

# Manual de operaciones



# WAVELAB PRO<sup>12</sup>

Audio Editing And Mastering Suite

El equipo de documentación de Steinberg: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Dennis Martinez, 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](http://www.steinberg.net/trademarks).

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2024.

Todos los derechos reservados.

WaveLab Pro\_12.0.20\_es-ES\_2024-04-16

# Tabla de Contenidos

<b>6</b>	<b>Nuevas funciones</b>	<b>101</b>	<b>Gestión de archivos</b>
<b>16</b>	<b>Introducción de WaveLab Pro</b>	101	Abrir archivos
16	Documentación independiente de la plataforma	103	Cerrar archivos
16	Sistema de ayuda	104	Guardar archivos
19	Estructura de la documentación	107	Borrar archivos
19	Convenciones tipográficas	107	Renombrar archivos
<b>22</b>	<b>Primeros pasos</b>	108	Explorador de archivos
22	Ventana Asistente de inicio	111	Cambiar entre archivos
<b>33</b>	<b>Configurar el sistema</b>	111	Esquemas de nombrado
33	Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano	114	Grupos de archivos
33	Latencia	115	Archivos usados recientemente
34	ASIO-Guard	117	Archivos temporales
34	Definir Conexiones de Audio	118	Archivos favoritos
45	Grabadoras de CD/DVD	119	Acciones de deshacer y rehacer
45	Dispositivos de control remoto	126	Operaciones de arrastrar
<b>55</b>	<b>Conceptos de WaveLab Pro</b>	128	Zoom
55	Reglas de edición generales	137	Presets
55	Gestión de ventanas básica	140	Plantillas
55	Seleccionar audio	145	Carpetas de trabajo y carpetas de documentos
66	Edición de valores	147	Copiar información de audio al portapapeles
67	Deslizadores	148	Poner el foco en el archivo actual
67	Renombrar elementos en tablas	148	Sincronización de navegación
67	Grupos de pestañas	<b>151</b>	<b>Proyectos</b>
70	Archivos de picos	151	Crear proyectos
71	Archivos auxiliares	153	Presets en proyectos
72	Carpetas contextuales	153	Guardar proyectos activos
74	Precisión de procesado	153	Guardar sesiones como proyectos
74	Estándar de sonoridad EBU R-128	154	Abrir proyectos existentes
75	Reinicializar respuestas por defecto	154	Menú Proyecto
<b>77</b>	<b>Ventana Espacio de trabajo</b>	155	Consolidación de proyecto
77	Editor de audio	158	Copias de seguridad de proyecto
78	Montaje de audio	161	Ventana de proyecto
78	Procesador por lotes	<b>163</b>	<b>Reproducción y transporte</b>
78	Editor de script	163	Barra de transporte
78	Ventana de control	175	Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo
79	Ventanas de herramientas	175	Reproducir canales de audio con foco
80	Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores	177	Reproducir archivos multicanal
82	Ventanas autodeslizantes	177	Lectura de escaneo
82	Pestaña Archivo	179	Ventana Código de tiempo
84	Info Diálogo	180	Funciones Jog y Shuttle
86	Barra de comandos	181	Desplazar durante la reproducción
87	Barra de estado	182	Reproducción en la ventana del montaje de audio
89	Menús contextuales	183	Configuración de altavoces
89	Barra de información de opciones contextuales	<b>186</b>	<b>Edición de archivos de audio</b>
91	Regla de tiempo y regla de nivel	186	Ventana Editor de audio
98	Gestionar pestañas en la ventana Editor de audio/Montaje de audio	189	Superposición de sonoridad
100	Activar el modo de pantalla completa	190	Superposición de forma de onda
100	Ventana de registro	191	Área de control de canal
		192	Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio
		193	Cruce por cero
		195	Detección de puntos cue de audio
		198	Pestañas del editor de audio

210	Gestión de archivos en el editor de audio	513	Corrección de tiempo de clip
244	Mezclar y renderizar	514	Corregir el tono de los clips
246	Cambiar las propiedades de audio	515	Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje
247	Metadatos	548	Comparaciones A/B de la salida del montaje de audio con una pista de referencia
253	Snapshots	551	Marcadores de título
255	Diálogo Generador de silencio	551	Ventana de álbum
257	Reemplazar audio por un pitido	564	Mezclar – La función renderizar
258	Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz	567	Snapshots
<b>259</b>	<b>Análisis de audio</b>	568	Metanormalizador de sonoridad
259	Pestaña Analizar	573	Ventana Navegador
261	Análisis de sonoridad	574	Ventana Notas
266	Análisis visual: Perfil de sonoridad	575	Copias de seguridad de montajes de audio
277	Análisis visual: Perfil espectral	578	Consolidación de montaje de audio
285	Solo en el editor de audio: Análisis global	581	Importar CDs de audio
297	Solo en el editor de audio: Comparador de archivos de audio	581	Exportar e importar archivos AES-31
298	Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D	<b>584</b>	<b>Grabación</b>
<b>302</b>	<b>Corrección de errores</b>	584	Grabar en el editor de audio
302	Pestaña Corrección (sólo Editor de audio)	591	Grabar en la ventana del montaje de audio
305	Detectar errores en archivos de audio	595	Monitorización de entradas
308	Corregir errores en archivos de audio	597	Colocar marcadores durante la grabación
<b>310</b>	<b>Procesado offline</b>	598	Renderizado de entrada en vivo
310	Pestaña Proceso	<b>601</b>	<b>Sección Master</b>
312	Aplicar procesamiento	601	Ventana Sección Master
312	Diálogo Ganancia	629	Bypass de la Sección Master
313	Diálogo Normalizador de nivel	629	Renderizar en la Sección Master
314	Normalizador de sonoridad	637	Bypass inteligente
316	Diálogo Normalizador de panorama	639	Presets de la Sección Master
317	Diálogo Envoltente	644	Monitorizar tareas en segundo plano
319	Fundidos en archivos de audio	646	Pérdidas de sonido
319	Fundidos cruzados	646	Mezclas Ambisonics
321	Inversión de fase	649	MixConvert V6
322	Invertir audio	652	Diálogo Disposición de canales de salida de plug-in
322	DC Offset	<b>653</b>	<b>Marcadores</b>
323	Corrección de tiempo	653	Tipos de marcadores
325	Corrección de tono	654	Ventana Marcadores
328	Pitch bend	659	Crear marcadores
330	Remuestreado	664	Borrar marcadores
331	Efecto transformación	666	Mover marcadores
<b>334</b>	<b>Montaje de audio</b>	666	Mover múltiples marcadores
334	Estructura de archivos de montaje de audio	668	Navegar por los marcadores
335	Superposición de sonoridad	668	Ocultar marcadores de un tipo específico
336	Ventana de montaje de audio	668	Convertir el tipo de un solo marcador
351	Pestañas del montaje de audio	670	Renombrar marcadores
374	Ruta de la señal en el montaje de audio	670	Seleccionar marcadores
375	Crear montajes de audio	671	Seleccionar audio entre marcadores
382	Duplicados de montajes de audio	671	Ligar marcadores a clips en el montaje de audio
385	Propiedades de montaje de audio	672	Importación y exportación de marcadores
387	Opciones de importación para montajes de audio	677	Cómo se guarda la información de los marcadores
388	Referencias de archivos de audio rotas	677	Generar capítulos para YouTube y Spotify mediante marcadores
389	Ensamblar un montaje de audio	<b>680</b>	<b>Medidores</b>
422	Operaciones multicanal en el montaje de audio	680	Ventanas de medidores
427	Edición de clips	680	Medición en tiempo real vs. en tiempo diferido
475	Gestión de archivos de origen	681	Modos de monitorización de medidores
482	Súper clips	681	Ajustes de medidores
485	Envoltentes para clips	681	Medición multicanal
501	Ducking	682	Restablecer los medidores
503	Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio	682	



682	Utilizar presets en las ventanas de medidores	<b>808</b>	<b>Operaciones de copia entre aplicaciones</b>
683	Medidor de nivel	809	Copiar rangos de audio a otras aplicaciones de audio
686	Medidor de sonoridad	<b>811</b>	<b>WaveLab como una extensión ARA</b>
689	Fasescopio	811	Características de extensión ARA de WaveLab
690	Espectroscopio	<b>820</b>	<b>Procesamiento por lotes</b>
690	Espectrómetro	821	Ventana Procesador por lotes
694	Espectrograma en vivo	830	Procesadores offline
695	Medidor de bits	831	Trabajar con el procesador por lotes
696	Osciloscopio	841	Carpetas vigiladas
697	Ondascopeo	854	Archivos XML en procesado por lotes
<b>699</b>	<b>Operaciones de escritura</b>	<b>858</b>	<b>Conversión por lotes</b>
699	Diálogo Escribir CD de audio o DDP	858	Diálogo de conversión por lotes
700	Diálogo Borrar medio óptico	859	Convertir archivos por lotes
701	Escribir montajes de audio	<b>860</b>	<b>Renombrado por lotes</b>
716	Grabar un CD de audio a partir de una imagen DDP	860	Diálogo Renombrado por lotes
718	Formatos de CD de audio	860	Renombrado de archivos por lotes
<b>722</b>	<b>Edición espectral</b>	862	Renombrado de marcadores por lotes
722	Visualización arco iris	863	Renombrar clips por lotes
725	Espectrograma	865	Categorías y tipos de la operación de renombrado
727	Visor de ondícula	869	Lista de operaciones de renombrado
728	Diálogo Opciones de espectrograma	870	Sección Vista previa
730	Pestaña Espectro	870	Parámetros de rango
737	Procesado del espectro	872	Previsualizar y realizar todas las operaciones de renombrado
742	Restauración de audio	873	Expresiones regulares
743	Marca de agua del espectro	<b>877</b>	<b>Creación de podcasts</b>
745	Procesado de la Sección Master	877	Servicio de hospedaje de Podcasts
<b>748</b>	<b>División automática</b>	877	Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje
748	División automática en archivos de audio	878	Subir un episodio de Podcast
761	División automática en montajes de audio	879	Pestaña Publicar
<b>768</b>	<b>Bucles</b>	<b>881</b>	<b>Personalizar</b>
768	Crear bucles	881	Disposición del espacio de trabajo
769	Refinado de bucles	883	Personalizar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio
777	Buclear audio que no es muy adecuado para ser bucleado	885	Personalizar atajos
780	Atributos de muestra	891	Personalizar barras de comandos
<b>782</b>	<b>Generar señales</b>	891	Organización de plug-ins
782	Generador de señal	899	Variables y trozos de texto
786	Generador DTMF	902	Scripting
<b>789</b>	<b>Importación de CD de audio</b>	904	Touch Bar (solo macOS)
789	Diálogo Importar CD de audio	<b>906</b>	<b>Configurar WaveLab Pro</b>
792	Importar audio desde un CD de audio	906	Preferencias globales
793	Buscar nombres de títulos en Internet	916	Preferencias de archivos de audio
793	Enviar nombres de títulos a Internet	923	Preferencias de montajes de audio
794	Modo ultraseguro	930	Sincronizar ajustes de WaveLab Pro en varios ordenadores
794	Convertir los títulos de un CD de audio en un montaje de audio	931	Ajustes para usuarios múltiples
<b>796</b>	<b>Video</b>	931	Editores externos
796	Pista de video	933	Explorador de archivos externo alternativo
799	Edición de clips de video	934	Herramientas externas
800	Ventana Video	<b>937</b>	<b>Índice</b>
801	Compatibilidad de archivos de video		
802	Tasas de fotogramas de video		
<b>804</b>	<b>WaveLab y las aplicaciones externas</b>		
<b>805</b>	<b>WaveLab Exchange</b>		
805	WaveLab Pro como editor externo de Cubase/ Nuendo		
806	Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Pro		

# 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 12.0.20

### Lo más destacado

#### Asistente de inicio: mejoras en el diseño

- Se ha optimizado el diseño del **Asistente de inicio**, prestando especial atención a la facilidad de uso. Vea [Ventana Asistente de inicio](#).

#### Montaje de audio: nueva opción para resolver discrepancias de frecuencia de muestreo

- Si la frecuencia de muestreo de su montaje de audio difiere de las frecuencias de muestreo de los archivos de audio que desea insertar en él, como alternativa a crear y utilizar copias de los archivos de audio y ajustarlas a la frecuencia de muestreo del montaje de audio, ahora también puede optar por ajustar el montaje de audio a la frecuencia de muestreo de los archivos de audio. Vea [Resolver discrepancias de frecuencia de muestreo entre montajes de audio y archivos de audio](#).

#### Montaje de audio: Dividir para coincidir

- Esta nueva opción de la pestaña **Proceso** de la ventana **Montaje de audio** le permite dividir el clip activo en varios clips más pequeños que se hacen coincidir automáticamente con las posiciones y longitudes de los clips seleccionados en otra pista o carril. Vea [Dividir clips para que coincidan con los clips de referencia](#).

### Más novedades

#### Perfiles de sonoridad y espectrales: Actualizado automático

- La nueva opción **Actualizado automático**, que está disponible en el Perfil espectral y en el Perfil de sonoridad, solicita a WaveLab Pro que realice automáticamente el análisis correspondiente nuevamente, tan pronto como se modifique un archivo de audio. Vea [Pestaña Perfil de sonoridad](#).

#### Función de búsqueda mejorada para los plug-ins de efectos en la ventana Inspector y en la Sección Master

- Ahora puede utilizar comandos de teclado para buscar y seleccionar un plug-in concreto tras escribir parte de su nombre en el campo **Buscar**. Vea [Añadir efectos mediante la ventana Inspector](#).

#### Montaje de audio: excluir pistas de referencia individuales del ajuste de sonoridad

- Al usar la función **Igualar sonoridad**, puede ahora evitar que pistas de referencia individuales se vean afectadas por los ajustes de sonoridad subsiguientes. Vea [Igualar sonoridad para comparaciones A/B](#).

#### Ayudas para el diseño de los colores del arco iris

- Se han añadido opciones de diseño adicionales al diálogo **Opciones de forma de onda arco iris**. Vea [Diálogo Opciones de forma de onda arco iris](#).

## Por último, pero no menos importante

### Nueva variable de número de título para los esquemas de nombres

- Entre las variables automáticas del esquema de nombrado para el elemento **Título**, ahora puede elegir si desea establecer el índice en un número de 2 dígitos con relleno de ceros ("01") o en un número cuyo relleno de ceros se base en el número de títulos ("1"). Vea [Diálogo Esquema de nombrado](#).

### Análisis de sonoridad: Tamaño de fuente ajustable

- Ahora puede elegir entre varios tamaños de fuente para mostrar los resultados del análisis de sonoridad. Vea [Sección de opciones de la ventana Informe de análisis de sonoridad](#).

### Detección de punto de cruce por cero: Punto de cruce ascendente/Cualquier punto de cruce

- Ahora puede elegir si desea que WaveLab Pro detecte cualquier punto de cruce por cero en el audio o que limite la búsqueda a los puntos de cruce por cero que marquen una pendiente ascendente. Vea [Pestaña Edición \(Preferencias de archivos de audio\)](#).

## Novedades en la versión 12.0.0

### Lo más destacado

#### Nuevo idioma: chino simplificado

- El chino simplificado se ha añadido a la lista de idiomas disponibles en la aplicación.

#### Asistente de inicio

- El nuevo **Asistente de inicio** le permite elegir el entorno de trabajo que mejor se adapte a su flujo de trabajo, crear y abrir archivos o proyectos, y establecer conexiones de audio, todo en un mismo lugar. Además, le ofrece información y noticias relacionadas con WaveLab y proporciona enlaces útiles. Vea [Ventana Asistente de inicio](#).

#### Controlador Steinberg Built-In ASIO

- Ya está disponible un nuevo controlador ASIO integrado de Steinberg con conversión de frecuencia de muestreo automática. Vea [Seleccionar el controlador Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#).

#### Estructura del proyecto y gestión mejorados

- Los proyectos de WaveLab se han revisado conceptualmente con respecto a su facilidad de uso. Ahora puede hacer copias de seguridad enteras en una carpeta consolidada o como archivo ZIP, permitiéndole transferirlos a otros ordenadores o compartirlos con otros usuarios. Vea [Proyectos](#).

#### Análisis de sonoridad

- La nueva herramienta de **Análisis de sonoridad** le permite analizar su audio y compararlo con material de referencia, para cotejarlo con un estándar de audio y para crear informes de los resultados. Vea [Análisis de sonoridad](#).

#### Análisis visual: Perfil de sonoridad

- La nueva función de **Perfil de sonoridad** le permite visualizar un análisis gráfico de sonoridad y dinámicas detallado de su audio. Vea [Análisis visual: Perfil de sonoridad](#).

#### Análisis visual: Perfil espectral

- La nueva función de **Perfil espectral** le permite visualizar la frecuencia promedio de su audio. Vea [Análisis visual: Perfil espectral](#).

#### Copia de seguridad de montaje de audio

- Esta nueva opción de la pestaña **Proceso** le permite copiar el montaje de audio, junto con todos los archivos a los que hace referencia, bien a una nueva carpeta independiente o

bien a un archivo ZIP, de forma que puede usarlo en otro ordenador o compartirlo con otros usuarios. Vea [Pestaña Proceso \(Montaje de audio\)](#).

#### **Montaje de audio: apartar pistas**

- La opción **Apartar pista** le permite ocultar y desactivar pistas, desconectándolas temporalmente del montaje de audio, y volver a activarlas en cualquier momento. Vea [Apartar pistas](#).

#### **Montaje de audio: pistas de prueba nula**

- Está disponible un nuevo tipo de pista para su uso en montajes de audio, que le permitirá realizar fácilmente pruebas nulas en su montaje de audio. Vea [Pistas de prueba nula](#).

#### **Montaje de audio: monitorizar rangos de frecuencia específicos para comparaciones A/B**

- Ahora puede establecer y personalizar filtros para monitorizar rangos de frecuencia específicos mientras compara la salida de su montaje de audio con una pista de referencia, o una pista de referencia con otra pista de referencia. Vea [Monitorizar rangos de frecuencia individuales aislándolos](#).

#### **Montaje de audio: igualar sonoridad con pistas de referencia**

- Ahora hay una opción para ajustar automáticamente la salida de su montaje de audio a la sonoridad de una pista de referencia, para proporcionar una base objetiva para las comparaciones A/B. Vea [Igualar sonoridad para comparaciones A/B](#).

#### **Sección Master: opción para asignar plug-ins de reproducción a configuraciones de altavoces**

- Ahora puede asociar hasta ocho configuraciones de altavoces individuales con presets de cadena de plug-ins de reproducción. Vea [Panel Configuración de altavoces](#).

#### **Visualización arco iris**

- En la nueva visualización **Arco iris**, disponible tanto en el **Editor de audio** como en la ventana **Montaje de audio**, las formas de onda de audio se visualizan en múltiples colores, reflejando las propiedades espectrales del material de audio. Vea [Visualización arco iris](#).

#### **Operaciones de copia entre aplicaciones**

- Para optimizar flujos de trabajo entre aplicaciones, WaveLab le ofrece nuevas opciones de arrastrar y soltar/copiar y pegar que le permiten transferir cualquier rango de audio desde WaveLab hasta cualquier otra aplicación, con o sin efectos. Vea [Operaciones de copia entre aplicaciones](#).

#### **Plug-in ARA**

- El **Editor de audio** de WaveLab Pro puede ahora integrarse en diversas aplicaciones de audio externas compatibles con la interfaz ARA y VST 3. Vea [WaveLab como una extensión ARA](#).

### **Más novedades**

#### **Black Valve**

- **Black Valve** es un plug-in dedicado al procesado de voces moderno, que contiene varios módulos para diferentes aspectos, tales como la limpieza, añadir más carácter y efectos de voz típicos. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea [Black Valve](#).

#### **EQ-P1A**

- **EQ-P1A** es un plug-in EQ de válvulas vintage con un sonido único y una famoso realce y atenuación de frecuencias graves, basado en un ecualizador analógico clásico. Le ofrece filtros de shelving bajos y altos y un filtro de pico alto adicional. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea [EQ-P1A](#).

### EQ-M5

- **EQ-M5** es un plug-in de EQ de válvulas vintage con mucho carácter, especialmente adecuado para procesado de medios. Le ofrece filtros de pico bajo, medio y alto. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea [EQ-M5](#).

### Raiser

- **Raiser** es un plug-in limitador versátil que puede aumentar la sonoridad del material de audio hasta una extensión muy amplia. Su rango va desde la limitación suave de pistas individuales y mezclas completas hasta una limitación más agresiva, más adecuada para material percusivo. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea [Raiser](#).

### SampleAlign

- El plug-in **SampleAlign** le permite retardar un canal de audio en un archivo estéreo, con relación al otro canal; es decir, modificar las muestras de uno de los canales o ambos canales de audio izquierdo y derecho. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea [SampleAlign](#).

### TestGenerator

- El plug-in **TestGenerator** viene con un generador de señal mejorado, tipos de forma de onda adicionales y ruido. Ahora le permite usar una señal de pulso y activar/desactivar la señal de salida de cada canal por separado. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea [TestGenerator](#).

### VoxComp

- **VoxComp** es un plug-in compresor diseñado para el procesado de voces. Usa un algoritmo altamente adaptativo, lo que hace fácil conseguir los resultados deseados. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea [VoxComp](#).

### Sistema de ayuda mejorado: información detallada sobre los controles en todos los diálogos

- Ahora se proporciona información sobre herramientas (tooltips) para los controles de todos los cuadros de diálogo. Vea [Sistema de ayuda](#).

### Visualizar la entrada de teclado y ratón

- Ahora puede visualizar la actividad de entrada de ratón y de teclado en tiempo real, lo que resulta útil para realizar capturas de pantalla y screencasting, como demostraciones, presentaciones y tutoriales. Vea [Visualización de la entrada de teclado y ratón](#).

### Renderizar a carpetas contextuales

- WaveLab Pro ofrece ahora carpetas contextuales como ubicación de destino de su audio renderizado. Vea [Carpetas contextuales](#).

### Montaje de audio: regla de nivel de dB opcional

- Ahora puede visualizar una regla de nivel en la ventana **Montaje de audio**. Vea [Regla de tiempo y regla de nivel](#).

### Nuevo filtro de esquema de nombres

- Ahora puede aplicar filtros para transformar elementos de esquemas de nombres. Vea [Diálogo Esquema de nombrado](#).

### Zoom vertical máximo automático

- Esta nueva funcionalidad de zoom automático ajusta la vista de la forma de onda para que llene el espacio vertical, así como se desplaza o hace zoom horizontal en zonas más silenciosas. Vea [Zoom vertical máximo automático](#).

### Sincronización de navegación

- La nueva función **Sincronización de navegación** le ayuda a comparar material de audio sincronizando vistas diferentes de archivos de audio y montajes de audio, de forma

que cualquier acción de desplazamiento o zoom que realice en uno de ellos se aplica automáticamente a los demás en tiempo real. Vea [Sincronización de navegación](#).

### Superposición de sonoridad

- Ahora puede superponer la vista **Forma de onda** o **Arco iris** del **Editor de audio** y la ventana de **Montaje de audio** con una vista **Sonoridad RMS** y ajustar la transparencia de la superposición de la **Sonoridad RMS**. Vea [Superposición de sonoridad](#).

### Superposición de forma de onda

- Ahora puede superponer la vista **Espectrograma** u **Ondícula** del **Editor de audio** con una vista **Forma de onda** y ajustar la transparencia de la superposición de **Forma de onda**. Vea [Superposición de forma de onda](#).

### Detección de puntos cue de audio

- Tanto en el **Editor de audio** como en la ventana **Montaje de audio**, cuando selecciona audio arrastrando, ahora WaveLab Pro identifica automáticamente los puntos de inicio y fin adecuados para los segmentos de audio, que se denominan **Puntos de cue de audio**. Vea [Detección de puntos cue de audio](#).

### Nueva funcionalidad tabulador-a-transitorio

- Ahora puede usar **Tab** para navegar hacia adelante y hacia atrás entre puntos cue de audio, también conocidos como transitorio. Vea [Ajustes para detección de puntos cue de audio](#).

### Editor de audio: nueva opción de fundido cruzado automático

- Ahora puede activar el fundido cruzado automático para operaciones como cortar, pegar, insertar, silenciar, recortar o suprimir segmentos de su audio. Vea [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#).

### Formato de archivo Opus

- WaveLab es ahora compatible con el formato de archivo Opus, tanto para la decodificación como para la codificación. Vea [Diálogo Codificación de archivos de audio Opus](#).

