Montajes de audio 438
Sección Master 496
Ventana Feed RSS
Arrastrar 111
Ventana Historial
Archivos de audio 105
Montajes de audio 103
Ventana Navegador 466
Ventana Notas 467
Ventana Procesador por lotes 700
Pestaña Comentario 708
Pestaña Editar 700
Pestaña Ejecución 707
Pestaña Formato 705
Pestaña Opciones 706
Pestaña Resultado 704
Pestaña XML 707
Ventanas autodeslizantes 66
Ventanas de herramientas 66
Abrir y cerrar 66
Anclar en ventana de control 62
Anclar y desanclar 67
Grupos de pestañas 55
Ventanas de medidores
Abrir y cerrar 562
Anclar y desanclar 67
Video 688
Codificadores 694
Código de tiempo 693
Compatibilidad de archivos 693
Copiar clips de video 691
Deshabilitar la edición de pistas de video 691
Editar audio 691
Extraer audio 690
Formatos contenedores 693
Importar 689
Insertar 689
Modo video sigue edición 692
Pista de video 688
Pistas 688
Recortar clips de video 691
Reemplazar audio 690

Video *(cont.)*
Tasas de fotogramas 694
Ventana 692
Visualización
Preferencias 798
Voice Exciter 419
Volcar
Clips 370
Volumen
Automatización 396
Envolvente 389
VS
Archivos de acompañamiento 57
VST 2
Presets 499
VST AmbiDecoder 533

W

WAV
Presets de metadatos 209
WaveLab
Configurar 796
Idioma 796
Proyectos de 92
Sincronizar ajustes 817
WaveLab Exchange 696
WavPack 178
Windows
Disposición 771
Gestión 42
Transparencia 68
Windows Media Audio
Codificación 192
WMA 178
Codificación 192
WPR
Proyectos de WaveLab 92

X

XML
Exportar 468
Importar 468
Procesamiento por lotes 732
XSLT
Parámetros del procesado XSLT 736
Proceso por lotes 736

Z

Zonas de ratón 347
Zoom 112
Controles de zoom 113
Espectrómetro 573
Herramienta de Zoom 114
Montaje de audio 117
Opciones 116
Snapshot 212
usando el ratón 114
usando el teclado 115