### Editor de audio: opciones de fundido cruzado en el diálogo de ganancia

- Ahora puede aplicar fundidos cruzados mientras ajusta la ganancia de un rango de audio específico, para crear una transición fluida y evitar chasquidos bruscos entre el rango seleccionado y el audio circundante en la reproducción. Vea [Diálogo Ganancia](#).

### Montaje de audio: opciones para reducir rápidamente el nivel de una selección de audio

- Dos nuevas opciones en la sección Nivel de la pestaña **Envolvente** le permiten reducir el nivel de una selección de audio en -6 dB o -9 dB mediante un solo clic del ratón. Vea [Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#).

### Montaje de audio: nuevas opciones de alineación de clips

- El diálogo **Alinear clips** ofrece ahora dos métodos adicionales para alinear clips: **Alineación con el anclaje** y **Correlación de audio**. Vea [Diálogo Alinear clips](#).

### Montaje de audio: reemplazo masivo de archivos origen

- La nueva función de **Reemplazo masivo de archivos de audio** le permite sustituir los archivos de audio origen de todos los clips de un montaje de audio al mismo tiempo. Vea [Reemplazo masivo de archivos origen](#).

### Montaje de audio: función Súper clip revisada

- La funcionalidad de súper clip ha sido revisada y simplificada para hacer que sea más fácil crear, editar y gestionar súper clips y submontajes. Vea [Súper clips](#).

### **Montaje de audio: activación o desactivación de todos los plug-ins en la ventana del inspector**

- La ventana **Inspector** le permite ahora activar o desactivar todos los plug-ins de efectos al mismo tiempo. Vea [Ventana Inspector](#).

### **Montaje de audio: deslizadores separados para los ajustes de preganancia y postganancia**

- El panel de **Ganancia** ahora tiene deslizadores separados para cada etapa de la cadena de audio. Vea [Ventana Inspector](#).

### **Barras de títulos de plug-ins codificadas por colores**

- Ahora puede usar barras de títulos codificadas por colores según el contexto en ventanas de plug-ins, lo que hace que sea más fácil distinguir tipos de plug-ins de efectos. Vea [Códigos de color para plug-ins de efectos](#).

### **Montaje de audio: modo seguro para identificar problemas de plug-ins**

- En caso de que experimente algún problema relacionado con los plug-ins con un montaje de audio, ahora puede abrirlo en **Modo seguro**; es decir, abrirlo sin cargar ningún plug-in. Vea [Abrir montajes de audio en modo seguro para identificar problemas con plug-ins](#).

### **Montaje de audio: replicar ajustes de plug-ins**

- Ahora puede transferir los ajustes que haya realizado para un plug-in a otras instancias del mismo plug-in en el mismo montaje de audio, lo que le ahorrará el tiempo y el esfuerzo de configurar los parámetros de cada plug-in individualmente y le permitirá sincronizar fácilmente los ajustes de los plug-ins de varias pistas o clips. Vea [Replicar ajustes de plug-ins y aplicarlos a otros plug-ins del montaje de audio](#).

### **Montaje de audio: nuevas opciones de metanormalizador de sonoridad para clips**

- Ahora puede ajustar el clip activo de su montaje de audio a una sonoridad específica y desplazar la sonoridad de todos los demás clips el mismo valor. Además, WaveLab Pro puede ahora identificar y ajustar automáticamente el clip con el nivel de pico más alto, de modo que cumpla el límite de pico especificado, y desplazar todos los demás clips en consecuencia. Vea [Diálogo Metanormalizador de sonoridad](#).

### **Consolidación de montaje de audio**

- La nueva función **Consolidar** agrupa todos los archivos de audio usados en un montaje de audio y los guarda en una única carpeta, de forma que asegura que no habrá ningún asset que falte cuando transfiera su trabajo a otra máquina o lo comparta con otros usuarios. Vea [Consolidación de montaje de audio](#).

### **Generador de capítulos para YouTube y Spotify**

- El nuevo **Generador de capítulos** le permite dividir su material de audio en capítulos mediante parejas de marcadores y crear un archivo de texto que los liste, para usarlos en YouTube o Spotify. Vea [Generar capítulos para YouTube y Spotify mediante marcadores](#).

### **Edición espectral: nueva opción de reproducción automática**

- Con la nueva opción de reproducción automática activada, el rango de audio seleccionado se reproduce automáticamente, cada vez que edita el material de audio, teniendo en cuenta los ajustes actuales de pre-roll y post-roll. Vea [Pestaña Espectro](#).

### **Aumento del intervalo de tiempo máximo para el procesamiento del espectro**

- La longitud máxima de una región de audio que WaveLab Pro puede manejar para el procesamiento del espectro se ha incrementado de 60 segundos a 20 minutos. Vea [Procesado del espectro](#).

### **Plug-ins: opción para ignorar plug-ins VST 2**

- Ahora puede evitar que WaveLab Pro busque y muestre plug-ins que utilicen el antiguo estándar VST 2. Vea [Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#).



### Montaje de audio: Calentamiento de plug-ins

- Ahora puede especificar una fase de calentamiento para los plug-ins, lo que puede mejorar la integración entre los plug-ins y los clips del montaje de audio. Vea [Pestaña Todos los montajes de audio](#).

## Por último, pero no menos importante

### Plug-in Analizador de audio mejorado

- El plug-in de procesador por lotes monopaso **Analizador de audio** ha sido mejorado. El plug-in se describe en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea [Analizador de audio](#).

### Plug-ins Metanivelador y Metanormalizador de sonoridad mejorados

- Los plug-ins de procesador por lotes **Metanivelador** y **Metanormalizador de sonoridad** han sido mejorados. Los plug-ins se describen en el documento aparte **Referencia de plug-ins**. Vea [Metanivelador](#) y [Metanormalizador de sonoridad](#).

### Cuantizar selecciones de audio basadas en marcas de regla de tiempo

- Ahora puede hacer que las selecciones de audio se ajusten a las marcas de la regla de tiempo y cuantizar la selección de audio al mismo tiempo. Vea [Cuantizar selecciones de audio basadas en marcas de regla de tiempo](#).

### Opción de sincronizar cursores

- Ahora puede sincronizar la posición del cursor de edición con la posición del cursor de reproducción a través de la barra de estado. También puede usar esta opción para activar un clip que se encuentre actualmente en el cursor. Vea [Barra de estado](#).

### Nueva opción de rejilla de tiempo

- Ahora puede mostrar una rejilla en el **Editor de audio** o para clips en la ventana **Montaje de audio**, alineada con las marcas de la regla de tiempo; es decir, los tics principales de la regla de tiempo. Vea [Menú Regla de tiempo](#).

### Bloques de muestra como unidad de regla de tiempo

- Ahora puede dividir la regla de tiempo en **Bloques de muestras** y puede realizar ajustes para especificar su alcance. Vea [Diálogo Formato de tiempo](#).

### Nueva opción para abrir archivos arrastrando y soltando o a través del Explorador de archivos/Finder de macOS

- Usando arrastrar y soltar o el Explorador de archivos/Finder de macOS para abrir archivos, ahora puede elegir si abrir o no los archivos usados más recientemente en conjunción con el nuevo archivo o nuevos archivos. Vea [Iniciar WaveLab abriendo archivos](#).

### Nombres de pestañas codificadas por colores

- Un nombre de pestaña púrpura ahora indica que no hay ningún archivo de audio asociado con una pestaña. Vea [Indicadores de cambios en pestañas](#).

### Nuevo botón para refrescar en la ventana del explorador de archivos

- En la ventana **Explorador de archivos** ahora hay un botón para recargar manualmente el contenido, para reflejar cualquier actualización y cambio. Vea [Ventana Explorador de archivos](#).

### Aplicar zoom al seleccionar un rango de audio

- Ahora puede hacer zoom acercándose o alejándose al seleccionar un rango de audio. Vea [Aplicar zoom al seleccionar un rango de audio](#).

### Segunda ventana de código de tiempo

- Ahora puede abrir una segunda ventana de **Código de tiempo**, para visualizar el tiempo desde dos puntos de referencia diferentes. Vea [Ventana Código de tiempo](#).

### Texto/Excel como formato de archivo

- Siguiendo las solicitudes de los usuarios, reintroducimos la opción de guardar archivos de audio como archivos de texto/Excel (extensión de archivo .txt). Vea [Formatos de archivo admitidos](#).

### Opción para indicar la posición en la línea de tiempo de regiones renderizadas y una fecha y hora a través de metadatos BWF

- En el diálogo **Metadatos**, WaveLab Pro ahora le permite generar referencias de tiempo BWF para archivos de audio renderizados, y para añadir automáticamente la fecha y hora de creación de sus archivos de audio a través de la pestaña **BWF**. Vea [Diálogo Metadatos](#).

### Cambios terminológicos globales

- «CD», en el sentido de recopilación de canciones o títulos, respectivamente, se ha rebautizado con el término más general de «álbum». El término «CD» se reserva ahora para referirse a los discos compactos como soporte. Además de ello, «Pista de CD» se ha reemplazado por el término más general «título». Vea [Ventana de montaje de audio](#).

### Montaje de audio: detener la grabación cuando la posición de grabación llega al marcador seleccionado

- La opción **Detener cuando la posición de grabación llega al marcador seleccionado** ahora le permite detener automáticamente la grabación cuando la posición de grabación llega a un marcador seleccionado. Vea [Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#).

### Montaje de audio: opción para hacer bypass de todos los efectos en el área de control de pista

- En el menú emergente **Efectos** del área de control de pista, ahora hay una opción para poner en bypass todos los efectos. Vea [Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#).

### Opciones de puntos de cue de clips mejoradas

- Se han revisado y ampliado las opciones de puntos de cue. Vea [Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#).

### Carpetas independientes para cada archivo origen en el renderizado

- En el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**, la nueva opción **Mantener carpeta independiente para cada archivo fuente** le permite mantener rutas de renderizado independientes para montajes de audio o archivos de audio individuales y garantiza que, al cambiar de montaje de audio o de archivo de audio, la ruta de renderizado cambie en consecuencia. Vea [Pestaña Renderizar \(Montaje de audio\)](#).

### Opción para mostrar archivos seleccionados en el explorador

- Esta opción abre automáticamente el Explorador de archivos/Finder de macOS para indicar la ubicación de los archivos de audio seleccionados después de renderizarlos. Vea [Pestaña Renderizar \(Montaje de audio\)](#).

### Montaje de audio: copiar archivos de audio a la carpeta de montaje de audio al importar

- Al importar archivos de audio a montajes de audio, ahora puede elegir si crear una copia del archivo de audio original en la carpeta del montaje de audio o en una de sus subcarpetas, y si guardar o no esta opción para futuras importaciones. Vea [Diálogo Importar archivos](#).

### Montaje de audio: copiar clips sin procesar a la pista activa

- Ahora puede copiar los clips seleccionados en su estado «sin procesar», es decir, sin ningún efecto ni automatización aplicados, en la pista activa. Vea [Menú Clips](#).

### Opciones de informes de texto mejoradas

- Al exportar listas de clips, listas de marcadores o listas de archivos como texto, ahora hay opciones adicionales para elegir en los diálogos correspondientes. Vea [Diálogo Exportar lista de clips como texto](#).

### **Montaje de audio: barra de información de opciones contextuales**

- Cuando mueve o redimensiona clips en la ventana **Montaje de audio**, los comandos de teclado de las opciones de **Repercusión** y el **Agrupado automático** se muestran ahora en una nueva barra de información de **Opciones contextuales** por encima de la barra de pestañas. Esto facilita el acceso a ellos sin interrumpir el flujo de trabajo ni tener que recordar los comandos de teclado correspondientes. Vea [Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#).

### **Montaje de audio: incluir pistas de referencia al utilizar la repercusión y la agrupación automática**

- Ahora puede elegir incluir pistas de referencia al realizar acciones de **Repercusión** y **Agrupado automático**. Vea [Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#).

### **Montaje de audio: asignar colores aleatorios a clips**

- Para facilitar la identificación de clips individuales, ahora puede pedir a WaveLab que asigne automáticamente un color aleatorio a cada uno de los clips seleccionados. Vea [Colorear clips](#).

### **Montaje de audio: nueva opción para mover el cursor de edición a un punto de envolvente**

- Ahora puede mover el cursor de edición fácilmente a la posición exacta de un punto de envolvente mediante el menú contextual **Envolvente** de la ventana **Montaje de audio**. Vea [Mover el cursor de edición a un punto de envolvente](#).

### **Montaje de audio: navegación más rápida por los puntos de envolvente**

- En la ventana **Montaje de audio**, ahora puede navegar rápidamente por los puntos de envolvente específicos y seleccionarlos. Vea [Navegar por los puntos de envolvente](#).

### **Montaje de audio: reproducir todos los inicios y/o finales de título**

- Ahora tiene la opción de reproducir todos los inicios y/o finales de título de un álbum. Vea [Ventana de álbum](#).

### **Montaje de audio: valor de incremento para los códigos ISCR**

- Ahora puede especificar un valor de incremento para la generación de códigos ISRC. Vea [Diálogo Asistente de álbum](#).

### **Montaje de audio: nueva opción del asistente de álbum para ajustar los marcadores sin cambiar las posiciones de los clips**

- Ahora puede insertar marcadores manteniendo las posiciones de los clips en los títulos de su álbum. Vea [Diálogo Asistente de álbum](#).

### **Nueva opción de modo de inserción para los plug-ins de efectos**

- Con el **Modo de inserción** activado, todos los plug-ins situados por debajo de la ranura seleccionada se desplazarán automáticamente un paso hacia abajo cuando añada un nuevo plug-in. Vea [Panel Efectos](#).

### **Importar marcadores desde archivos CSV**

- Ahora puede importar marcadores a partir de archivos CSV. Vea [Importar marcadores desde archivos CSV](#).

### **Rediseño del diálogo Opciones de espectrograma**

- Se ha rediseñado el diálogo **Opciones de espectrograma**. Vea [Diálogo Opciones de espectrograma](#).

### **Añadir plug-ins de sección maestra Sección Master a un procesador por lotes mediante arrastrar y soltar**

- Ahora puede añadir plug-ins de la Sección Master a la lista de plug-ins del procesador por lotes arrastrándolos. Vea [Añadir plug-ins a un proceso por lotes](#).

### **Combinar cadenas de plug-ins en el procesador por lotes**

- Ahora puede combinar varias cadenas de plug-ins añadiendo nuevas cadenas de plug-ins a las cargadas previamente en la ventana **Procesador por lotes**. Vea [Guardar y cargar cadenas de plug-ins en el procesador por lotes](#).

### **Opción de ocultación automática para ventanas autodeslizantes**

- Ahora puede elegir si desea que las ventanas deslizantes se cierren automáticamente cuando haga clic fuera de la ventana o desplace el foco a otra parte de la aplicación, o bien que se mantengan abiertas. Vea [Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#).

### **Tasa de parpadeo del cursor de edición ajustable**

- Ahora puede ajustar la tasa de parpadeo del cursor de edición para que encaje con sus preferencias. Vea [Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#).

### **Cursor de reproducción personalizable**

- Ahora puede personalizar el cursor de reproducción según sus necesidades y para distinguirlo mejor del cursor de edición. Vea [Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#).

### **Retraso personalizable en la visualización de la información sobre herramientas**

- Ahora puede establecer el tiempo tras el cual aparecerá la información sobre herramientas (tooltip) al pasar el ratón por encima de los controles de la interfaz de usuario. Vea [Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#).

### **Montaje de audio: opción para mostrar u ocultar las indicaciones laterales del clip**

- Ahora puede elegir si desea mostrar u ocultar las indicaciones laterales del clip; es decir, pequeñas flechas rojas en el borde derecho o izquierdo de un clip que indican que el clip ha sido recortado y que sólo una parte del mismo es visible en ese momento. Vea [Pestaña Todos los montajes de audio](#).

### **Montaje de audio: puntos de envolvente que se alinean con anclajes**

- Cuando edita puntos de envolvente con el ratón, ahora puede ajustarlos para que se alineen con anclajes activos. Vea [Alinear puntos de envolvente con anclajes](#).

# Introducción de WaveLab Pro

Gracias por adquirir WaveLab Pro y adoptar la verdadera edición de audio y el 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 procesamiento de audio de WaveLab usado por estudios de alto nivel, 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. Además, el procesamiento flexible por lotes aumenta su eficacia.

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

Puede acceder al sistema de ayuda de varias maneras. La documentación está disponible en línea, en `steinberg.help`.

### Documentación

La documentación consta de varios documentos.

Para visitar [steinberg.help](http://steinberg.help), haga uno de lo siguiente:

- Introduzca **www.steinberg.help** en la barra de direcciones de su navegador web.
- En WaveLab, seleccione **Ayuda > steinberg.help**.
- Para abrir la ayuda de un diálogo activo en [steinberg.help](http://steinberg.help), haga clic en el botón con el signo de interrogación  en la parte inferior derecha, o pulse **F1** (Windows)/ **Cmd - ?** (macOS).

### 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 e información adicional

- Para mostrar información sobre herramientas (tooltips), pase el ratón por encima de un elemento de la interfaz, como un control de un cuadro de diálogo, y espere brevemente con el ratón quieto.

#### CONSEJO

Puede personalizar el tiempo que tarda en aparecer la información sobre herramientas (tooltips) mediante la opción **Visualización de tooltip** del panel **Visualización** de las **Preferencias globales**.

#### NOTA

Muchos tooltips contienen un campo **Dime más**, en el que puede hacer clic para ver información adicional.

- Para utilizar la ayuda de un menú, coloque el ratón sobre un elemento del menú.
- Para ver información sobre cómo realizar ediciones en la ventana **Montaje de audio** mediante el ratón y las teclas modificadoras, mueva el ratón sobre la ventana **Montaje de audio**. 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](http://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?**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Línea de información](#) en la página 437

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 908

## Visualización de la entrada de teclado y ratón

Puede configurar WaveLab para mostrar la actividad del ratón y las teclas modificadoras y de navegación que presiona en tiempo real. Esta función es útil para capturas de pantalla y screencasting, como demostraciones, presentaciones y tutoriales.

Para mostrar la entrada del ratón a medida que hace clic y las teclas modificadoras y de navegación a medida que las pulsa, haga uno de lo siguiente:

- Seleccione **Ayuda** de la barra de menús en la parte superior del espacio de trabajo y active **Visualizar ratón y teclas modificadoras** en el menú emergente.
- Pulse **Alt/Opción - F1**.

Como resultado, se muestra una ventana pequeña, que refleja la actividad de entrada del ratón y las teclas.

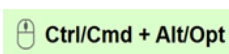
### Ejemplos: visualización de la actividad de entrada



Botón izquierdo del ratón



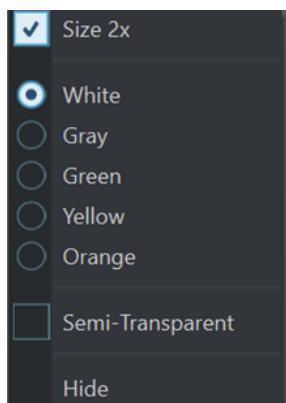
Botón derecho del ratón



Entrada de teclado

Además, puede arrastrar y mover la pequeña ventana a cualquier posición de la pantalla, y puede personalizar la visualización.

Para personalizar la visualización, haga clic derecho para abrir un menú con las opciones siguientes:



#### Tamaño 2x

Escala la visualización de la entrada del ratón y las teclas modificadoras al doble del tamaño original.

#### Blanco

Establece el color de fondo de la ventana a blanco.

#### Gris

Establece el color de fondo de la ventana a gris.

#### Verde

Establece el color de fondo de la ventana a verde.

#### Amarillo

Establece el color de fondo de la ventana a amarillo.



### **Naranja**

Establece el color de fondo de la ventana a naranja.

### **Semitransparente**

Reduce la opacidad de la ventana.

### **Ocultar**

Ocultar la visualización de la ventana.

Para desactivar la visualización de la actividad de entrada del ratón y las teclas, anule la selección de **Visualizar teclas modificadoras y ratón** en el menú **Ayuda**, o pulse **Alt/Opción - F1**.

## **Estructura de la documentación**

En nuestra documentación, dividimos la información en tres tipos diferentes de temas, según su contenido.

### **Descripciones de la interfaz de usuario**

Los temas que describen la funcionalidad de los elementos de la interfaz de usuario y listan las opciones y ajustes de diálogos, paneles u otros elementos.

### **Descripciones de conceptos básicos**

Temas que describen conceptos y explican la funcionalidad de una característica específica del programa.

### **Descripciones de procedimientos**

Temas que proporcionan unas instrucciones paso a paso sobre cómo realizar una tarea específica. Estos temas a menudo proporcionan un ejemplo de por qué podría querer seguir los pasos y un pequeño resumen del resultado, incluyendo algunas consecuencias a tener en cuenta.

Debido a esta división de información, nuestra estructura de la documentación funciona como una referencia que puede consultar para obtener la información o instrucciones específicas cuando lo necesite, en vez de una guía que deba leer de inicio a fin.

#### **CONSEJO**

Los temas descriptivos no describen cómo realizar una tarea, y los temas procedurales no explican qué es algo. Para encontrar información general acerca de elementos o conceptos, le recomendamos que los busque por su nombre, por ejemplo, «eventos». Para encontrar instrucciones para realizar acciones en particular, le recomendamos incluya un verbo relevante en la búsqueda, por ejemplo, «grabar».

Los enlaces que están en la parte inferior de los temas le guían hacia más contenido relevante. También puede echar un vistazo a la barra lateral para ver temas relacionados en la estructura de la documentación.

---

## **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

---

## 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**.

---

# Primeros pasos

Una vez ha configurado su sistema, el **Asistente de inicio** le proporciona un acceso fácil a flujos de trabajo comunes y a la información relacionada, de forma que puede empezar a trabajar instantáneamente en WaveLab.

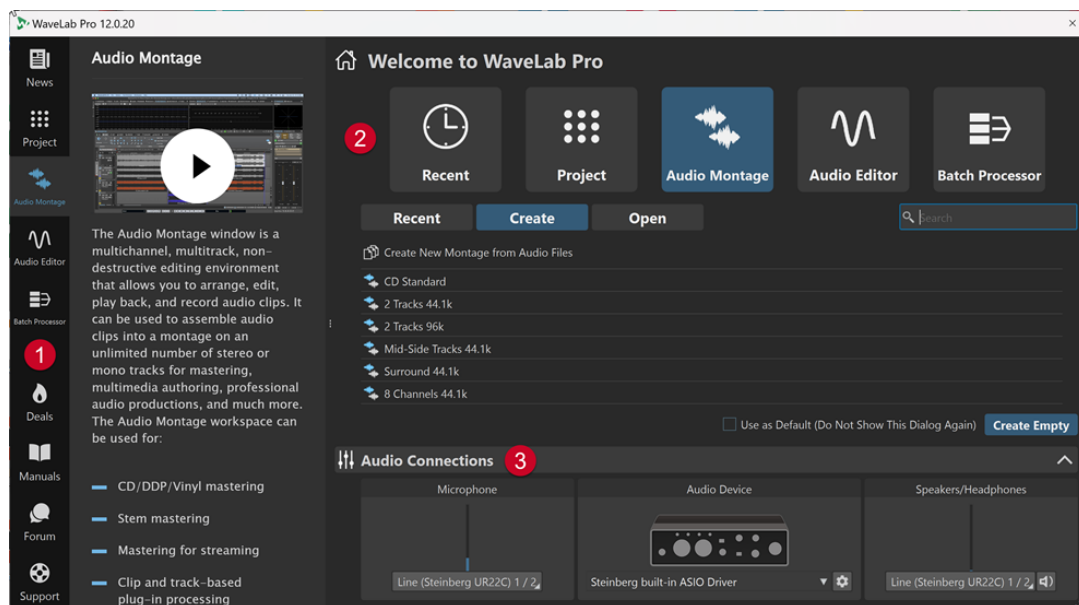
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar el sistema](#) en la página 33

## Ventana Asistente de inicio




El **Asistente de inicio** le permite elegir el entorno de trabajo que mejor se adapte a su flujo de trabajo, crear y abrir archivos y establecer conexiones de audio. Además, el **Asistente de inicio** le ofrece información y noticias relacionadas con WaveLab y proporciona enlaces útiles.

Al iniciar WaveLab, la ventana **Asistente de inicio** se abre automáticamente.



La ventana **Asistente de inicio** se compone de los elementos siguientes:

- 1 Panel de información:
  - **News** muestra noticias relacionadas con Steinberg.
  - **Proyecto** muestra información general acerca de proyectos.
  - **Montaje de audio** muestra información general sobre montajes de audio.
  - **Editor de audio** muestra información general acerca de la edición de archivos de audio.
  - **Procesador por lotes** muestra información general acerca del procesado por lotes.
  - **Deals** muestra información sobre promociones y descuentos de Steinberg.

-  **Manuals** conecta con la documentación de WaveLab. Los manuales de usuario están disponibles como archivos PDF y en formato WebHelp.
-  **Forum** conecta con los foros de WaveLab, donde los usuarios de WaveLab comparten sus experiencias y se ayudan mutuamente.
-  **Support** conecta con el equipo de soporte de Steinberg, donde nuestros expertos de WaveLab están encantados de poder ayudarle a resolver cualquier problema y a responder a sus preguntas.

## 2 Opciones entre las que elegir:






- **Reciente:** le permite elegir de una lista de sus archivos utilizados más recientemente para abrirlos haciendo clic en el botón **Abrir**, o para abrir un espacio de trabajo vacío haciendo clic en **Crear vacío**.

### CONSEJO

Para mostrar **Crear vacío** de nuevo tras haber seleccionado inadvertidamente un elemento de la lista, haga clic en el espacio vacío situado justo debajo de la última entrada de la lista, o anule la selección de una entrada pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic sobre ella.

### CONSEJO

Puede utilizar un filtro para mostrar exclusivamente los archivos utilizados recientemente de un tipo concreto haciendo clic en uno de los botones situados a la derecha de la pestaña **Reciente**:

- **Mostrar todos los tipos de archivos**  es el ajuste por defecto, sin aplicar ningún filtro.
- **Mostrar sólo archivos de proyecto**  muestra exclusivamente los proyectos utilizados recientemente.
- **Mostrar sólo archivos de montaje de audio**  muestra exclusivamente los montajes de audio utilizados recientemente.
- **Mostrar sólo archivos de audio**  muestra exclusivamente los archivos de audio utilizados recientemente.
- **Mostrar sólo archivos de procesador por lotes**  muestra exclusivamente procesadores por lotes usados recientemente.

**Buscar**  le permite introducir texto para encontrar un archivo concreto.

- **Proyecto:** le permite crear o abrir un proyecto.
- **Montaje de audio:** le permite crear o abrir montajes de audio.
- **Editor de audio:** le permite crear o abrir archivos de audio.
- **Procesador por lotes:** le permite crear o abrir procesadores por lotes.

**Usar como por defecto (no mostrar este diálogo de nuevo)** le permite omitir el **Asistente de inicio** a partir de ahora y establecer el flujo de trabajo actualmente seleccionado como espacio de trabajo predeterminado.


#### CONSEJO

Con WaveLab Pro ya iniciado, puede evitar que la ventana **Asistente de inicio** se abra automáticamente en el futuro abriéndola manualmente y desactivando **Mostrar este diálogo al iniciar WaveLab**.

Para activar el **Asistente de inicio** de nuevo, haga uno de lo siguiente:

- Al iniciar la aplicación, pulse y mantenga **Ctrl/Cmd** hasta que se abra el **Asistente de inicio**.
- Con WaveLab Pro ya iniciado, abra el **Asistente de inicio** y active **Mostrar este diálogo al iniciar WaveLab**.

### 3 Panel **Conexiones de Audio**:

- **Micrófono**: le permite seleccionar su micrófono.
- **Dispositivo de audio**: le permite seleccionar su interfaz de audio. Hacer clic en el botón de engranaje  abre un diálogo, en el que puede establecer los parámetros de su dispositivo.
- **Altavoces/Auriculares**: le permite seleccionar sus altavoces o auriculares.

#### NOTA

El panel **Conexiones de audio** del **Asistente de inicio** le permite ajustar parámetros básicos. Puede acceder a ajustes más avanzados seleccionando **Archivo > Preferencias > Conexiones de audio**.

#### CONSEJO

Para evitar que WaveLab Pro escanee todos sus dispositivos cada vez que arranque la aplicación y se abra el **Asistente de inicio**, puede cerrar el panel **Conexiones de audio** haciendo clic en la flecha hacia arriba en el lado derecho de su encabezado. Para configuraciones complejas, esto da como resultado un tiempo de arranque significativamente más corto.


#### NOTA

El **Asistente de inicio** ofrece atajos a funciones concretas y alternativas a los flujos de trabajo establecidos de WaveLab Pro. Esto significa que también puede realizar todas las tareas y acceder a todas las funciones que están disponibles en el **Asistente de inicio** de diferentes maneras y/o desde otras ubicaciones de la aplicación. Encontrará las instrucciones correspondientes en este manual.

## Abrir el asistente de inicio manualmente

Por defecto, la ventana del **Asistente de inicio** se abre automáticamente cada vez que arranca WaveLab. Después de iniciar WaveLab, puede abrir manualmente la ventana del **Asistente de inicio**.

Haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Archivo** en la barra de menú de la parte superior del espacio de trabajo y seleccione **Abrir asistente de inicio**.
- Haga clic en el icono **Abrir asistente de inicio**  en la barra de comandos.
- Pulse **Alt/Opción - Inicio**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 22

## Creación de proyecto a través del Asistente de inicio

La forma más fácil y rápida de crear un nuevo proyecto es usar el **Asistente de inicio**.

#### CONSEJO

Para mostrar información general sobre usar proyectos en WaveLab Pro, haga clic en la casilla **Proyecto** en el panel de información, en el lado izquierdo de la ventana del **Asistente de inicio**.

---

Tiene varias opciones para crear proyectos a través del **Asistente de inicio**. Puede:

- Elegir una plantilla.
- Seleccionar archivos de audio, montajes de audio, y/o procesadores por lotes, opcionalmente en conjunción con una plantilla, para incluirlos en un nuevo proyecto.
- Crear un proyecto vacío.

#### NOTA

Hay otras formas de crear proyectos en WaveLab, que pueden resultarle más cómodas, en función de su flujo de trabajo. Encontrará las descripciones en las secciones correspondientes de este manual.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear un proyecto a través del Asistente de inicio](#) en la página 25

[Proyectos](#) en la página 151

[Crear proyectos](#) en la página 151

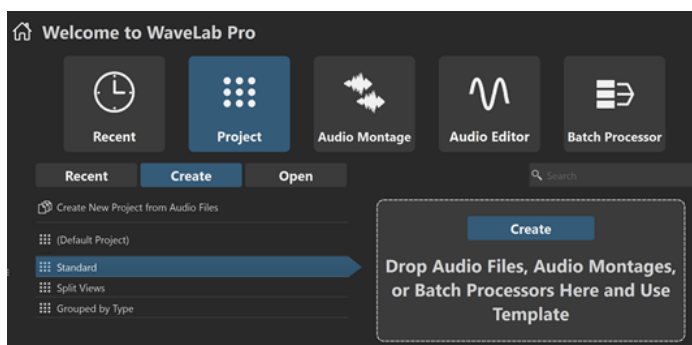
## Crear un proyecto a través del Asistente de inicio

El botón **Crear** del **Asistente de inicio** le permite configurar un nuevo proyecto, bien desde cero o bien basado en una plantilla y/o archivos de audio existentes.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Asistente de inicio**, seleccione **Proyecto**.
2. Haga clic en **Crear**.



3. Haga uno de lo siguiente:
  - Para crear un proyecto basado en una plantilla, seleccione la plantilla. Haga doble clic en su nombre, o haga clic en **Crear** en el panel, a la derecha de la lista. Para incluir



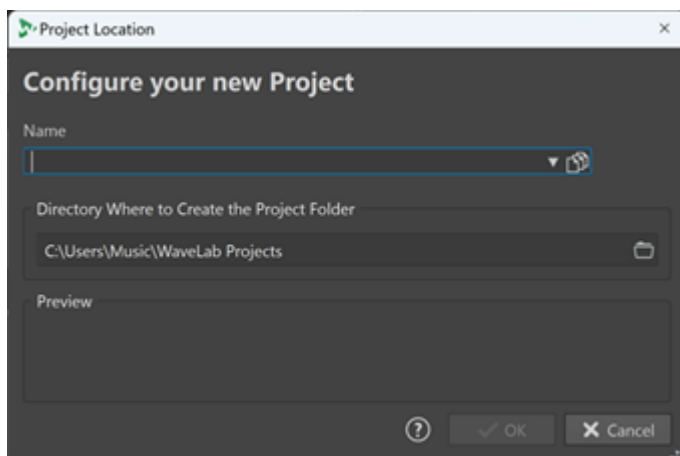
archivos existentes en el nuevo proyecto, arrastre al panel los archivos que desee usar en su proyecto.

- Para crear un proyecto usando archivos de audio existentes, seleccione **Crear nuevo proyecto a partir de archivos de audio** y haga clic en **Crear**.  
Se abre el explorador de archivos.  
Navegue por sus archivos de audio, selecciónelos y haga clic en **Abrir**.
- Para crear un proyecto desde cero, haga clic en **Crear vacío** en la parte inferior derecha.

#### CONSEJO

Para mostrar **Crear vacío** de nuevo tras haber seleccionado inadvertidamente un elemento de la lista, haga clic en el espacio vacío situado justo debajo de la última entrada de la lista, o anule la selección de una entrada pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic sobre ella.

4. Sólo aplicable si ha elegido una de las primeras dos opciones en el paso previo: en el diálogo **Ubicación de proyecto** que se abre automáticamente, asigne un nombre. Opcionalmente, haga clic en la flecha hacia abajo próxima al campo **Nombre** y asigne valores variables, tales como **Fecha** o **Hora** al proyecto. Especifique dónde quiere guardar la carpeta del proyecto. Haga clic en **Aceptar** para crear su proyecto.



---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 22

[Proyectos](#) en la página 151

[Creación de proyecto a través del Asistente de inicio](#) en la página 25

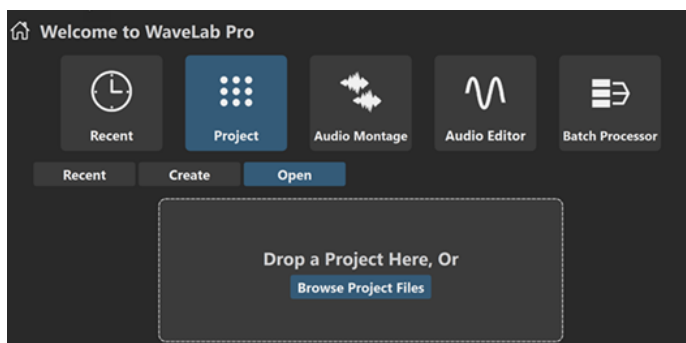
## Abrir un proyecto a través del Asistente de inicio

Con el botón **Abrir** del **Asistente de inicio**, puede arrastrar y soltar para abrir un proyecto existente o navegar hasta un archivo de proyecto para abrirlo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Asistente de inicio**, seleccione **Proyecto**.
2. Haga clic en **Abrir**.



3. Arrastre un único archivo de proyecto al panel o haga clic en **Explorar archivos de proyecto** para navegar hasta un archivo.

---

#### RESULTADO

Se abre el archivo del proyecto.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 22

[Proyectos](#) en la página 151

[Creación de proyecto a través del Asistente de inicio](#) en la página 25

## Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio

La forma más fácil y rápida de producir una salida compuesta por varios archivos de audio, como un episodio de podcast o un álbum, es crear un montaje de audio mediante el **Asistente de inicio**.

#### CONSEJO

Para mostrar información general sobre usar montajes de audio en WaveLab Pro, haga clic en la casilla **Montaje de audio** en el panel de información, en el lado izquierdo de la ventana del **Asistente de inicio**.

Hay varias formas de crear montajes de audio mediante el **Asistente de inicio**. Puede elegir el enfoque que mejor se adapte a su flujo de trabajo:

- Puede usar archivos de audio existentes, opcionalmente en conjunción con una plantilla, como base y crear un montaje de audio a partir de ellos.  
Como resultado, se crea un nuevo montaje de audio en la ventana **Montaje de audio**, que incluye sus archivos de audio.
- Puede empezar con la configuración general del montaje de audio eligiendo una plantilla. Esto le permite seleccionar o grabar los archivos de audio correspondientes en un momento posterior.  
Como resultado, se abre un nuevo montaje de audio en la ventana **Montaje de audio**, con las pistas y la frecuencia de muestreo configuradas según lo especificado por la plantilla.

#### NOTA

Hay otras formas de crear montajes de audio en WaveLab, que pueden resultarle más cómodas, en función de su flujo de trabajo. Encontrará las descripciones en las secciones correspondientes de este manual.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 22

[Montaje de audio](#) en la página 334

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 378

[Insertar archivos de audio en montajes de audio](#) en la página 410

## Crear un montaje de audio a través del Asistente de inicio

El botón **Crear** del **Asistente de inicio** le permite configurar un nuevo montaje de audio, bien desde cero o bien usando una plantilla y/o archivos de audio existentes.

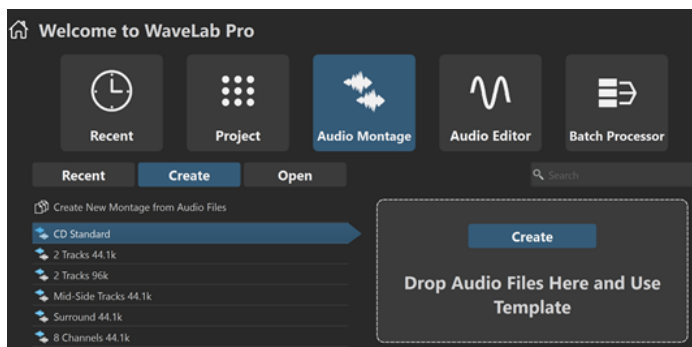
#### PRERREQUISITO

Tiene acceso a uno o varios archivos de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Asistente de inicio**, seleccione **Montaje de audio**.
2. Haga clic en **Crear**.



3. Haga uno de lo siguiente:

- Para crear un montaje de audio basado en una plantilla, seleccione la plantilla. Haga doble clic en su nombre, o haga clic en **Crear** en el panel, a la derecha de la lista. Para incluir archivos existentes en el nuevo montaje de audio, arrastre al panel los archivos que desee usar en su montaje de audio.
- Para crear un montaje de audio usando archivos de audio existentes, seleccione **Crear nuevo montaje a partir de archivos de audio** y haga clic en **Crear**.

Se abre el explorador de archivos.

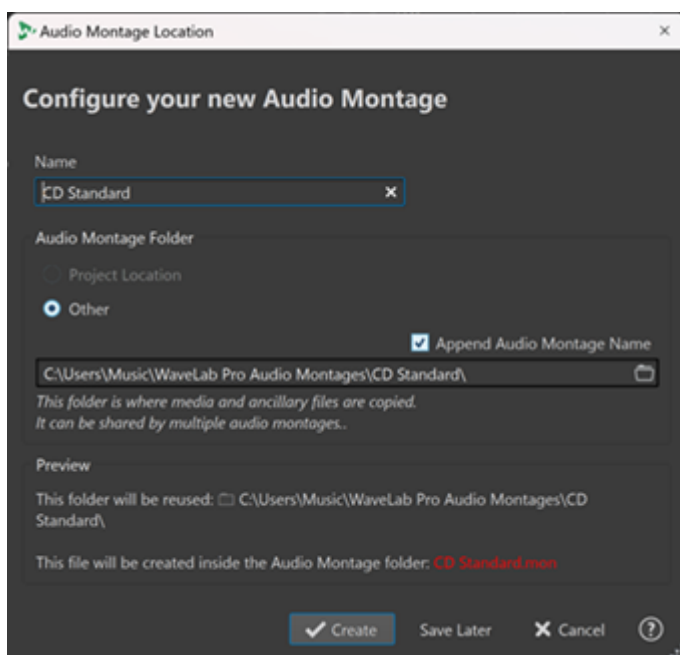
Navegue por sus archivos de audio, selecciónelos y haga clic en **Abrir**.

- Para crear un montaje de audio desde cero, haga clic en **Crear vacío** en la parte inferior derecha.

#### CONSEJO

Para mostrar **Crear vacío** de nuevo tras haber seleccionado inadvertidamente un elemento de la lista, haga clic en el espacio vacío situado justo debajo de la última entrada de la lista, o anule la selección de una entrada pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic sobre ella.

4. Sólo aplicable si ha elegido una de las primeras dos opciones en el paso previo: en el diálogo **Ubicación de montaje de audio**, introduzca un nombre y defina una ubicación de destino para su carpeta de montaje de audio. Haga clic en **Crear** para crear su montaje de audio.



---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 22

[Diálogo Ubicación de montaje de audio](#) en la página 377

[Montaje de audio](#) en la página 334

[Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio](#) en la página 27

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 378

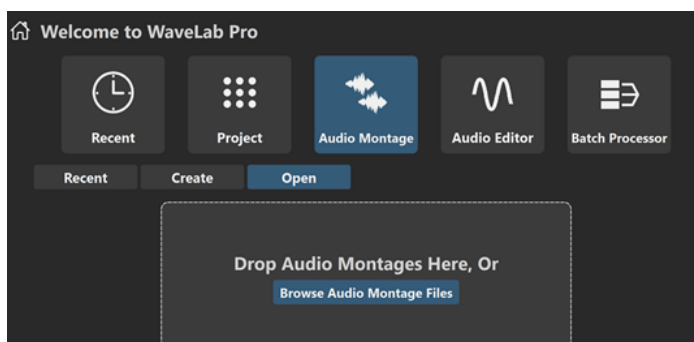
## Abrir un montaje de audio a través del Asistente de inicio

Con el botón **Abrir** del **Asistente de inicio**, puede arrastrar y soltar para abrir montajes de audio existentes o navegar hasta los archivos de montaje de audio para abrirlos.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Asistente de inicio**, seleccione **Montaje de audio**.
2. Haga clic en **Abrir**.



3. Arrastre uno o varios archivos de montaje de audio hasta el panel, o haga clic en **Explorar archivos de montaje de audio** para navegar hasta los archivos.

---

#### RESULTADO

Los archivos de montaje de audio se abren en la ventana **Montaje de audio**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana Asistente de inicio](#) en la página 22
- [Diálogo Ubicación de montaje de audio](#) en la página 377
- [Montaje de audio](#) en la página 334
- [Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio](#) en la página 27
- [Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 378

## Creación de Procesador por lotes a través del Asistente de inicio

La forma más fácil y rápida de crear un nuevo **Procesador por lotes** es usar el **Asistente de inicio**.

#### CONSEJO

Para mostrar información general sobre usar procesadores por lotes en WaveLab Pro, haga clic en la casilla **Procesador por lotes** en el panel de información, en el lado izquierdo de la ventana del **Asistente de inicio**.

Hay dos formas de crear procesadores por lotes mediante el **Asistente de inicio**. Puede elegir el enfoque que mejor se adapte a su flujo de trabajo:

- Puede usar archivos de audio existentes, opcionalmente en conjunción con una plantilla, como base y crear un procesador por lotes a partir de ellos.  
Como resultado, se abre un nuevo procesador por lotes en la ventana **Procesador por lotes**, que incluye sus archivos de audio.
- Puede empezar con la configuración general del procesador por lotes eligiendo una plantilla. Esto le permite seleccionar o grabar los archivos de audio correspondientes en un momento posterior.  
Como resultado, se abre un nuevo procesador por lotes en la ventana **Procesador por lotes**.

#### NOTA

Hay otras formas de configurar procesadores por lotes en WaveLab, que pueden resultarle más cómodas, en función de su flujo de trabajo. Encontrará las descripciones en las secciones correspondientes de este manual.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

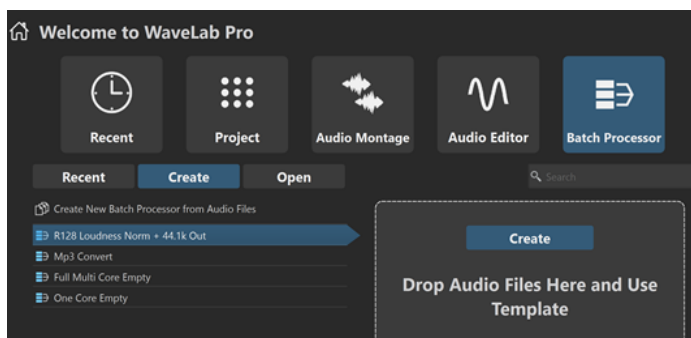
- [Ventana Asistente de inicio](#) en la página 22
- [Procesamiento por lotes](#) en la página 820
- [Añadir archivos de audio a un proceso por lotes](#) en la página 833
- [Añadir montajes de audio a un proceso por lotes](#) en la página 833

## Crear un procesador por lotes a través del Asistente de inicio

El botón **Crear** del **Asistente de inicio** le permite configurar un nuevo procesador por lotes usando una plantilla o archivos de audio existentes.

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Asistente de inicio**, seleccione **Procesador por lotes**.
2. Haga clic en **Crear**.



3. Haga uno de lo siguiente:

- Para crear un procesador por lotes basándose en una plantilla, seleccione la plantilla. Haga doble clic en su nombre, o haga clic en **Crear** en el panel, a la derecha de la lista. Para incluir archivos existentes en el nuevo procesador por lotes, arrastre al panel los archivos que desee usar en su procesador por lotes.
- Para crear un procesador por lotes usando archivos de audio existentes, seleccione **Crear nuevo procesador por lotes desde archivos de audio** y haga clic en **Crear**. Se abre el explorador de archivos. Navegue por sus archivos de audio, selecciónelos y haga clic en **Abrir**.
- Para crear un procesador por lotes desde cero, haga clic en **Crear vacío** en la parte inferior derecha.

CONSEJO

Para mostrar **Crear vacío** de nuevo tras haber seleccionado inadvertidamente un elemento de la lista, haga clic en el espacio vacío situado justo debajo de la última entrada de la lista, o anule la selección de una entrada pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic sobre ella.

---

RESULTADO

Se abre la ventana **Procesador por lotes**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 22

[Procesamiento por lotes](#) en la página 820

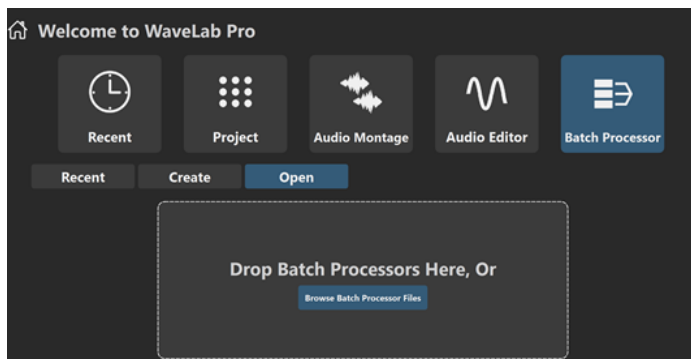
## Abrir un procesador por lotes a través del Asistente de inicio

El botón **Abrir** en el **Asistente de inicio** le permite abrir procesadores por lotes existentes o configurar un nuevo procesador por lotes usando archivos de audio existentes, en conjunción con una plantilla.

---

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Asistente de inicio**, seleccione **Procesador por lotes**.
2. Haga clic en **Abrir**.



3. Arrastre uno o varios archivos de procesador por lotes hasta el panel, o haga clic en **Explorar archivos de procesadores por lotes** para navegar hasta los archivos.

---

#### RESULTADO

Los archivos del procesador por lotes se abren en la ventana **Procesador de lotes**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 22

[Procesamiento por lotes](#) en la página 820



# Configurar el sistema

Antes de empezar a trabajar, tiene que configurar el sistema.

## IMPORTANTE

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

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.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Definir Conexiones de Audio](#) en la página 34

## Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano

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

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.

## 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 36

## 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.

Al trabajar con WaveLab Pro, lo que más importa es una reproducción estable y una gran precisión de 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, le recomendamos que 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 34

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36

## ASIO-Guard

ASIO-Guard le permite preprocesar todos los canales, así como también plug-ins VST, que evitan pérdidas de sonido y le permiten 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 34

## 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 36

## 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. Le recomendamos que seleccione al menos dos canales para la reproducción y grabación en estéreo.

Si no tiene ninguna tarjeta de sonido de terceros, puede seleccionar el controlador **Steinberg built-in ASIO** o las opciones de audio integrado **Built-in Audio** (solo macOS). También puede usar el controlador **Steinberg built-in ASIO** 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 35

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36

[Grabación](#) en la página 584

[Efectos externos](#) en la página 42

## 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 **Steinberg built-in ASIO**.

---

#### 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 36

[Controlador ASIO](#) en la página 35

[Seleccionar el controlador Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#) en la página 35

## 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 35

[Seleccionar el controlador Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#) en la página 35

## Seleccionar el controlador Steinberg Built-In ASIO (solo Windows)

Si ningún controlador ASIO específico está disponible, puede usar el controlador **Steinberg built-in ASIO**.

El controlador **Steinberg built-in ASIO** le da acceso a las entradas y salidas de audio proporcionadas por el subsistema de audio de Windows. Además, el controlador **Steinberg built-in ASIO** realiza automáticamente la conversión de frecuencia de muestreo si la frecuencia

de muestreo de un audio origen se desvía de la frecuencia de muestreo de su dispositivo de audio.

#### NOTA

La documentación del controlador **Steinberg built-in ASIO** está aquí: C:\Program Files\Steinberg\Asio\Help

---

#### PROCEDIMIENTO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 35

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36

## 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 **Steinberg built-in ASIO** 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.

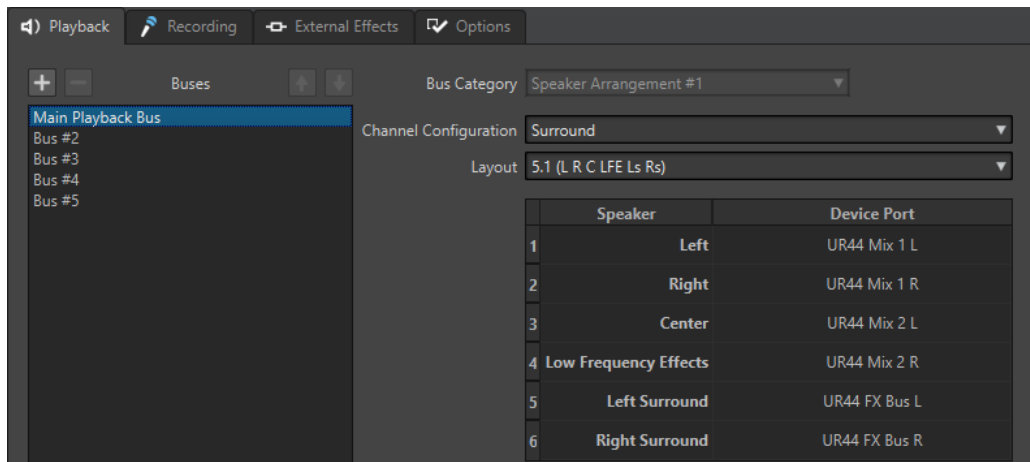
#### Panel de control

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

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

### Mover bus hacia abajo

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

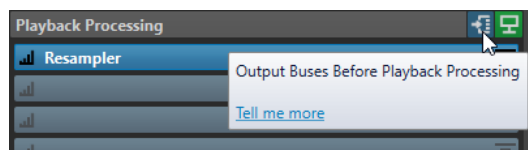
### Lista de buses

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 procesamiento de reproducción** aparecen en el panel de **Procesado de reproducción**, en la **Sección Master**, cuando hace clic en **Buses de salida antes del procesamiento 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** es el bus de reproducción principal.

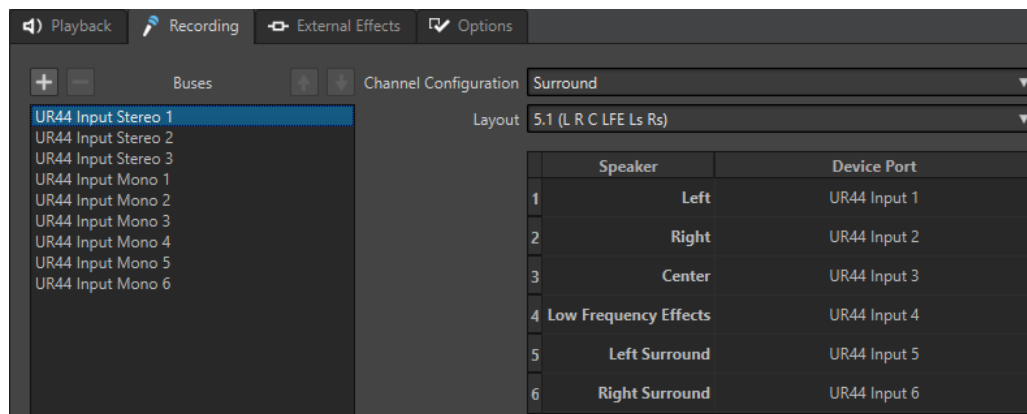


### Configuración de canales

Le permite enrutar buses de reproducción 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 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 **↑**

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

#### Mover bus hacia abajo **↓**

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

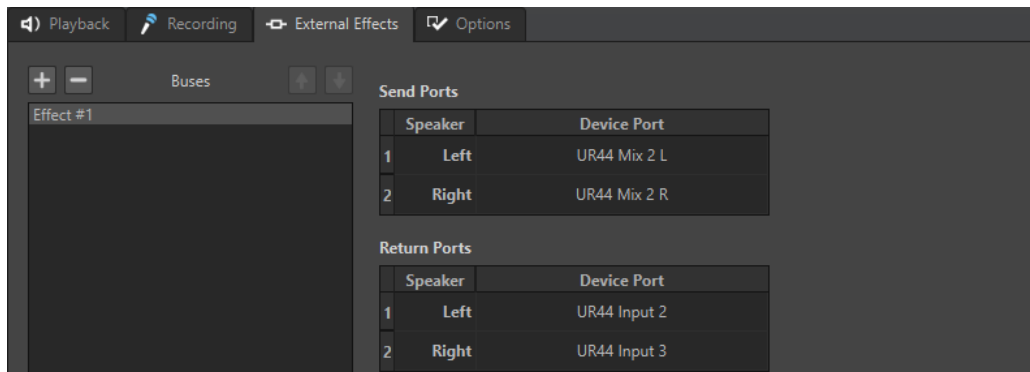
### Configuración de canales

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 **↑**

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

### Mover bus hacia abajo **↓**

Mueve el bus seleccionado 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

Incrementa este valor para mejorar la elasticidad de la reproducción de audio y evitar así interrupciones momentáneas. Cuanto mayor sea el nivel, más alta será la estabilidad del procesamiento y más alto será el rendimiento del procesamiento 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 34

[Sección Master](#) en la página 601

[Reproducción y transporte](#) en la página 163

[Grabación](#) en la página 584

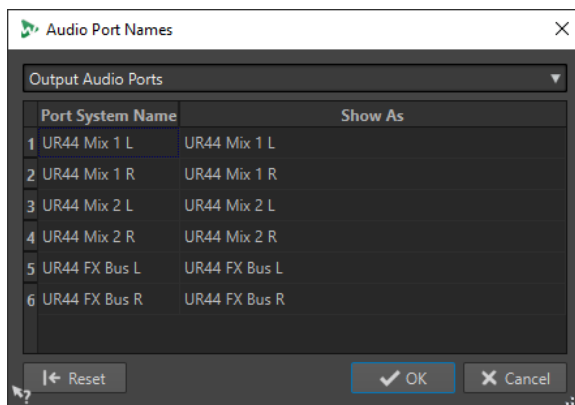
## Especificar nombres personalizados para puertos de audio

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 36

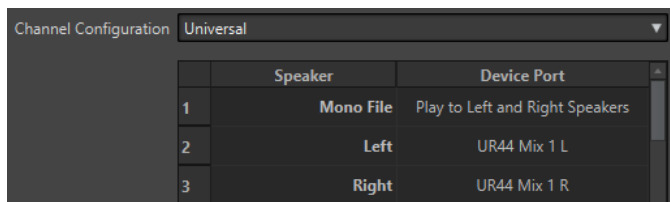
## Enviar flujos de audio de archivos mono a un altavoz dedicado

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 36

## Combinar múltiples dispositivos de audio en macOS

En macOS, puede combinar varias interfaces de audio de modo que aparezcan y actúen como un único dispositivo agregado.

Para usar un dispositivo de audio de salida diferente al de entrada en WaveLab, o para ampliar el número de entradas y salidas disponibles, en macOS, puede combinar múltiples dispositivos de audio y crear un dispositivo agregado.

#### PRERREQUISITO

Ha conectado todos los dispositivos de audio externos que quiere usar.

---

#### PROCEDIMIENTO

- Siga las instrucciones detalladas paso por paso en los sitios oficiales de soporte de Apple.

#### CONSEJO

Recomendamos usar «Dispositivo agregado» como término de búsqueda.

---

## 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 43

[Ventana Inspector](#) en la página 516

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

## 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. Recomendamos ajustarlo a 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 42

## 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 43

[Usar efectos externos](#) en la página 44

## 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 43

[Asignar efectos externos a buses de envío y buses de retorno](#) en la página 44

## 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 de control remoto

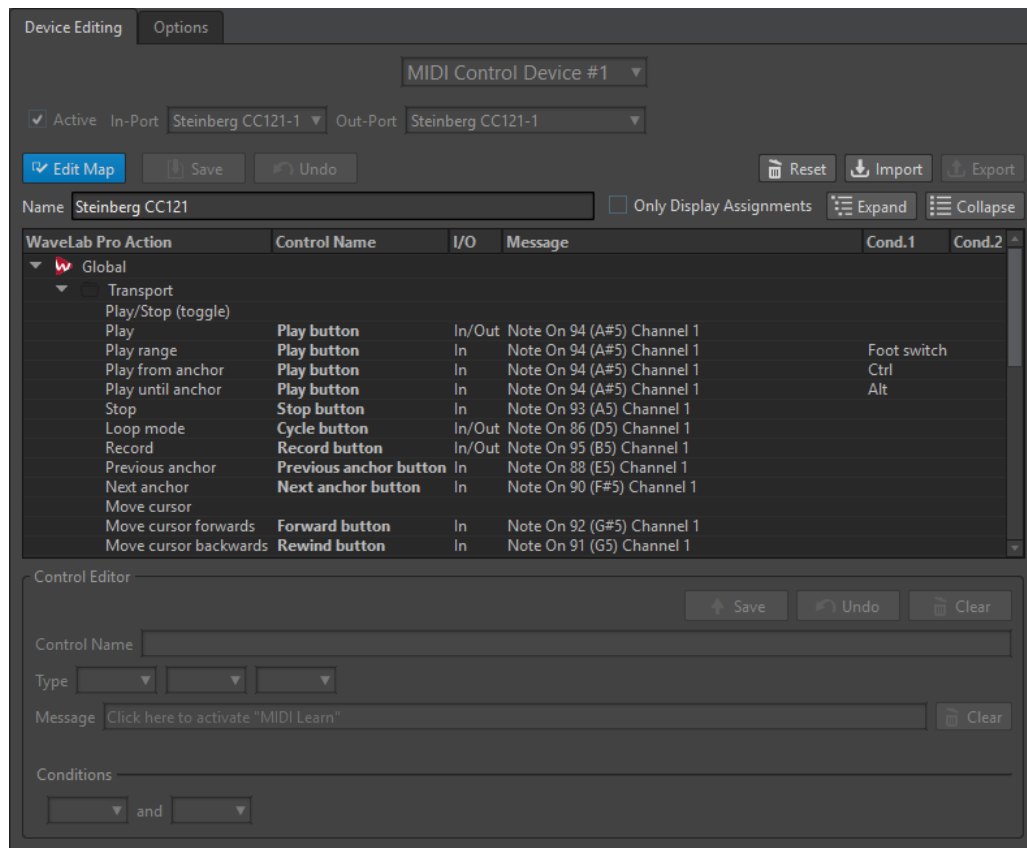
Puede controlar WaveLab Pro remotamente.

Puede controlar varias operaciones con los diales 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

Le permite elegir el dispositivo MIDI a 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**.

Para elegir una ranura para un dispositivo de control MIDI conectado, puede seleccionar **Dispositivo de control MIDI #1 - #10** y asignar un dispositivo definiendo un puerto de entrada y un puerto 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 haya aplicado al mapa de control MIDI.

### Deshacer

Deshace las modificaciones que haya aplicado al mapa de control MIDI.

### Reinicializar

Si el mapa tiene un preset de fábrica, al hacer clic en **Reinicializar** se reinician 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 (archivo XML) proporcionado por un fabricante de dispositivos MIDI u otro usuario de WaveLab Pro, por ejemplo.

### Exportar

Le permite exportar un archivo de definición de mapa (archivo XML) para enviárselo, por ejemplo, a otro usuario de WaveLab Pro.

### Nombre

Le permite introducir un nombre de 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.

Un control remoto puede utilizarse en varios contextos, siempre que éstos sean exclusivos; por ejemplo, los parámetros que pueden utilizarse para un archivo de audio activo o un montaje de audio activo.

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

### Editor de controles — Guardar

Tras crear o modificar un control, pulse 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

Elimina los ajustes aplicados al control seleccionado.

### Nombre del control

Le permite introducir un nombre para el control.

#### IMPORTANTE

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 un protocolo en el segundo menú. La función **MIDI Learn** puede cambiar automáticamente este protocolo, basado en 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 un modo 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.

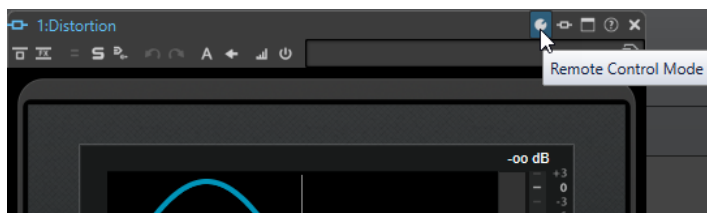
### PRERREQUISITO

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 51

## 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 45

## Editar cambios en los ajustes de los dispositivos de control remoto

Puede guardar, restablecer, deshacer y eliminar los cambios aplicados al mapa en la sección **Editor de controles** de la pestaña **Dispositivos remotos**.

- Para guardar los cambios, haga clic en **Guardar**.
- Para restablecer los presets de fábrica de un dispositivo de control remoto MIDI, 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**.

## Usar modificadores para controlar parámetros remotamente

Puede usar un único controlador para controlar diferentes parámetros mediante 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.

### NOTA

Tenga en cuenta que el CC121 se diseñó originalmente para Cubase.

En esta sección se describe el preset de fábrica de WaveLab Pro para el controlador CC121. El mapeado siguiente combina la funcionalidad de WaveLab Pro con los controles de CC121. Los controles que no están listados en el siguiente párrafo no están asignados a ningún parámetro.

Para una información más detallada sobre el uso del controlador, vea el manual que se incluye con el CC121.

---

### 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**

La sección de Transporte le permite 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**

La sección de Funciones le permite ajustar funciones, como los fundidos y el nivel de envolvente, mediante el dial VALUE.

### **Dial VALUE**

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

### **Botón FUNCTION 1**

Ajusta las opciones de fundido de entrada del clip activo.

### **Botón FUNCTION 2**

Ajusta las opciones de fundido de salida del clip activo.

### **Botón FUNCTION 3**

Ajusta las opciones de nivel de envolvente del clip activo.

### **Botón FUNCTION 4**

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

## Sección AI KNOB

WaveLab 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.

---

La sección del KNOB AI le permite controlar parámetros a través del dial AI.

### 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

Recomendamos que se familiarice con los conceptos generales de WaveLab Pro, para garantizar la mayor eficiencia posible al utilizar la aplicación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reglas de edición generales](#) en la página 55

[Gestión de ventanas básica](#) en la página 55

## 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 más habituales, como cortar, copiar, pegar o seleccionar múltiples elementos, se pueden realizar mediante 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 55

## 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 55

## 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 56

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 62

## Seleccionar un rango arrastrando

El modo estándar para seleccionar un rango en la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** es hacer clic y arrastrar.

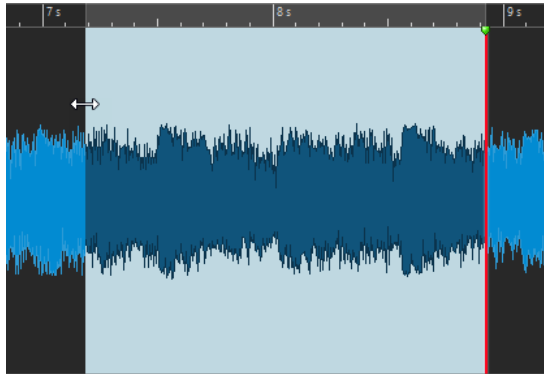
---

### POSIBILIDADES

- Para seleccionar un rango, arrastre hasta el lado izquierdo o derecho de la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**.

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 el **Editor de audio**, haga clic y arrastre el cuadro de selección.



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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar audio](#) en la página 55

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

## 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 que le permite elegir entre 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** reduce la duración del rango de selección actual al 50% de la duración original.

### Canales

Abre un menú donde puede elegir entre 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 elegir entre las opciones siguientes:

- **Título** selecciona el rango entre los dos marcadores de título 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 59

[Editor de audio](#) en la página 77

# 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 que le permite elegir entre 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** reduce la duración del rango de selección actual al 50% de la duración original.

#### Conmutar

Activa/desactiva el rango de selección actual.

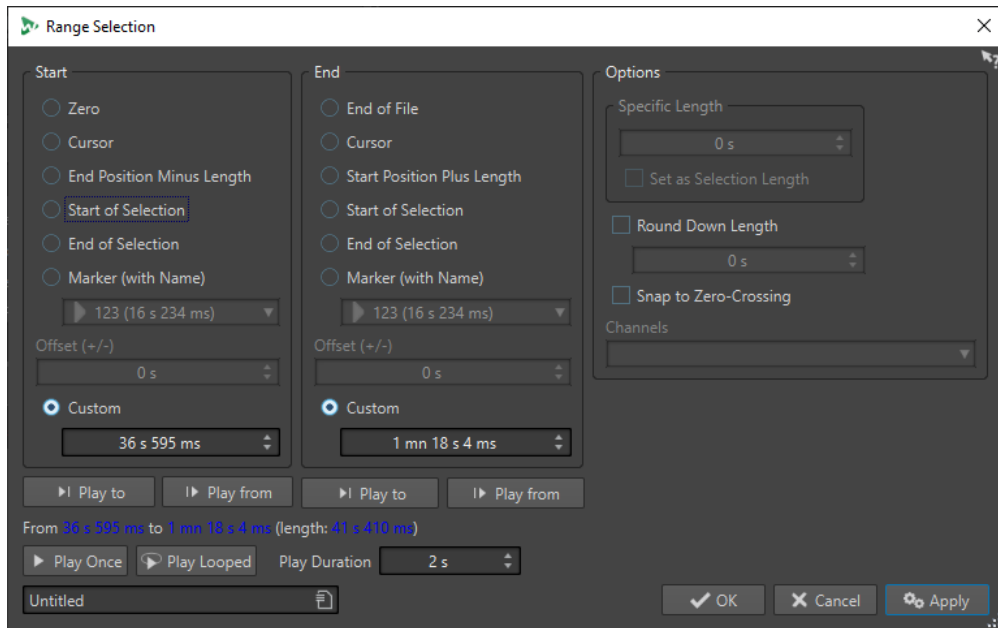
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Selección de rango](#) en la página 59

## Diálogo Selección de rango

El diálogo **Selección de rango** 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 ( $\pm$ )

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 ( $\pm$ )**

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.

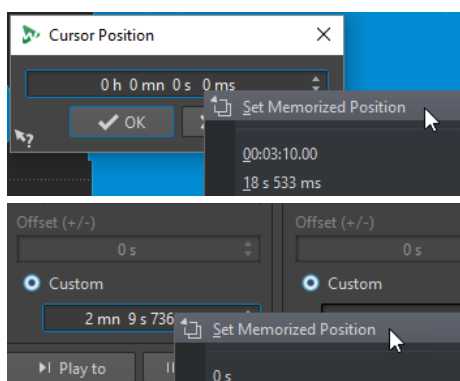
### Repr. duración

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

## Memorizar la duración de la selección y la posición del cursor

Puede copiar la duración de un rango de selección y la posición del cursor de edición en una memoria interna, para poder usar 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 **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 **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

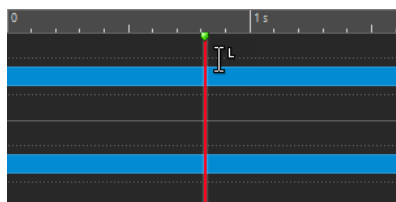
En el **Editor de audio**, puede seleccionar canales individuales, ambos canales de un archivo estéreo o clústeres de canales de un archivo de audio multicanal. Esto le permite aplicar una operación a un solo canal, a ambos canales de un archivo estéreo, o a clústeres de canales de un archivo multicanal.

---

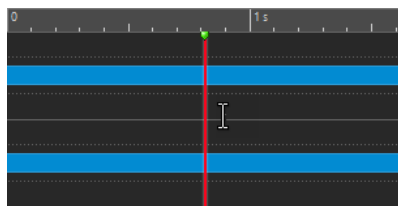
### POSIBILIDADES

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

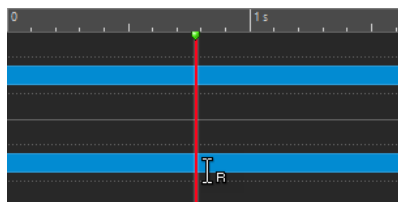
- Para seleccionar el canal izquierdo, haga clic en la mitad superior del canal izquierdo.



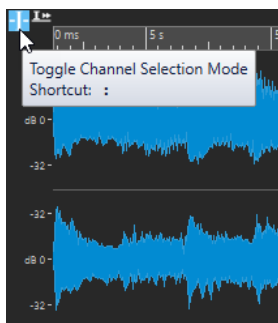
- Para seleccionar ambos canales, haga clic en el área central entre el canal izquierdo y el derecho.



- 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 y arrastra en el **Editor de audio**, 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 **Alt - Av Pág** o **Alt - Re Pág**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar audio](#) en la página 55

[Mover el rango de selección a otros canales](#) en la página 64

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Reproducir canales de audio con foco](#) en la página 175

## Cuantizar selecciones de audio basadas en marcas de regla de tiempo

En el **Editor de audio**, puede hacer que las selecciones de audio se ajusten a las marcas de la regla de tiempo y cuantizar la selección de audio al mismo tiempo.

#### PRERREQUISITO

Ha establecido la regla de tiempo a la unidad deseada, por ejemplo, a **Compases y tiempos** o **Muestras**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga zoom acercándose o alejándose para mostrar el audio que se va a cuantizar.
2. Pase el ratón por encima de la regla de tiempo.
3. Pulse **Alt/Opción**.

El puntero del ratón se convierte en el símbolo de los corchetes [ ].

- Haga clic y arrastre para seleccionar un rango de audio.

NOTA

Esta función está disponible en cualquier momento y es independiente de las opciones de ajuste.

Recomendamos activar la opción **Marcas de regla de tiempo** en el menú **Bordes magnéticos** del **Editor de audio**, para que las opciones de ajuste se activen. Puede acceder a ella mediante **Editar > Alineado > Bordes magnéticos**.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Bordes magnéticos](#) en la página 193

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 91

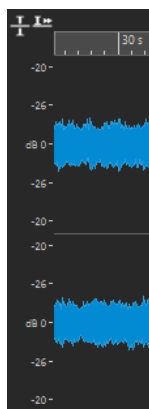
## Mover el rango de selección a otros canales

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

- En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, seleccione un rango.
- 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 **Alt - Av Pág** o **Alt - Re Pág**.
  - 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 62



[Área de control de canal](#) en la página 191  
[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

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

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## 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 el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd - Mayús**.
2. Haga clic en el centro de la selección y arrastre a la izquierda/derecha.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## Extender y reducir la selección

Puede redimensionar un rango de selección en la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**.

Para extender/reducir la selección, tiene las opciones siguientes:

### 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 el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio** 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 vista de **Forma de onda** del **Editor de audio** (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

Las siguientes opciones se pueden encontrar en la pestaña **Edición**, en la sección **Cortar Copiar Pegar**.

#### Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

#### Borrar

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

### Ventana de montaje de audio

Se 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 clips seleccionados/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.

## Edición de valores

En varias áreas de la aplicación, puede editar 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. Puede editar los valores mediante uno 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**.

## Deslizadores

En distintos lugares de WaveLab Pro, puede cambiar los parámetros y los valores respectivos mediante controles de deslizadores.

Para ajustar un valor mediante un deslizador, tiene las opciones siguientes:

- 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 55

## Renombrar elementos en tablas

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

- Para renombrar un elemento, haga doble clic en él o selecciónelo. Pulse **Retorno** e introduzca un nombre nuevo.
- Para renombrar el elemento anterior, pulse **Flecha arriba**. Esto mueve el foco al elemento anterior, mientras permanece en el modo de edición.
- Para renombrar el siguiente elemento, pulse **Flecha abajo**. Esto mueve el foco al siguiente elemento, mientras permanece en el modo de edición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Ventana de álbum](#) en la página 551

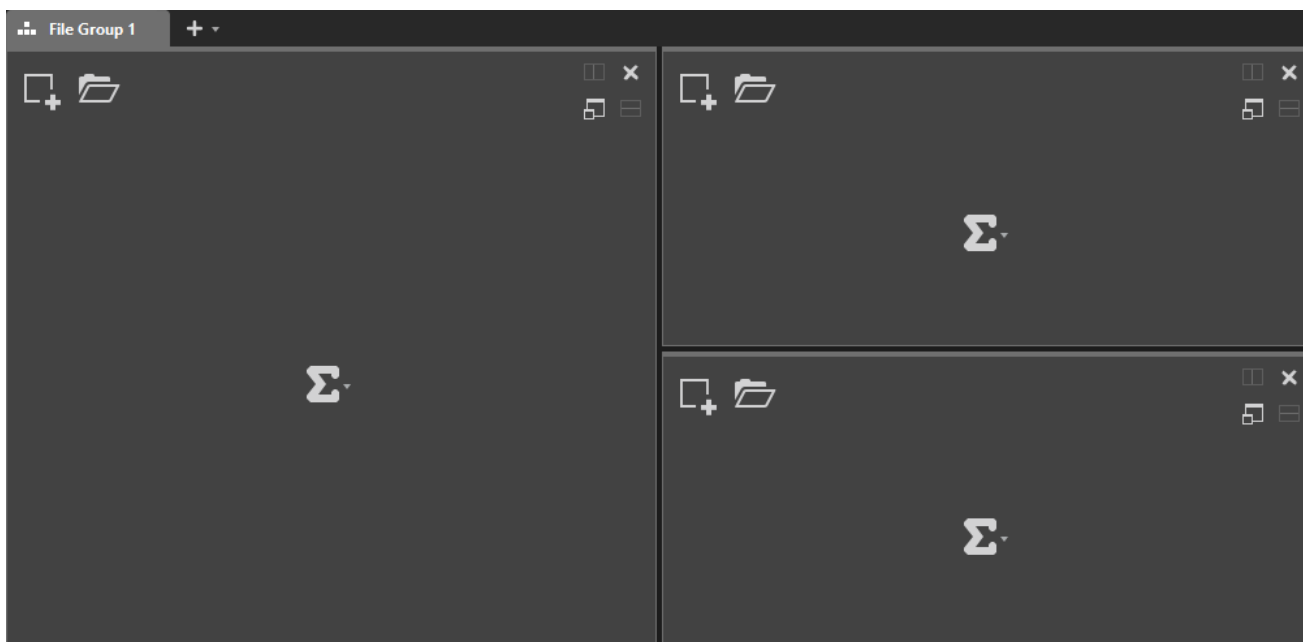
[Ventana Clips](#) en la página 428

## Grupos de pestañas

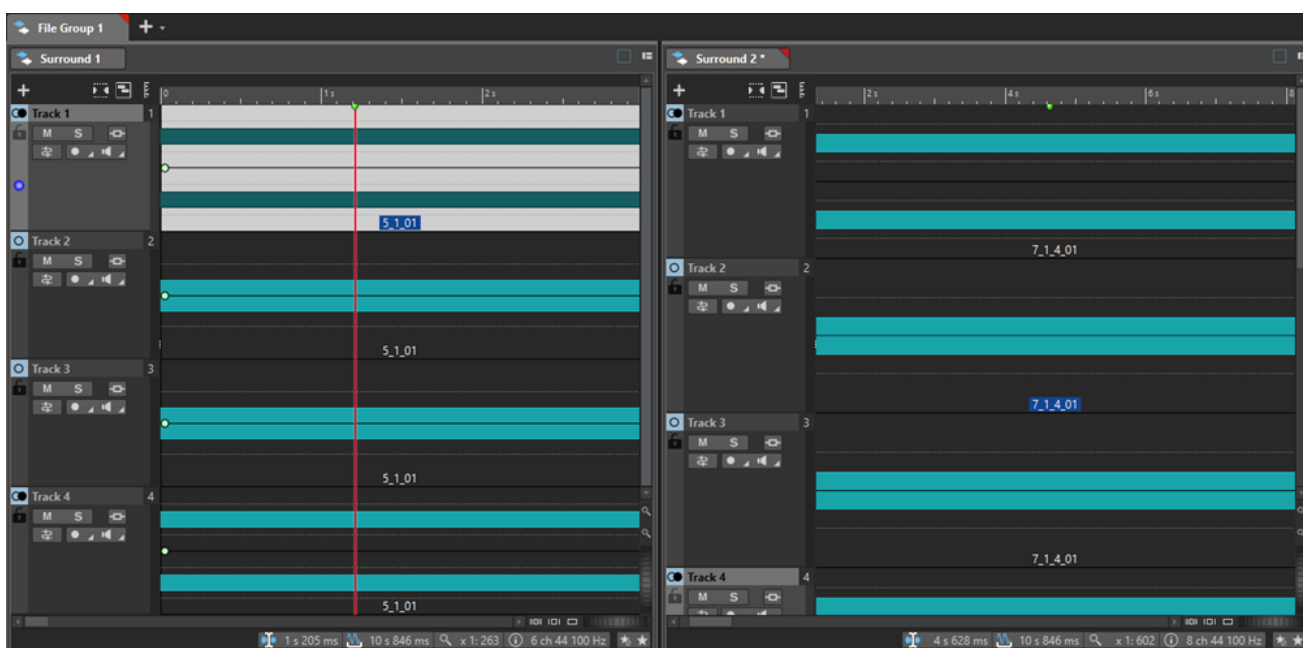
Con los grupos de pestañas puede ver el contenido de diferentes archivos, ventanas de herramientas, o medidores a la vez, sin tener que navegar a través de diferentes ventanas. Cada grupo de pestañas tiene su propio contenido y barra pestañas.

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

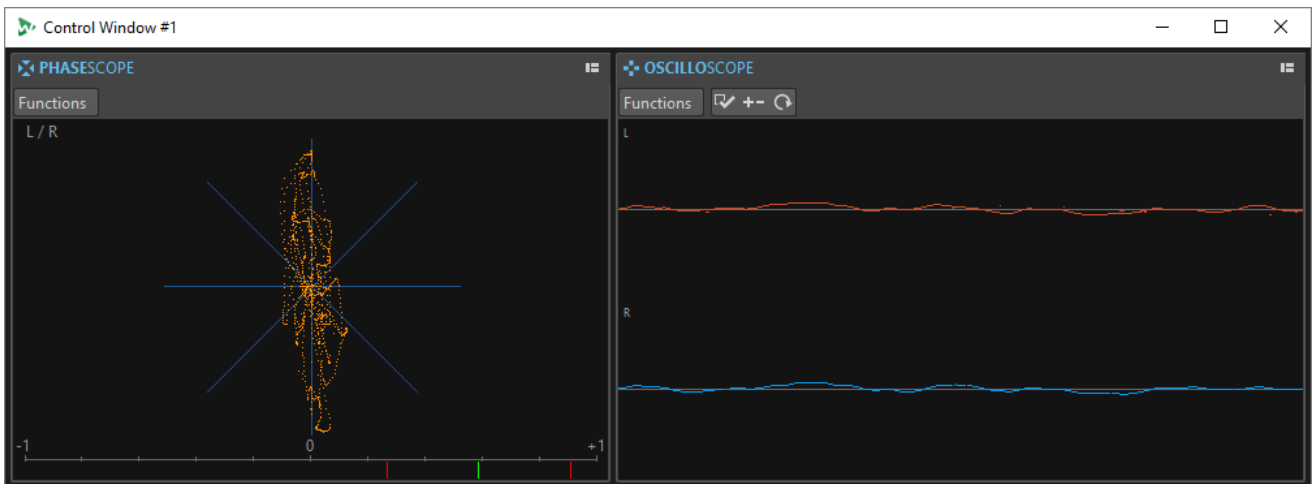
### Grupos de pestañas de archivos vacíos



### Grupos de pestañas de archivos con montajes de audio



## Grupos de pestañas en una ventana de control



### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear grupos de pestañas de archivos](#) en la página 69

[Utilizar los grupos de pestañas](#) en la página 70

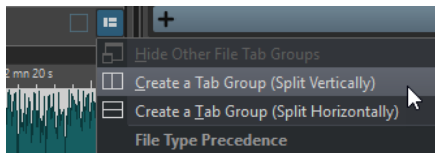
[Ventana de control](#) en la página 78

## 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 67

[Utilizar los grupos de pestañas](#) en la página 70

## 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 67

[Utilizar los grupos de pestañas](#) en la página 70

## 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. Puede usar las pestañas de distintas formas y con distintos fines, dependiendo 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 67

[Crear grupos de pestañas de archivos](#) en la página 69

## 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 **Editor de audio** o **Montaje de audio**.

Los archivos de picos aceleran el tiempo que se necesita para dibujar la forma de onda correspondiente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustando el comportamiento de los archivos de picos](#) en la página 71

[Reconstruir o actualizar visores de picos](#) en la página 71

## 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 archivos de picos en otra ubicación, especifique la ubicación del archivo en la sección **Ubicación de los archivos asociados**.
- 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 70

[Pestaña Archivo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 918

## Reconstruir o actualizar visores de picos

WaveLab Pro actualiza automáticamente los archivos de picos cuando el archivo de picos es más antiguo que el archivo de audio. Si, por cualquier motivo, el archivo de audio no se actualiza automáticamente, puede forzar una reconstrucción del archivo de picos en el **Editor de audio** o actualizar los archivos de picos manualmente en la ventana de **Montaje de audio**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pestaña **Ver**.
  2. En la sección **Picos**, haga uno de lo siguiente:
    - En el **Editor de audio**, haga clic en **Reconstruir visor**.
    - En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Actualizar archivos de picos**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de picos](#) en la página 70

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 199

## Archivos auxiliares

Los archivos auxiliares (extensión `.vs`) contienen los ajustes de visualización de los archivos de audio.

Los archivos auxiliares pueden mejorar la velocidad y la eficacia de su flujo de trabajo de edición, pero no son esenciales. Suprimirlos no supone ninguna pérdida de datos, ya que se regeneran automáticamente cuando es necesario.

Entre otros, los siguientes ajustes de vista pueden incluirse en archivos auxiliares:

- Tamaño y posición de la ventana
- Nivel de zoom
- Posición de desplazamiento

- Modo de visualización (Forma de onda/Espectro/Sonoridad)
- Snapshots

Para especificar dónde guardar los archivos auxiliares, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y elija una opción en la sección **Ubicación de los archivos asociados** de la pestaña **Archivo**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de la Sección Master](#) en la página 639

[Pestaña Archivo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 918

## Carpetas contextuales

Puede establecer carpetas contextuales, que no están vinculadas a ubicaciones de medios específicas y, por tanto, pueden reutilizarse en distintos proyectos, como ubicación de destino de su audio renderizado.

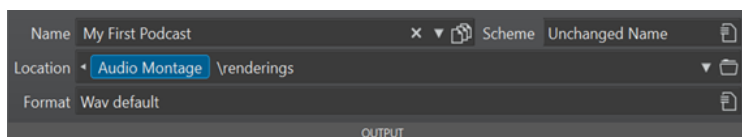
Al renderizar sus archivos de audio, utilizar rutas de carpetas fijas tiene el inconveniente de no poder reutilizarlas para otros proyectos. Por esta razón, WaveLab Pro ofrece la opción de utilizar carpetas contextuales en su lugar.

Las carpetas contextuales se guardan en los presets de renderizado, mientras que las rutas absolutas no pueden guardarse de esta forma. Como resultado, las carpetas contextuales son muy versátiles en términos de almacenamiento y reutilización. Pueden actuar como marcadores de posición (placeholders) para:

- la carpeta del **Proyecto** activo
- la carpeta del **Montaje de audio** activo
- la carpeta del **Archivo de audio** activo

Para acceder a las opciones de renderizado, en la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**. Puede definir una ubicación de destino para renderizar su audio en el campo **Ubicación** de la sección **Salida**.

Las carpetas contextuales se indican mediante una etiqueta de color en el campo de entrada **Ubicación**.



**Ejemplo:** Si se elige **Montaje de audio\renderizaciones**, los archivos renderizados se guardarán en una subcarpeta de la carpeta de montaje de audio activa llamada **renderizaciones**, independientemente de dónde se encuentre el montaje de audio. Si copia el archivo a otro sistema en un momento posterior, puede renderizarlo en relación a su nueva ubicación, sin necesidad de pasos adicionales.

#### CONSEJO

Considere la posibilidad de utilizar esta función de WaveLab Pro junto con las siguientes, ya que funcionan bien juntas y ofrecen formas flexibles y automatizadas de definir las ubicaciones de renderizado:

- Al activar **Mantener una carpeta independiente para cada archivo origen** en la sección **Salida** se guarda la ruta de renderizado con un montaje de audio o un archivo de audio.



- Los presets de **Esquema** de la sección **Salida** le permiten generar no sólo nombres de archivo, sino también subcarpetas personalizadas.
  - Los **Presets** de la sección **Presets** le permiten guardar carpetas predefinidas.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208

[Pestaña Renderizar \(Montaje de audio\)](#) en la página 370

[Renderizar audio a carpetas contextuales](#) en la página 73

## Renderizar audio a carpetas contextuales

Ahora puede renderizar archivos de audio o montajes de audio activos a carpetas contextuales.

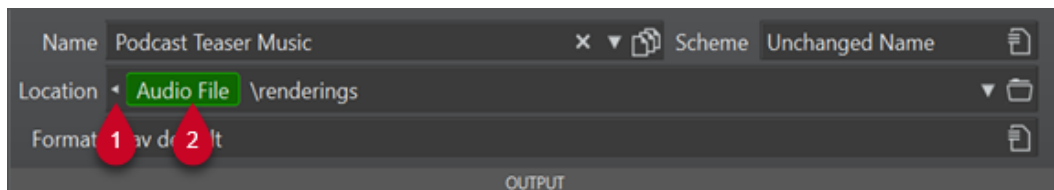
#### PRERREQUISITO

Hay un archivo de audio activo o un montaje de audio que desea renderizar.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
2. En la sección **Salida**, haga clic en la flecha (1), en el lado izquierdo del campo de entrada de **Ubicación**.



3. Seleccione una carpeta predefinida en el menú.

#### NOTA

- La opción **Archivo de audio** está disponible solo cuando un archivo de audio está activo.
  - La opción **Montaje de audio** está disponible solo cuando un montaje de audio está activo.
  - La opción **Proyecto** sólo está disponible cuando hay un proyecto activo.
- 

Una etiqueta de color (2) representa la carpeta contextual.

#### NOTA

Para eliminar la carpeta contextual como ubicación de destino, realice una de las siguientes acciones:

- Con la etiqueta de color visible, pulse de nuevo la flecha (1).
  - Haga clic en la propia etiqueta coloreada (2) y elija **Eliminar carpeta contextual** en el menú.
- 

4. Opcional: a la derecha de la etiqueta de la carpeta contextual (2), introduzca `\` (Windows) o `/` (macOS), y escriba el nombre de una subcarpeta (o varias subcarpetas, separadas por `\` (Windows) o `/` (macOS)).

Si las subcarpetas no existen, WaveLab Pro las crea automáticamente.

#### NOTA

Para mostrar la ruta de la carpeta contextual en un tooltip, basada en el contexto actual, pase el ratón por encima de la etiqueta coloreada.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208

[Pestaña Renderizar \(Montaje de audio\)](#) en la página 370

[Carpetas contextuales](#) en la página 72

## Precisión de procesado

WaveLab Pro puede cargar muestras de audio en muchos formatos. Internamente, las procesa como muestras flotantes de 64 bits.

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 117

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 911

## 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. Hay tres tipos de elementos que puede identificar:

- La sonoridad integrada, también llamada sonoridad de programa, establece la sonoridad promedia de una pieza de audio. Esta medición utiliza un método de puerta para omitir los largos períodos de silencio.

- La sonoridad a corto plazo mide la sonoridad una vez por segundo, en un bloque de audio de tres segundos. Ofrece información sobre los pasajes de audio con mayor sonoridad.
- La sonoridad momentánea mide un rango de 400 ms de audio a intervalos de 100 ms. Esto le proporciona información instantánea sobre la sonoridad.

### Rango de sonoridad

La medición del rango de sonoridad sirve para establecer las dinámicas 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 «Unidad de sonoridad» (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 314

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 285

[Diálogo Normalizador de panorama](#) en la página 316

[Pestaña Formatos \(Preferencias globales\)](#) en la página 912

## 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 915

# Ventana Espacio de trabajo

La ventana **Espacio de trabajo** ofrece una serie de entornos de edición y reproducción cuyas funciones se adaptan a los fines específicos de determinados tipos de archivo.

WaveLab Pro le permite elegir entre diferentes editores y ventanas, diseñados para adaptarse a distintas necesidades y servir a diferentes propósitos:

- **Editor de audio** para ver y editar archivos de audio.
- Ventana **Montaje de audio**, un entorno de edición no destructiva 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 script** para escribir y ejecutar scripts en WaveLab Pro.
- **Ventana de control** para alojar y organizar ventanas de herramientas, que resulta especialmente útil con configuraciones multimonitor.

Puede personalizar la ventana **Espacio de trabajo** para adaptarla a sus necesidades y a su flujo de trabajo.

## Elementos de la ventana de espacio de trabajo

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

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de audio](#) en la página 77

[Montaje de audio](#) en la página 78

[Procesador por lotes](#) en la página 78

[Editor de script](#) en la página 78

[Ventana de control](#) en la página 78

## 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.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## Montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio** puede ensamblar clips de audio para crear 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. 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 edición de clips en un montaje de audio no es destructiva, es decir, no afecta a los archivos de audio originales.

La ventana **Montaje de audio** le ofrece 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 334

## Procesador por lotes

El **Procesador por lotes** 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 820

## Editor de script

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

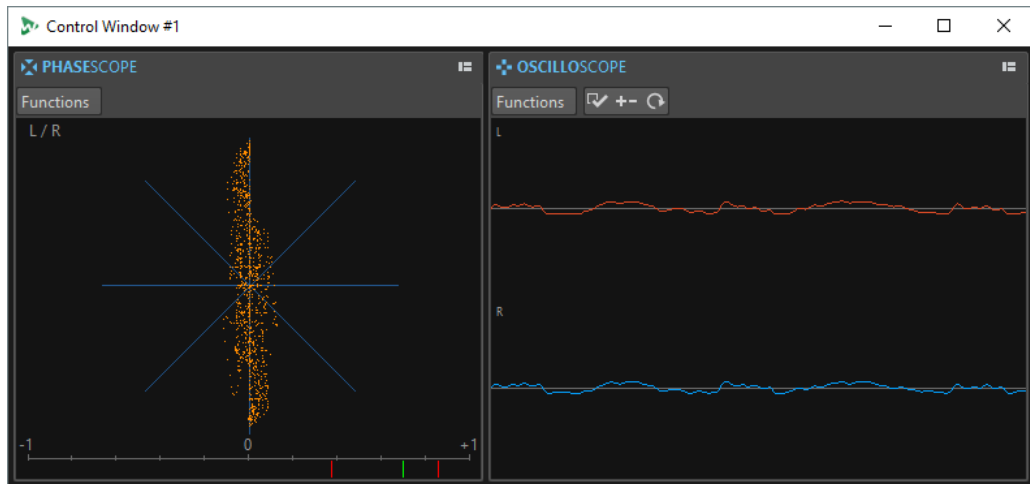
[Scripting](#) en la página 902

## Ventana de control

Una **Ventana de control** le permite reunir varias ventanas de herramientas y de medidores en un solo lugar, para que pueda acceder a ellas fácilmente.

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.
- 

## 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 80

## Abrir y cerrar ventana de herramientas

Puede cerrar las ventanas de herramientas que no sean relevantes para su proyecto o abrir ventanas de herramientas adicionales.

- Para abrir una ventana de herramientas, seleccione **Ventanas de herramientas** y elija 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 79

## 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.

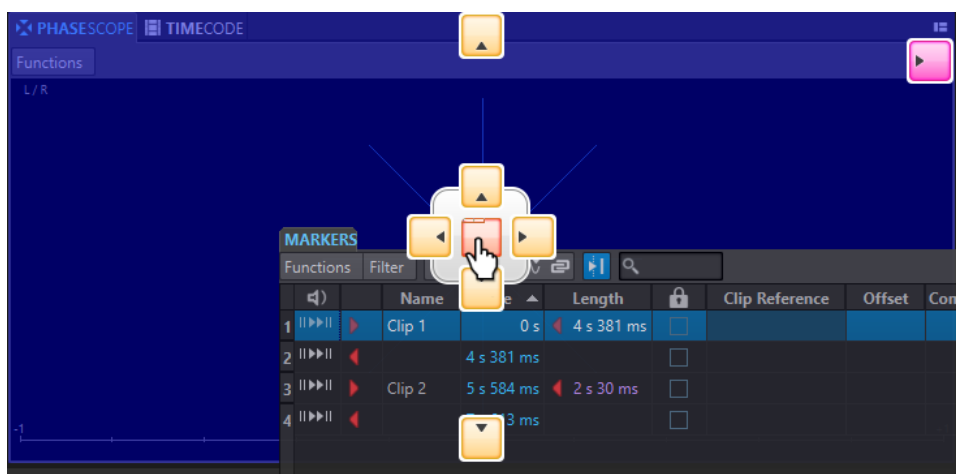
- Para anclar una ventana de herramientas o de medidores, haga clic y mantenga pulsado sobre la barra de título, o haga clic en el botón **Opciones** a la derecha de la barra de título y seleccione **Anclar grupo de pestañas en otro sitio**.

### NOTA

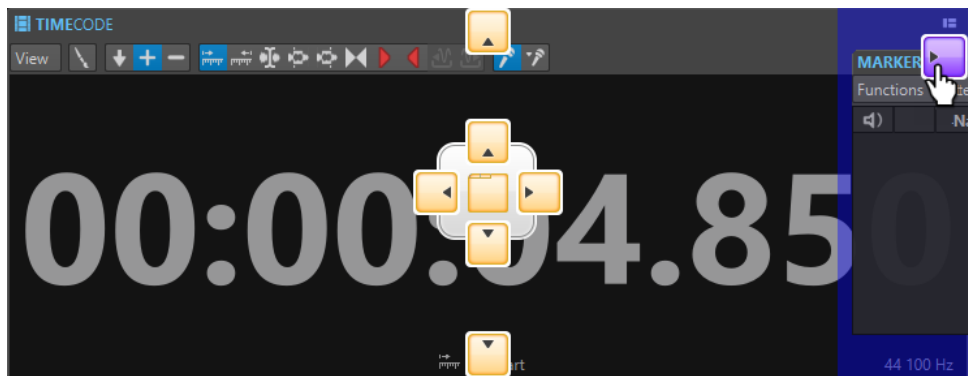
Los símbolos amarillos indican ubicaciones para las ventanas ancladas.


Los símbolos rosas indican ubicaciones para las ventanas autodeslizantes.

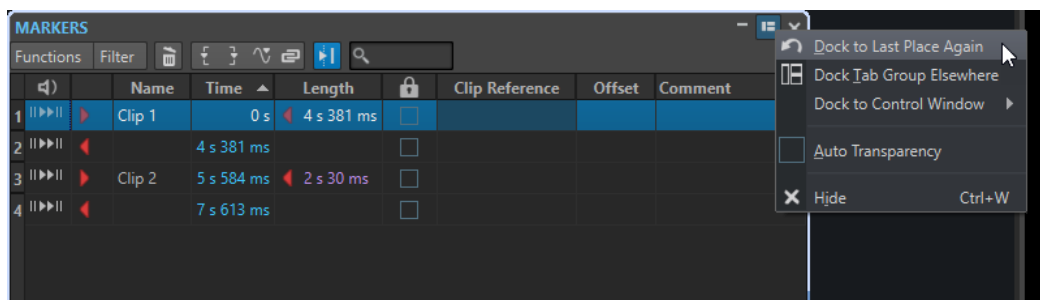
Arrastre la ventana hasta una de las ubicaciones.







- Para anclar una ventana de herramientas o de 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 de 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 control**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas autodeslizantes](#) en la página 82

[Ventana de control](#) en la página 78

## 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.

Puede especificar el valor de transparencia para las ventanas flotantes en las preferencias globales, y puede activar la transparencia para cada ventana individual:

- 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

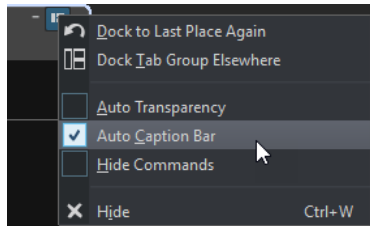
[Preferencias globales](#) en la página 906

## 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. Puede realizar el ajuste para cada ventana flotante individual.

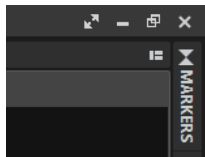
### PROCEDIMIENTO

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**.

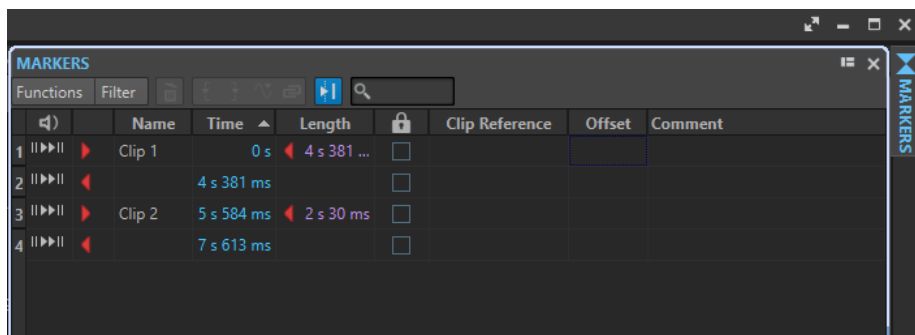


## Ventanas autodeslizantes

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

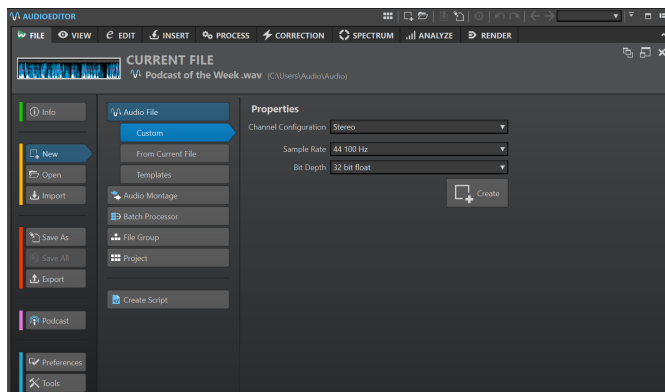


Una ventana autodeslizante abierta

## Pestaña Archivo

La pestaña **Archivo** es el centro de control de WaveLab Pro.

El panel **Archivo** es donde puede guardar, abrir, renderizar, hacer copias de seguridad, importar y exportar archivos de audio o montajes de audio. 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 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 o archivos de script, abrir montajes de audio en **Modo seguro** y volver atrás a archivos guardados o copias de seguridad.

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**
- **CD de audio básico**
- **Audio desconocido**

Le permite especificar cómo WaveLab Pro interpretará el formato del archivo de audio que quiere abrir.

- **Grupos de archivos**
- **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 los archivos activos y los datos seleccionados, exportar grupos de archivos a archivos de texto, crear copias de seguridad para montajes de audio y proyectos, y exportar montajes de audio a AES-31.

### Podcast

Le permite publicar podcasts.

### 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**
- **División auto. de archivos de audio**
- **Generador de señal**
- **Generador DTMF**
- **Conversión por lotes**
- **Renombrado por lotes**

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Info Diálogo](#) en la página 84

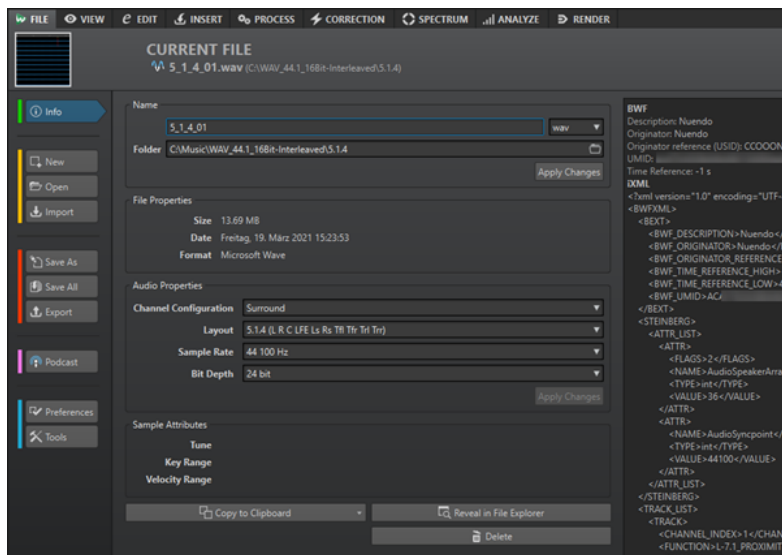
[Configurar WaveLab Pro](#) en la página 906

[Diálogo Formato de archivo especial](#) en la página 234

## Info Diálogo

El diálogo **Info** proporciona información acerca del archivo activo y le permite editar las propiedades de audio de archivos de audio y montajes de audio.

- Para acceder al diálogo **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 108

## Barra de comandos

La barra de comandos de ventanas de archivos le permite crear, abrir y guardar archivos, y deshacer/rehacer cambios.



### Abrir asistente de inicio

Abre la ventana **Asistente de inicio**, que también se abre al iniciar la aplicación.

### Funciones de proyecto

Abre un menú que le permite elegir entre varias opciones relacionadas con la creación y la gestión de proyectos.

### Nuevo

Le permite crear un archivo de audio, un montaje de audio, un procesador por lotes, 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 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.

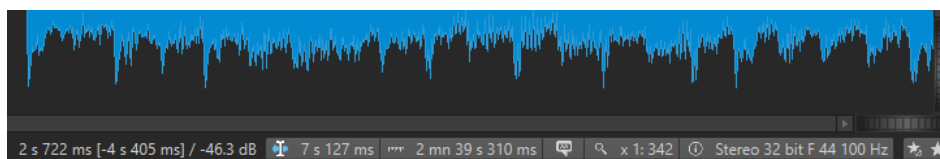
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[WaveLab Exchange](#) en la página 805

## Barra de estado

La barra de estado de la parte inferior 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 aparece en la barra de estado se actualiza continuamente, en función del movimiento del cursor y de las selecciones de audio.



### 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.

### Sincronizar cursor

- Al pulsar este botón con el botón izquierdo del ratón (comando de teclado: !) se sincroniza el cursor de reproducción con el cursor de edición; es decir, mientras se reproduce el audio, el cursor de edición se desplaza a la posición del cursor de reproducción.

Si la posición especificada no está actualmente a la vista, WaveLab se desplaza automáticamente hasta ella.

En la ventana **Montaje de audio**, esta función activa el clip que se encuentra en esta posición, si existe.

Como resultado, si la ventana de la cadena de plug-ins del clip está abierta, se mostrarán y sincronizarán los plug-ins del clip activado.

- Si hace clic con el botón derecho del ratón en este botón, podrá modificar la posición del cursor de edición ajustando los valores del cuadro de diálogo correspondiente.

### NOTA

La unidad de edición que se utiliza en el cuadro de diálogo corresponde a la unidad establecida para la regla de tiempo.

### 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 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**.

#### **Indicador de zoom**

Muestra el factor de zoom actual.

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

#### **Propiedades de archivo de audio/Propiedades de montaje de audio**

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

En la ventana **Montaje de audio**, esto muestra 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.

#### **Presets de la 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 auxiliar 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.



#### **VÍNCULOS RELACIONADOS**

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 91



## Menús contextuales

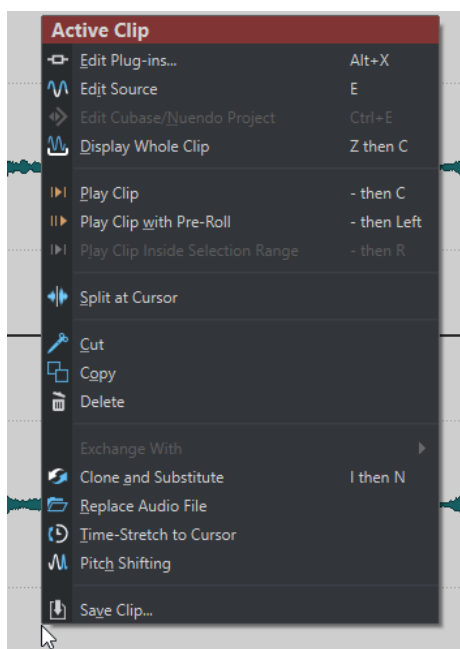
WaveLab Pro ofrece varios menús contextuales, que contienen comandos y/u opciones relativos a la ventana activa.

Los menús contextuales aparecen al hacer clic derecho en áreas específicas.

### CONSEJO

La mayoría de los comandos y opciones que puede encontrar en los menús contextuales también son accesibles a través de otros elementos de control de la aplicación, como ventanas, diálogos o menús principales. Los menús contextuales están pensados principalmente para agilizar el flujo de trabajo, ya que le permiten acceder más rápidamente a las funciones correspondientes.

Sin embargo, algunas opciones están disponibles exclusivamente en los menús contextuales. Cuando busque una función específica, haga clic derecho en la ventana activa para comprobar si ofrece un menú contextual.



Menú contextual en la ventana del montaje de audio

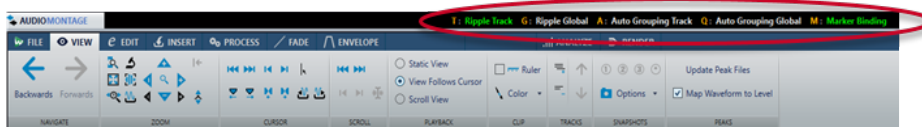
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 91

## Barra de información de opciones contextuales

Cuando realiza acciones con el ratón, en algunos contextos, la barra de información de **Opciones contextuales** muestra comandos clave que están a su disposición en una fase concreta de su flujo de trabajo.

La barra de **Opciones contextuales** le ahorra el tiempo de tener que interrumpir su flujo de trabajo para seleccionar opciones de los paneles de la barra de pestañas mediante un clic del ratón, lo que permite una edición más fluida.



La barra de **Opciones contextuales** está disponible para las siguientes funciones:

- **Repercusión, Agrupado automático** y enlazado de marcadores mientras se mueven o redimensionan los clips en la ventana **Montaje de audio**.
- Detección de puntos cue de audio.

Las opciones de la barra de información de **Opciones contextuales** se muestran como «Comando de teclado» + «Opción».

Están codificadas por colores:

### Naranja

Indica el comando de teclado; es decir, un atajo de teclado único.

### Verde

Indica que la opción correspondiente está actualmente activada.

### Blanco

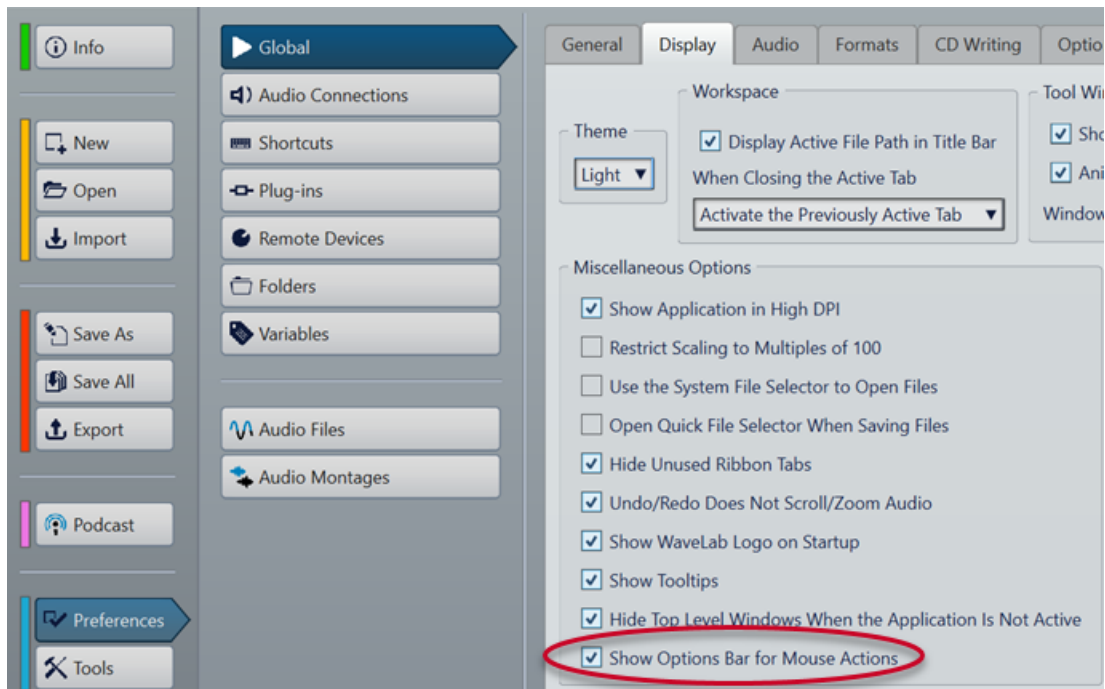
Indica que la opción correspondiente está actualmente desactivada.

### Azul

Indica que la opción correspondiente desencadena una acción.

Para ocultar la barra de información de **Opciones contextuales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global**. Seleccione la pestaña **Visualización** y desactive **Mostrar barra de opciones para acciones del ratón**.

Para mostrar la barra de **Opciones contextuales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global**. Seleccione la pestaña **Visualización** y active **Mostrar barra de opciones para acciones del ratón**.



#### NOTA

Cuando mantenga pulsado el botón del ratón para realizar una de las acciones, es posible que la barra de **Opciones contextuales** aparezca con un ligero retraso. Esto sirve para evitar que la barra de **Opciones contextuales** sea solicitada por clics simples y clics dobles.

Los comandos de teclado sólo estarán activos mientras aparezca la barra de **Opciones contextuales**.

Para disparar un comando, pulse y suelte la tecla correspondiente. No pulse y mantenga la tecla.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

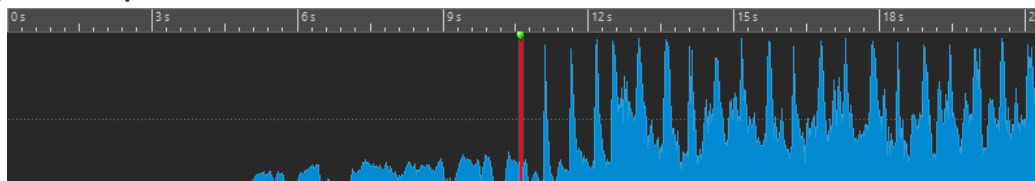
[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 452

[Detección de puntos cue de audio](#) en la página 195

## Regla de tiempo y regla de nivel

Tanto en la ventana **Editor de audio** como en la del **Montaje de audio**, puede visualizar una regla de tiempo y una de nivel.

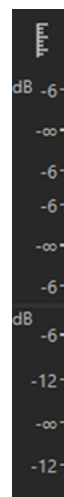
#### Regla de tiempo



#### Regla de nivel (solo Editor de audio)




Regla de nivel en el editor de audio



Regla de nivel en la Ventana de montaje de audio

#### NOTA

En la ventana **Montaje de audio**, puede elegir si mostrar u ocultar la regla de nivel haciendo clic en el icono de la regla de nivel  en la parte superior.

La regla de nivel no está disponible para pistas de video o de imagen.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

[Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel](#) en la página 92

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 96

## Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel

En el **Editor de audio**, puede especificar un formato de tiempo y de nivel (amplitud) para cada regla individual. En la ventana **Montaje de audio**, puede definir un formato para la visualización de la regla de tiempo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 91

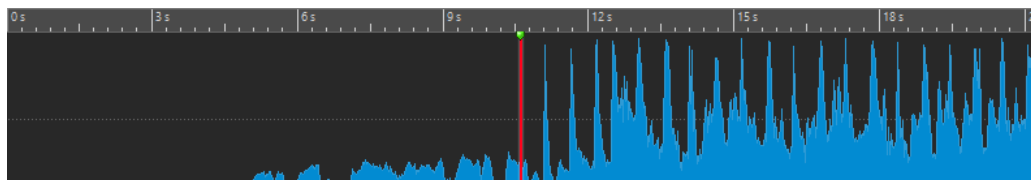
[Menú Regla de tiempo](#) en la página 92

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 94

## Menú Regla de tiempo

El menú de la regla de tiempo le permite configurar la visualización de la regla de tiempo, como 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 basadas en el 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**.

### Bloques de muestras

Divide la regla de tiempo en bloques de muestras, en función del número de muestras o de la duración. Puede especificar el tamaño del bloque de muestras individual 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**.

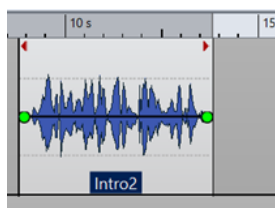
### Tamaño de archivo (solo editor de audio)

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

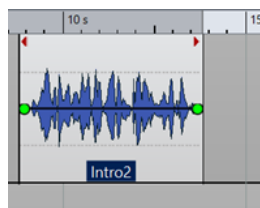
### Mostrar rejilla

Muestra una rejilla en el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**, alineada con las marcas de la regla de tiempo; es decir, los tics principales de la regla de tiempo.

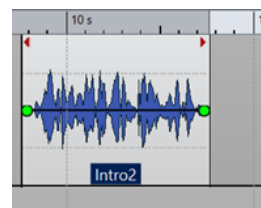
- En el **Editor de audio**, puede aplicar el ajuste para la vista principal y la vista general individualmente.
- En la ventana **Montaje de audio**, dispone de otras tres opciones:
  - **Ocultar**
  - **Mostrar en el fondo**
  - **Mostrar sobre clips**



Ocultar



Mostrar en el fondo



Mostrar sobre clips

#### NOTA

Esta opción es independiente de la configuración de **Marcas de regla de tiempo** en la sección de **Alineado**, pero la alineación se basa en el mismo concepto.

### 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 nuevas del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.

### 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 91

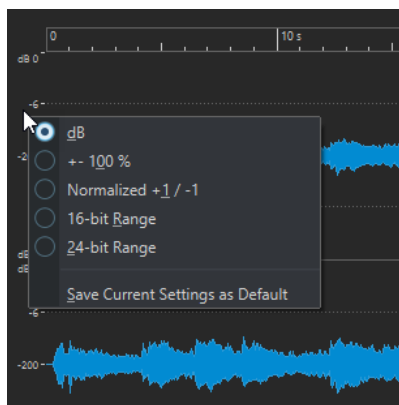
[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 96

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 94

## 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 nuevas del **Editor de audio**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 91

[Menú Regla de tiempo](#) en la página 92

## Trabajar con una visualización basada en un indicador

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

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, haga clic 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 91

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 96

## 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:

- Haga clic en cualquier parte del **Editor de audio**, de la ventana **Montaje de audio** o de la regla de tiempo. Si se ha realizado una selección, haga 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 91

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 96

## 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 Cero en otra posición del archivo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, 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 91

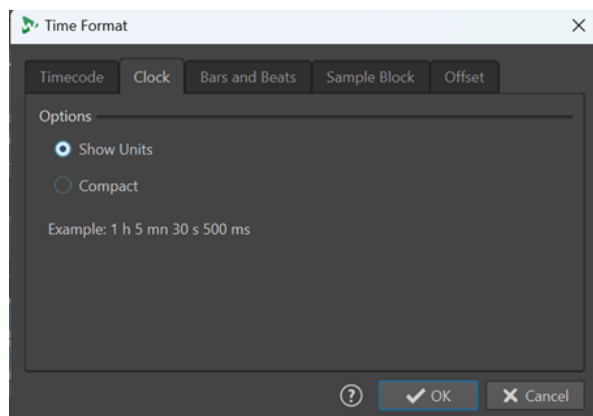
[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 96

## Diálogo Formato de tiempo

En el diálogo **Formato de tiempo** 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**.

## Bloques de muestras

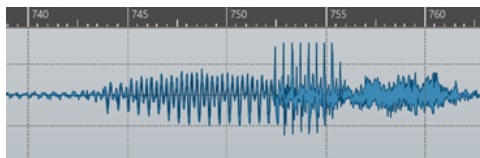
Esta pestaña le permite cambiar los ajustes para dividir la regla de tiempo en bloques de muestras.

### CONSEJO

- Recomendamos activar **Mostrar rejilla** en el menú de la regla de tiempo junto con el uso de **Bloques de muestras** como unidad de la regla de tiempo.
- Establecer una unidad de regla de tiempo diferente para la **Vista general** del **Editor de audio** le permite sincronizar las dos vistas y analizar su audio desde dos ángulos diferentes.

A través del menú **Tamaño del bloque de muestras**, puede elegir entre las siguientes opciones para especificar el alcance de los bloques de muestra individuales:

- **Duración:** con valores que van de 5 ms a 1 seg, puede visualizar su material de audio dividido en trozos de igual duración, lo que puede darle una idea de la secuenciación de los segmentos de sonido.
- **Número de muestras:** con valores que van de 64 muestras a 65536 muestras, puede determinar el número de muestras que abarca un único bloque de muestras. Los valores disponibles en el menú se basan en el principio de las potencias de dos, que representan segmentos de audio estándar. Esta opción es útil para identificar errores en las grabaciones de audio causados por controladores o plug-ins, por ejemplo.



Ejemplo: tamaño de bloque de muestras fijado en una duración de 5 ms

## 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

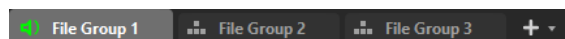
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 91

## **Gestionar pestañas en la ventana Editor de audio/Montaje de audio**

Una pestaña situada en la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** es un contenedor para un archivo en WaveLab Pro. 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**

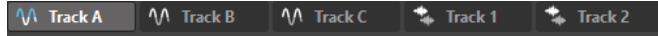
Le permite renombrar el grupo de archivos.

### Exportar nombres de archivos

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

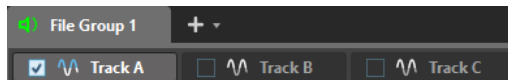
### Pestañas de archivos

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 103

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 378

## Activar el modo de pantalla completa

Puede usar WaveLab Pro en modo pantalla completa.

---

### PROCEDIMIENTO

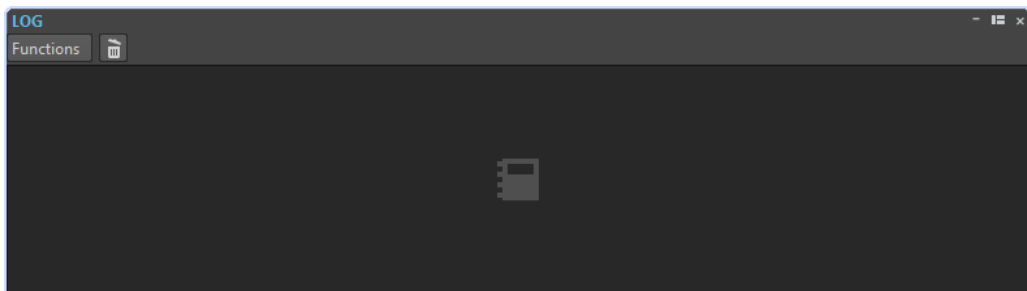
- Seleccione **Espacio de trabajo > Pantalla completa**.
- 

## 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

Muestra mensajes de error.

### Mostrar avisos

Muestra mensajes de advertencia.

### Mostrar notas informales

Muestra 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 a través de la pestaña Archivo](#) en la página 101

[Guardar archivos](#) en la página 104

[Explorador de archivos](#) en la página 108

## Abrir archivos

WaveLab ofrece múltiples opciones para abrir archivos, tanto antes como después de iniciar la aplicación.

Puede abrir uno o varios archivos al mismo tiempo

- a través del **Asistente de inicio**
- a través de la pestaña **Archivo**
- a través del Explorador de archivos/Finder de macOS
- desde el portapapeles
- arrastrando y soltando

## Abrir archivos a través del Asistente de inicio

Puede abrir archivos usados recientemente o navegar a archivos para abrirlos a través del **Asistente de inicio**.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Inicie WaveLab.
2. En la ventana **Asistente de inicio**, haga uno de lo siguiente:
  - Para abrir un archivo usado recientemente, seleccione **Reciente**, seleccione un tipo de archivo, por ejemplo, **Archivo de audio**. Elija un archivo desde la lista **Archivos usados recientemente** debajo, y haga doble clic para abrirlo.

### CONSEJO

Puede acotar la lista de entradas introduciendo una parte del nombre del archivo en el campo de introducción **Filtro**.

- 
- Para navegar a un archivo en su sistema, haga clic en **Explorar**, seleccione **Archivo de audio** en el menú emergente. Navegue hasta el archivo y haga clic en **Abrir**.
- 

## Abrir archivos a través de la pestaña Archivo

Puede abrir uno o varios archivos al mismo tiempo a través de la pestaña **Archivo**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Abrir**.
  2. Seleccione un tipo de archivo; por ejemplo, **Archivo de audio**.
  3. Elija entre las siguientes opciones:
    - Haga clic en **Explorar**, navegue hasta los archivos que quiera abrir a través del **Explorador de archivos** y selecciónelos.
    - Haga clic en **Archivos recientes** y seleccione uno o varios archivos de la lista.
  4. Haga clic en **Abrir**, en la esquina inferior derecha.
- 

#### RESULTADO

Si seleccionó un archivo individual, se abre.

Si seleccionó más de un archivo, los archivos seleccionados se abren en pestañas de archivos separadas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cerrar archivos](#) en la página 103

[Guardar archivos](#) en la página 104

[Abrir archivos desde el portapapeles](#) en la página 102

[Abrir archivos automáticamente en un grupo de pestañas dedicado](#) en la página 103

## Abrir archivos desde el portapapeles

Puede abrir archivos 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. Seleccione **Archivo > Abrir**.
  3. Haga clic en **Abrir archivos desde portapapeles**.
- 

#### RESULTADO

Los archivos se abren en nuevas pestañas de archivos.

## Iniciar WaveLab abriendo archivos

Usando arrastrar y soltar o el Explorador de archivos/Finder de macOS, puede seleccionar archivos que quiera abrir en WaveLab antes de iniciar la aplicación.

Haga uno de lo siguiente:

- Seleccione uno o varios archivos en su sistema. Haga clic derecho en él/ellos y elija **Abrir con**. Seleccione WaveLab.
- Arrastre uno o varios archivos sobre el icono de WaveLab en su escritorio.

#### NOTA

La pestaña **Visualización** de las **Preferencias globales** le ofrece una opción que le permite elegir si abrir o no los archivos usados más recientemente en conjunción con el nuevo archivo o nuevos archivos al abrir archivos de esta forma.

---

#### RESULTADO

WaveLab está iniciado, y el archivo o los archivos están abiertos en la aplicación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

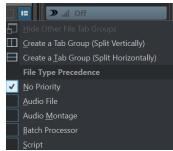
[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 908

[Abrir archivos](#) en la página 101

## 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.

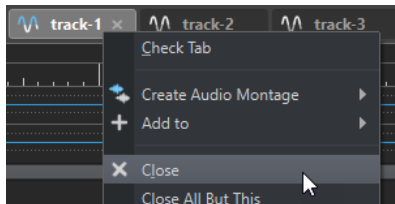


## Cerrar archivos

Puede cerrar 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

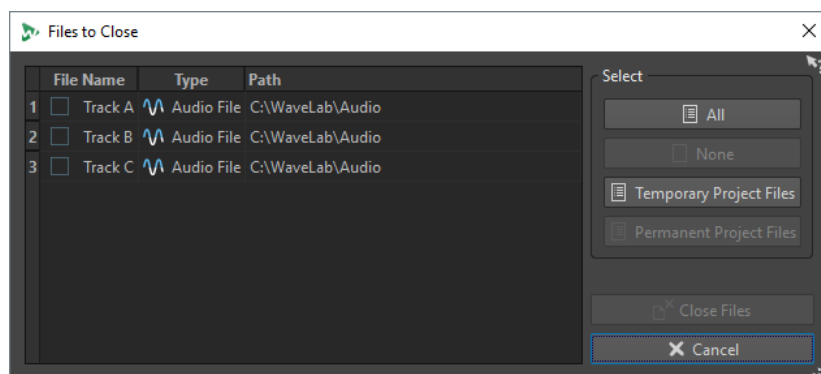
[Abrir archivos a través de la pestaña Archivo](#) en la página 101

[Diálogo Archivos a cerrar](#) en la página 104

## Diálogo Archivos a cerrar

El diálogo **Archivos a cerrar** le permite especificar qué archivos 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

Le permite seleccionar todos los archivos.

### Ninguno

Le permite 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 de proyecto](#) en la página 161

## 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 105

[Guardar varios archivos a la vez](#) en la página 105

## Indicadores de cambios en pestañas

Las pestañas de archivos están codificadas por colores. Los colores dan información sobre si un archivo está guardado o no, si una pestaña está asociada con un archivo y de si un archivo se ha renderizado en Cubase.

### Colores en la esquina superior derecha de una pestaña

#### 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

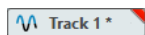
Se ha modificado el archivo y los cambios todavía no se han guardado.

#### 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.



### Color de nombre de pestaña

#### Púrpura

Un nombre de pestaña púrpura indica que no hay ningún archivo de audio asociado con la pestaña (todavía).

## 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. Active la casilla **Guardar copia, no cambia el archivo actual**.
  4. Haga clic en **Guardar**.
- 

## Volver al archivo guardado

Puede restablecer un archivo a su último estado guardado. Esto revierte todos los cambios realizados en el archivo desde la última vez que se guardó.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Abrir**.
  2. Especifique el tipo de archivo.
  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, hay que tener en cuenta algunas cosas a la hora de guardar 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 107

[Guardar archivos](#) en la página 104

## Borrar archivos

Puede borrar archivos activos desde WaveLab Pro.

#### PRERREQUISITO

El archivo que quiere borrar no se ha copiado en el portapapeles ni se ha pegado en otro archivo abierto, y no está abierto en otra aplicación.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra el archivo que quiera borrar.
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 montajes de audio usan referencias de archivos de audio.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de picos](#) en la página 70

[Renombrar archivos](#) en la página 107

## 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 107

[Pestaña Archivo](#) en la página 82

## Explorador de archivos

La ventana del **Explorador de archivos** le permite buscar archivos desde dentro de WaveLab Pro.

La ventana del **Explorador de archivos** le proporciona todas las funciones de búsqueda estándar.

Puede usar el **Explorador de archivos** para abrir archivos o insertarlos arrastrándolos a otra ubicación.

También puede optar por ver únicamente tipos específicos de archivos.

El **Modo Repr. auto.** es útil para agilizar el proceso de escucha de archivos de sonido.

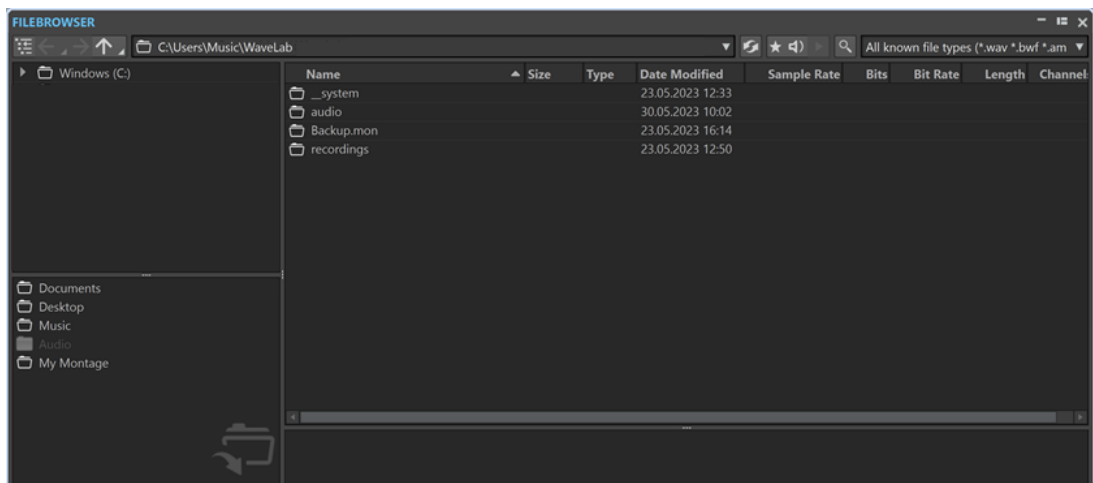
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 108

## Ventana Explorador de archivos

En la ventana **Explorador de archivos**, puede buscar 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

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

### Refrescar



Le permite recargar manualmente el contenido, para reflejar cualquier actualización y cambio.

#### NOTA

De forma alternativa, con la ventana **Explorador de archivos** en foco, también puede pulsar **F5** para refrescar.

---

### 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 autoreproducir



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 **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

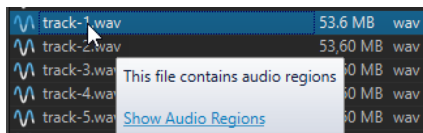
Si hace clic derecho en la lista de archivos, puede seleccionar **Crear carpeta** para añadir una nueva carpeta para estructurar sus archivos.

#### 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 108

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 146

[Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas](#) en la página 111

[Ventana Metadatos](#) en la página 249

[Info Diálogo](#) en la página 84

## 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 108

## 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**. Asegúrese de soltar todas las teclas después de cada paso.
- Para navegar hacia atrás, pulse **Ctrl/Cmd - Mayús - Tab**.
- Para pasar del archivo activo al archivo editado más recientemente, y viceversa, pulse **F5**.

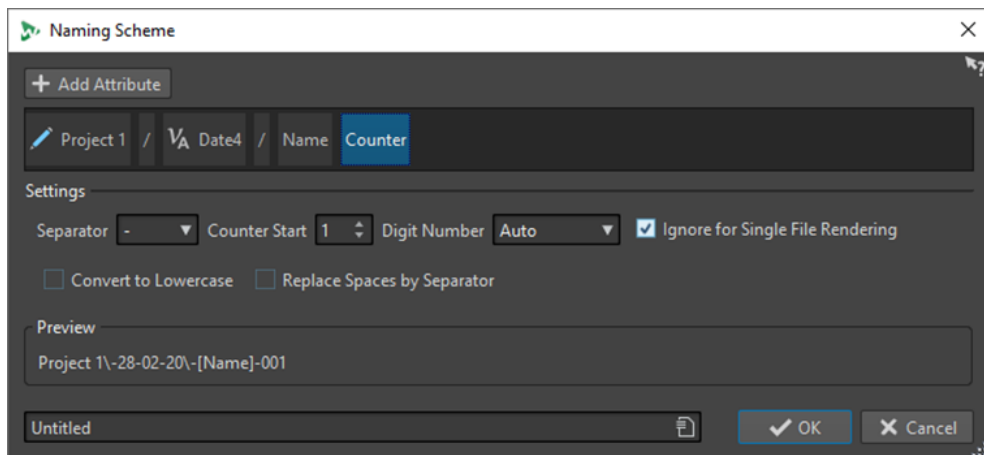
## Esquemas de nombrado

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

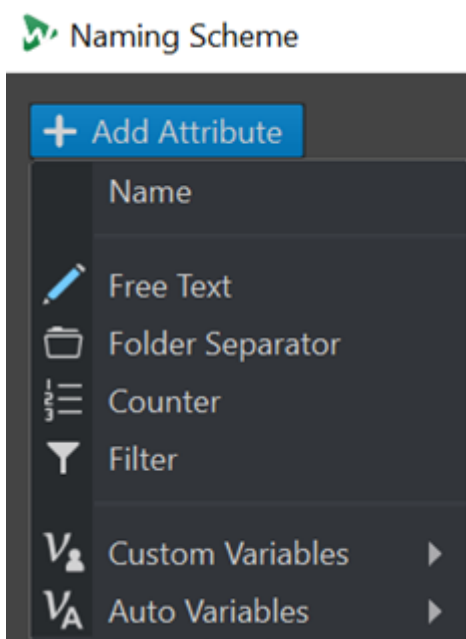
## Diálogo Esquema de nombrado

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**. Active **Archivo nombrado** en la sección **Resultado**. Luego abra el menú emergente **Esquema** en la sección **Salida** y seleccione **Editar**.



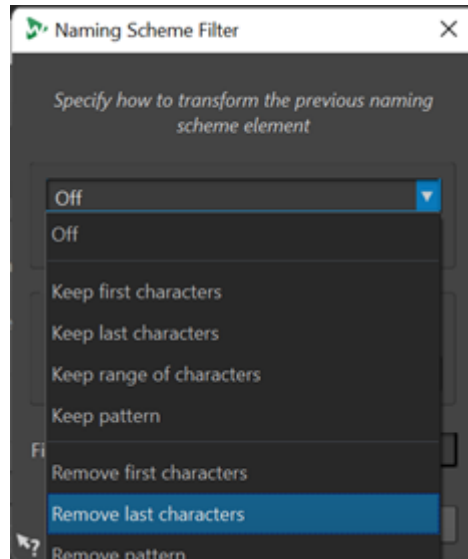
### Añadir atributo



Le permite añadir los siguientes atributos de esquema de nombrado:

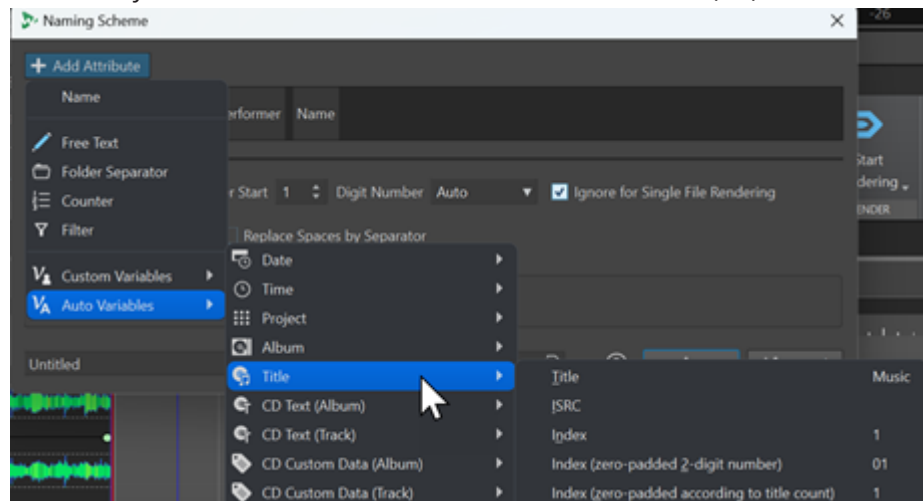
- **Texto libre**
- **Separador de carpetas**  
Le permite crear una estructura de carpetas según el esquema de nombrado especificado.
- **Contador**
- **Filtro**  
Le permite aplicar filtros para la transformación de elementos de esquema de nombrado.  
Por ejemplo, si el elemento a transformar es «piano\_v1», puede usar el filtro para eliminar el sufijo «\_v1».





- **Variables personalizadas** le permite personalizar las variables del esquema de nombrado.
- Las **variables automáticas** le permiten establecer variables para elementos como la **Fecha**, la **Hora** y el **Título**.

Por ejemplo, entre las variables para el elemento **Título**, puede elegir si desea establecer el índice en un número de 2 dígitos con relleno de ceros ("01") o en un número cuyo relleno de ceros se base en el numero de títulos ("1").



#### Atributos usados

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

#### Separador

Le permite seleccionar un separador, tal como 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

Aplica el esquema de nombrado solo al renderizar más de un archivo.

### Convertir a minúsculas

Convierte todas las letras del nombre generado a minúsculas.

### Reemplazar los espacios por un separador

Substituye todos los espacios con el separador seleccionado.

### Vista previa

Muestra una previsualización de sus ajustes actuales.

### Presets

Le permite guardar y aplicar presets de esquemas 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 111

## 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 muestra si un grupo de archivos contiene archivos modificados no guardados e indica a qué grupos de archivos pertenecen determinados archivos.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear grupos de archivos](#) en la página 115

[Indicadores de cambios en pestañas](#) en la página 105

## 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 de proyecto](#) en la página 161

[Plantillas](#) en la página 140

## Buscar archivos abiertos

El campo **Búsqueda por pestaña y palabras clave** en la barra de comandos le permite buscar en todas las pestañas y acceder a ellas. Con muchos archivos abiertos, esto le permite alternar rápidamente pestañas de archivos.



- 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. Tan pronto como 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 86

## Archivos usados recientemente

Se guardan en una lista todos los archivos usados recientemente en WaveLab Pro. Esto le da acceso rápido a proyectos recientes.

## Abrir archivos usados recientemente

Puede abrir archivos usados recientemente desde el menú **Archivo** o la pestaña **Archivos recientes**. La última opción 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**.

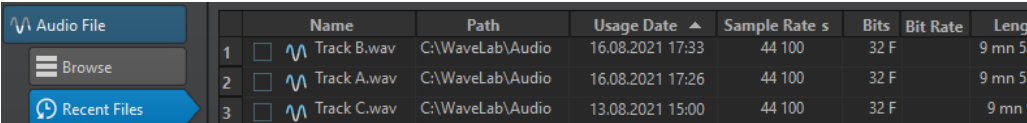
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Archivos recientes](#) en la página 116

## 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**.



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

### 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 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 procesamiento 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 procesamiento 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 o escribirlos que los de 32 bits flotantes, y sus tamaños son el doble de grandes.

---

Puede cambiar la precisión del procesamiento 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 145  
[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 911

## Archivos favoritos

Puede añadir a la lista de favoritos los archivos que utiliza habitualmente.

- 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**.

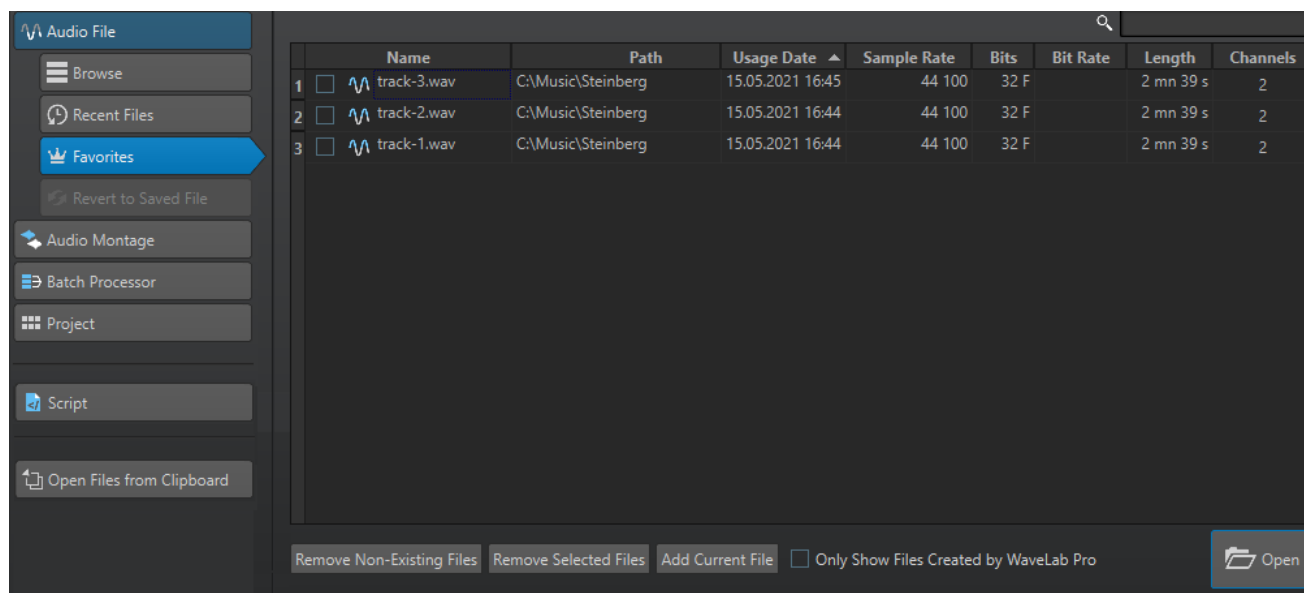
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Favoritos](#) en la página 118

## Pestaña Favoritos

La pestaña **Favoritos** 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 aquellos archivos de la lista que no pueden encontrarse 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

Muestra únicamente los archivos que no se han abierto desde que WaveLab Pro los creó.

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 118

## Filtrar archivos favoritos

El campo de búsqueda de la pestaña **Favoritos** le permite filtrar la lista de archivos favoritos por nombre.

- Mediante la pestaña **Favoritos**, introduzca en el campo de búsqueda un nombre de archivo concreto o parte de un nombre de archivo.
- 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 118

## Acciones de 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 120

[Deshacer cambios en efectos](#) en la página 532

[Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in](#) en la página 543

## 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 121

[Ventana Historial en el Editor de audio](#) en la página 122

## 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 121

[Ventana Historial en el Editor de audio](#) en la página 122

## 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 125

## Ventana Historial de montajes de audio

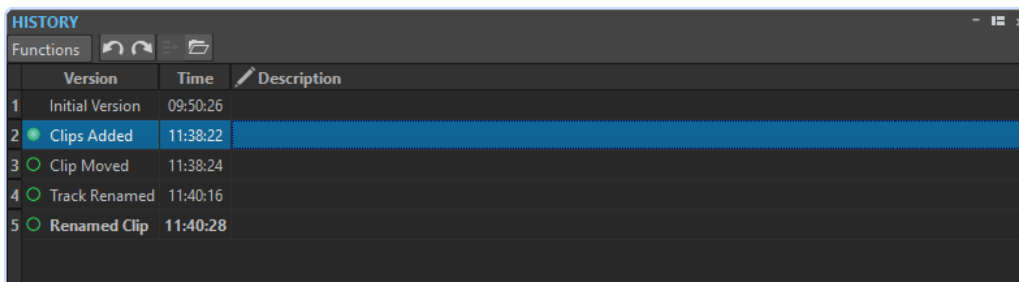
La ventana **Historial** de los montajes de audio muestra todas las versiones disponibles del montaje de audio activo. Puede deshacer y rehacer operaciones, y restaurar versiones anteriores.

#### NOTA

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**, 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**.

## Ventana Historial en el Editor de audio

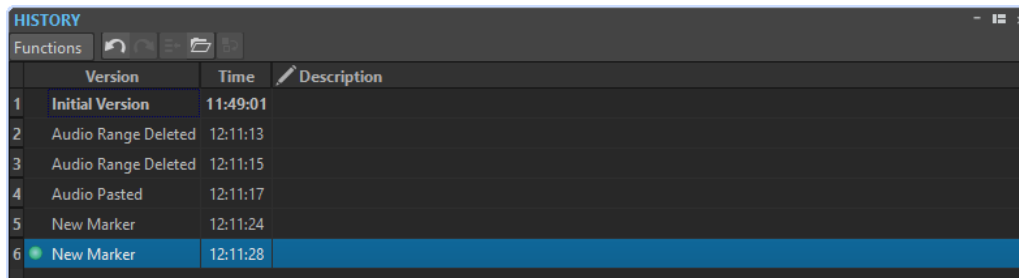
La ventana **Historial** en el **Editor de audio** muestra todas las versiones del archivo de audio con el que esté trabajando. Puede deshacer y rehacer operaciones, y restaurar versiones anteriores.

### NOTA

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**, seleccione **Ventanas de herramientas > Historial**.



	Version	Time	Description
1	Initial Version	11:49:01	
2	Audio Range Deleted	12:11:13	
3	Audio Range Deleted	12:11:15	
4	Audio Pasted	12:11:17	
5	New Marker	12:11:24	
6	New Marker	12:11:28	

## 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**.

## **Indicadores de edición**

Los indicadores de edición, que solo están disponibles en el **Editor de audio**, le permiten ver dónde se han editado partes de audio, de forma que puede recuperar versiones previas de las partes editadas sin perder los cambios que ha hecho a las demás partes del 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.

Para mostrar/ocultar indicadores para cada vista y archivo de audio individualmente, haga clic en **Mostrar/Ocultar indicadores de edición**.

### **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.

---

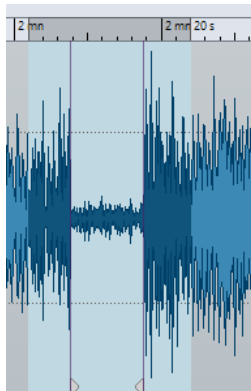
Puede cambiar el color de los indicadores de edición a través de **Archivo > Archivos de audio > Estilo**.

## **Tipos de indicadores de edición**

### **Audio modificado entre dos indicadores de edición**

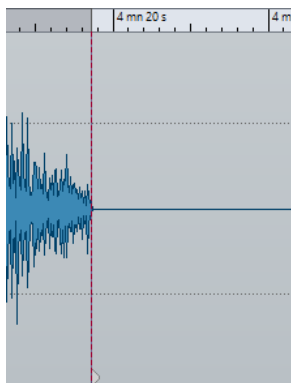
Estos indicadores de edición rodean una sección de audio que ha sido modificada, mientras que el audio a la izquierda y a la derecha de esta sección permanece inalterado. Esto le permite usar la función **Recuperar** para reemplazar la parte de audio con una versión anterior de esa parte de audio. Esto 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.



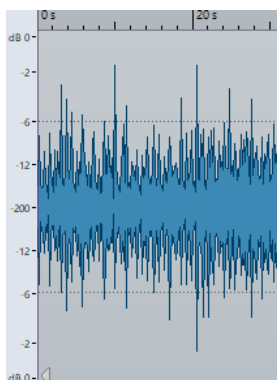
### Corte al final de un archivo de audio

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.



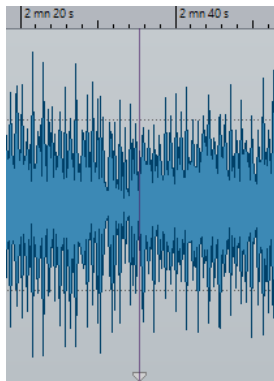
### Corte al inicio de un archivo de audio

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.



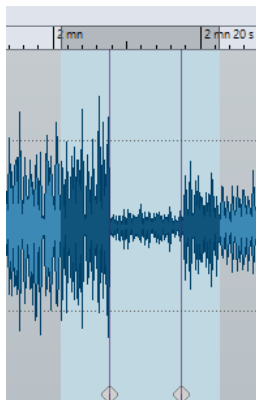
### Audio cortado

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 192

### Localizar ediciones en el historial

Puede localizar la posición de los indicadores de edición en la ventana **Historial** del **Editor de audio**, de forma que puede ver cuándo se realizó una edición en particular, revisar la edición en contexto y reemplazar el 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 123

[Reemplazar audio con muestras de versiones anteriores](#) en la página 120

## 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 otras partes 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 123

## 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.

- 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 80

## Arrastrar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio

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

- Para insertar un archivo de audio en otro archivo de audio, arrastre la barra de título del archivo hasta la forma de onda de otro archivo. También puede arrastrar un archivo de audio desde la ventana **Explorador de archivos**, el Explorador de archivos/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 **- Opción** (Mac) y suelte el botón del ratón.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 108

## 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 601

## 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 el **Procesador por lotes**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Procesador por lotes](#) en la página 821

## Zoom

WaveLab le proporciona una amplia gama de opciones y herramientas para hacer zoom en la ventana **Editor de audio** y **Montaje de audio**.

Para hacer zoom acercándose o alejándose, puede elegir entre controles, herramientas y botones específicos, y puede utilizar el ratón o el teclado del ordenador, de modo que, independientemente de la parte del espacio de trabajo en la que esté trabajando en ese momento, podrá acceder fácilmente a las funciones de zoom más adecuadas para su flujo de trabajo y sus objetivos.

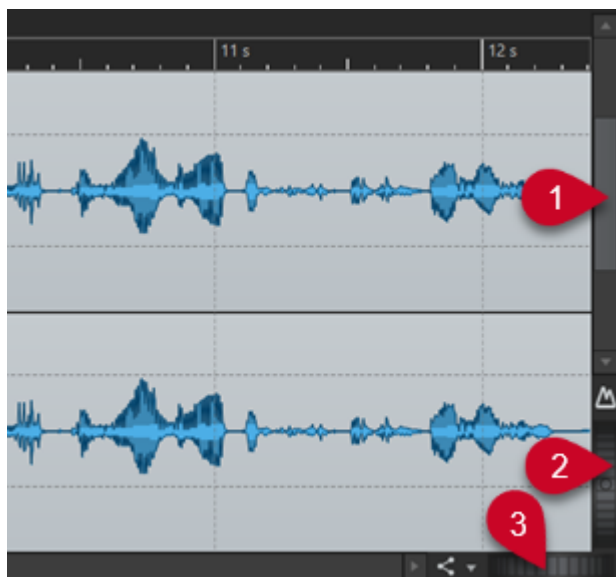
## Aplicar zoom mediante las rudesas de desplazamiento

En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, puede usar las ruedas de desplazamiento para hacer zoom acercándose o alejándose.

---

#### PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:



Para aplicar zoom horizontalmente, haga clic en el control **Zoom horizontal** (3) y arrastre hacia la izquierda o la derecha, o bien utilice la rueda del ratón.

Para hacer zoom alejándose por completo, haga doble clic en la rueda de desplazamiento **Zoom horizontal** (3).

#### NOTA

- 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.
-



- Para aplicar zoom verticalmente, haga clic en el control **Zoom vertical (2)** 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 (2)**.

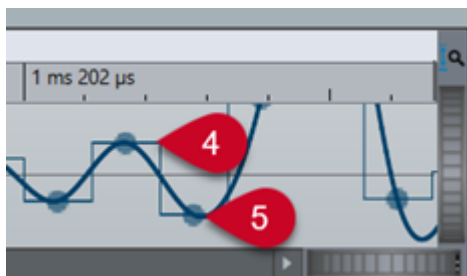
NOTA

A medida que hace zoom acercándose progresivamente, solo se muestra una parte de la altura total de la forma de onda. La barra de desplazamiento vertical (1) le permite determinar con precisión qué área mostrar. Puede consultar la regla para ver qué detalle de la forma de onda se muestra actualmente.

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

NOTA

- Cuando el nivel de zoom es muy alto, cada muestra se representa mediante un paso (4) y un punto (5). Los pasos muestran el estado real digitalizado. Los puntos facilitan la identificación de las muestras, especialmente con las muestras puestas a cero.



- La curva también representa una estimación de la señal reconstruida analógicamente para dar pistas sobre los picos reales.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom](#) en la página 128

## Aplicar zoom mediante el ratón

En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, puede hacer clic y arrastrar o usar la rueda del ratón para hacer zoom acercándose o alejándose.

---

PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:
  - Para hacer zoom horizontalmente, coloque el puntero del ratón por encima de la regla de tiempo. Haga clic y arrastre hacia arriba o hacia abajo.

CONSEJO

Para mantener la posición del puntero del ratón mientras lo hace, pulse **Mayús** antes de arrastrar. Pulse **Ctrl/Cmd - Mayús**, apunte a la forma de onda, y use la rueda del ratón.

- Para hacer zoom horizontalmente alrededor de la posición del cursor de edición, pulse **Ctrl/Cmd - Mayús**, apunte a la forma de onda, y use la rueda del ratón.

#### CONSEJO

Para hacer zoom alrededor de la posición del puntero del ratón, pulse **Ctrl/Cmd** en su lugar.

- Para hacer zoom verticalmente, pulse **Mayús**, apunte a la forma de onda y use la rueda del ratón.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom](#) en la página 128

## Aplicar zoom al seleccionar un rango de audio

En la ventana **Montaje de audio** y en el **Editor de audio**, puede hacer zoom acercándose y alejándose al seleccionar un rango de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio** o en el **Editor de audio**, haga clic y arrastre para seleccionar un rango de audio.
2. Haga clic en la selección y con el botón del ratón pulsado, mantenga pulsado **Mayús**.
3. Mueva el ratón hacia arriba para hacer zoom acercándose o hacia abajo para hacer zoom alejándose.
4. Para ajustar el rango de audio seleccionado, con el botón del ratón aún pulsado, suelte **Mayús** y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom](#) en la página 128

## Aplicar zoom mediante el teclado

Una forma rápida de hacer zoom acercándose o alejándose en la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** es utilizar las teclas de flecha del teclado del ordenador.

---

#### PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:
  - Para hacer zoom horizontalmente, pulse **Flecha arriba** o **Flecha abajo**.
  - Para hacer zoom verticalmente, 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 hacer zoom alejándose por completo, pulse **Ctrl/Cmd - Flecha abajo**.
  - Para hacer zoom acercándose 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 **Opciones** de las **Preferencias globales**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 906

[Zoom](#) en la página 128

## Opciones de zoom en la barra de pestañas

Varias opciones de zoom están disponibles mediante la barra de pestañas, tanto en la ventana **Montaje de audio** como en el **Editor de audio**.

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**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 199

[Pestaña Ver \(Montaje de audio\)](#) en la página 351

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 354

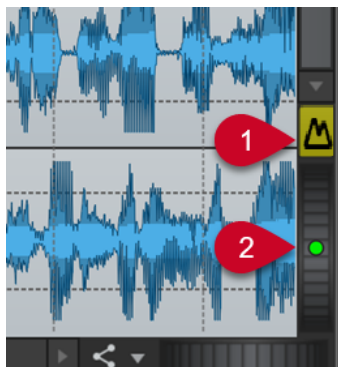
[Zoom](#) en la página 128

## Zoom vertical máximo automático

La opción **Zoom automático a picos** escala automáticamente la forma de onda para que llene todo el espacio vertical de la ventana. Esto le permite identificar rápidamente los picos en su material de audio, lo que facilita trabajar sobre fundidos cruzados, por ejemplo.

Puede activar/desactivar el zoom vertical máximo automático de la forma de onda en la ventana de **Montaje de audio** o en el **Editor de audio** (tanto en la vista principal como en la vista general) haciendo clic en el botón **Zoom automático a picos (1)** o pulsando **Ctrl/Cmd - Mayús - Flecha arriba**.

Un LED verde (2) en el centro de la rueda de desplazamiento indica que está activo un zoom vertical máximo.



Botón Zoom automático a picos en el Editor de audio

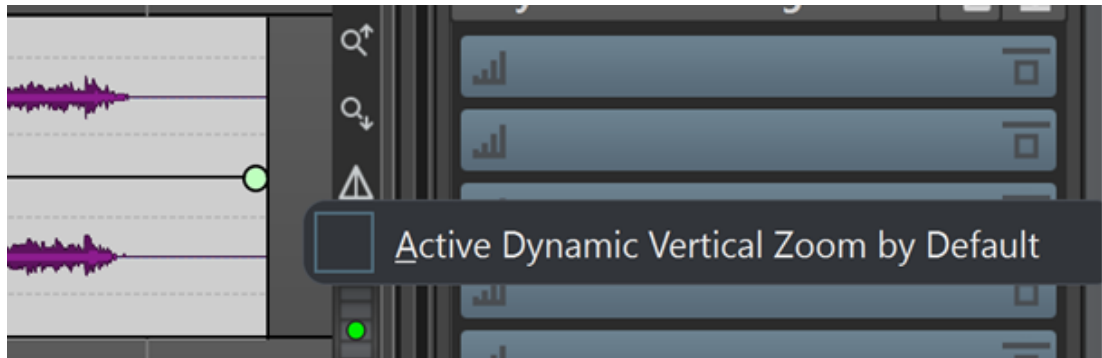


Botón Zoom automático a picos en la ventana de Montaje de audio

Con **Zoom automático a picos** activado, la forma de onda se escala verticalmente automáticamente para usar el máximo espacio disponible en esta vista y hace zoom hasta los picos de la parte visible de la forma de onda.

#### CONSEJO

Para activar permanentemente **Zoom automático a picos**, puede hacer clic derecho en el botón **Zoom automático a picos** y seleccionar **Zoom vertical dinámico activo por defecto**.



#### EJEMPLO

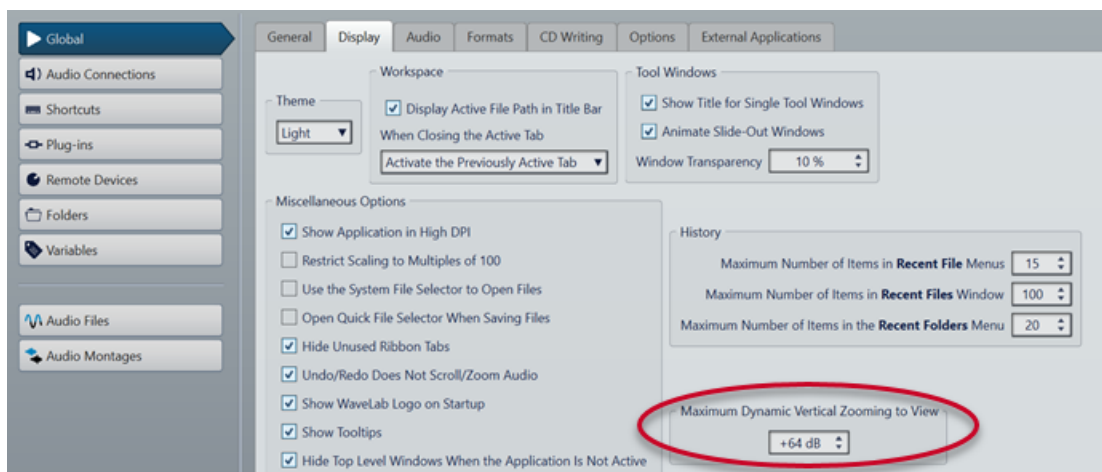
Cuando está desplazándose a/haciendo zoom en una sección silenciosa de su material de audio horizontalmente, la forma de onda continúa expandiéndose para rellenar el espacio vertical entero.

#### NOTA

- La regla de nivel se adapta automáticamente al nivel de zoom.
- **Zoom automático a picos** se desactiva automáticamente cuando realiza una acción de zoom vertical manual, por ejemplo, a través de las ruedas de desplazamiento.
- La función **Zoom automático a picos** se aplica globalmente a todas las pistas y a todos los clips que se muestran en un **Montaje de audio**.
- La función **Zoom automático a picos** solo tiene efecto en la vista de forma de onda, no tiene efecto cuando la usa en la vista de espectrograma.

#### CONSEJO

En la sección **Global** de las **Preferencias**, puede activar la pestaña **Visualización** para acceder a la opción **Zoom vertical dinámico máximo para la vista**. Le permite especificar la expansión visual máxima de la forma de onda.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 908

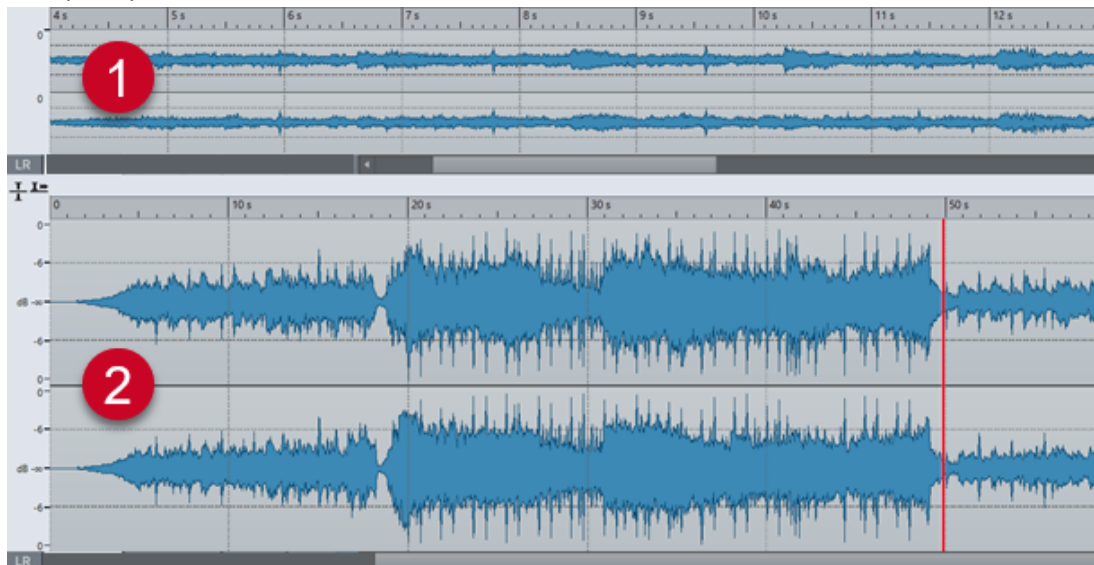
[Aplicar zoom mediante la regla de nivel](#) en la página 135

[Zoom](#) en la página 128

## Opciones de zoom específicas del editor de audio

El **Editor de audio** ofrece algunas opciones que están disponibles exclusivamente en este editor, como una herramienta de **Zoom** adicional.

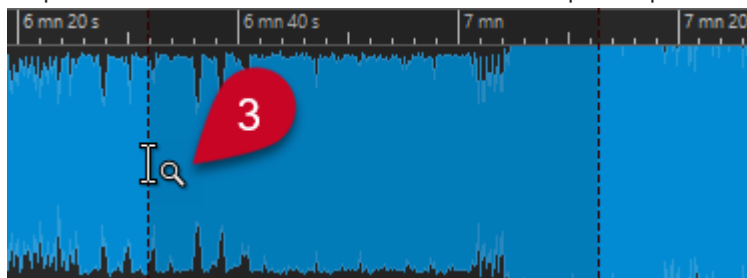
El **Editor de audio** permite ajustar por separado el nivel de zoom para la vista general (1) y la vista principal (2).



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**.

Puede usar la herramienta **Zoom** (3) tanto en la vista principal como en la vista general, para ampliar un detalle de la forma de onda de modo que ocupe toda la ventana.



### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en la página 128](#)

[Ajustar los niveles de zoom en el Editor de audio en la página 133](#)

[Zoom usando la herramienta de zoom en la página 134](#)

[Aplicar zoom mediante la regla de nivel en la página 135](#)

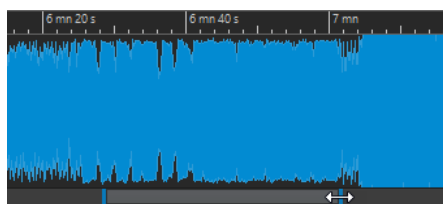
## Ajustar los niveles de zoom en el Editor de audio

En el **Editor de audio**, puede establecer diferentes niveles de zoom para la vista general y la vista principal.

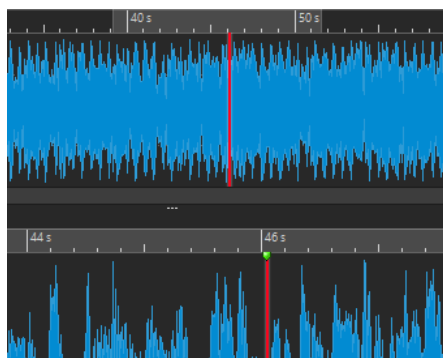
### PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:

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



- 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, arrastre los bordes del indicador de rango.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en la página 128](#)


[Opciones de zoom específicas del editor de audio en la página 133](#)

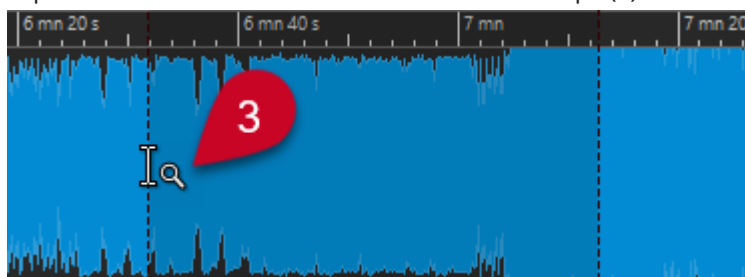
## Zoom usando la herramienta de zoom

Puede usar la herramienta **Zoom** para ampliar un detalle de la forma de onda y visualizarlo en la vista principal.

---


#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
2. En la sección **Zoom**, haga clic en **Zoom** . Al pasar el ratón por encima de la vista principal, el puntero del ratón se convierte en un icono de lupa (3).



3. Haga clic y arrastre hacia la izquierda o hacia la derecha para hacer una selección.
4. Suelte el botón del ratón.

#### CONSEJO

Alternativamente, puede omitir los dos primeros pasos y hacer una selección en la vista general. Independientemente del estado del botón **Zoom**  de la sección **Zoom**, al pasar

el ratón por encima de la vista general, el puntero del ratón corresponde a la herramienta **Zoom**.

---

#### RESULTADO

La selección se amplía y ocupa toda la vista principal.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de zoom específicas del editor de audio](#) en la página 133

[Zoom](#) en la página 128

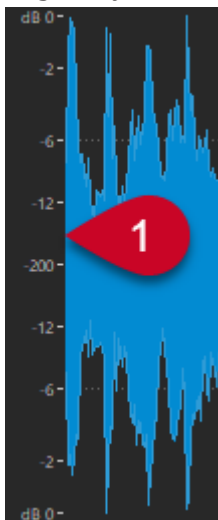
## Aplicar zoom mediante la regla de nivel

Con la forma de onda que se muestre en el **Editor de audio**, puede realizar opciones de zoom mediante la regla de nivel.

---

#### PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:
  - Para hacer zoom verticalmente, coloque el puntero del ratón sobre la regla de nivel **(1)**. Haga clic y arrastre hacia la izquierda o hacia 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

[Opciones de zoom específicas del editor de audio](#) en la página 133

[Zoom](#) en la página 128

## Opciones de zoom específicas del montaje de audio

La ventana **Montaje de audio** ofrece algunas opciones de zoom que están disponibles exclusivamente en este editor.

Puede usar botones de zoom adicionales en la ventana **Montaje de audio** y hay opciones de zoom relacionadas con la pista.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom usando los botones de zoom](#) en la página 136

[Hacer zoom para mostrar más o menos pistas](#) en la página 136

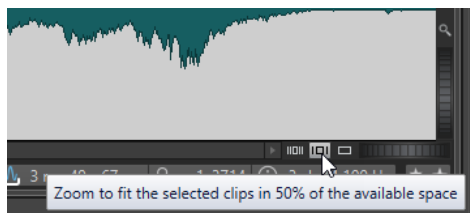
## Zoom usando los botones de zoom

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

---

#### PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:
  - 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

[Opciones de zoom específicas del montaje de audio](#) en la página 135

[Zoom](#) en la página 128

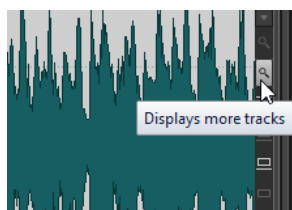
## Hacer zoom para mostrar más o menos pistas

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

---

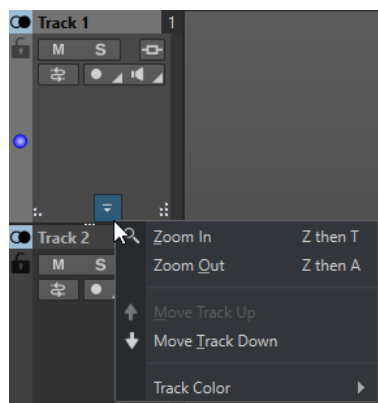
#### PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:
  - 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 que una sola pista quepa en toda la ventana **Montaje de audio**, haga clic en la flecha hacia abajo situada en la parte inferior del área de control de pista. 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

[Opciones de zoom específicas del montaje de audio](#) en la página 135

[Área de control de pista](#) en la página 338

[Zoom](#) en la página 128

## Presets

Puede crear presets para guardar ajustes preferidos.

WaveLab Pro incluye una selección de presets de fábrica que están disponibles para la mayoría de diálogos.

Además, puede guardar presets personalizados, que estarán disponibles tras reiniciar la aplicación.

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 137

[Cargar presets](#) en la página 138

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 139

## 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 138

## 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 137

## 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 cuadros de diálogo permiten guardar y cargar hasta cinco presets temporales, lo que resulta útil para probar y comparar rápidamente distintos ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets temporalmente](#) en la página 138

[Restaurar presets temporales](#) en la página 139

## 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 138

[Restaurar presets temporales](#) en la página 139

## 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 138

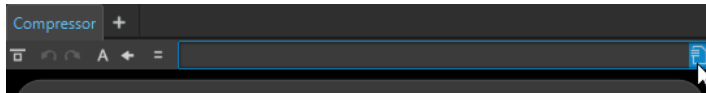
[Guardar presets temporalmente](#) en la página 138

## 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, lo que le permite cargarlos automáticamente, cada vez que cree 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 139

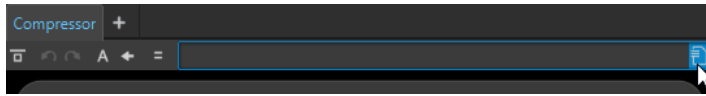
[Eliminar presets por defecto](#) en la página 140

## 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 139

[Eliminar presets por defecto](#) en la página 140

## 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 139

[Cargar presets por defecto](#) en la página 139

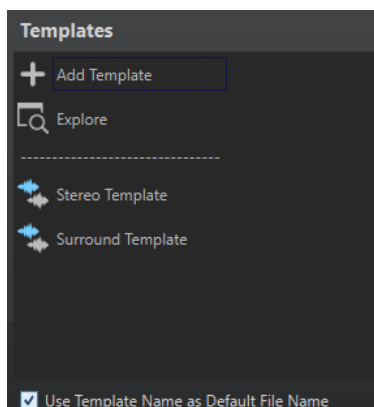
## Plantillas

Puede guardar como plantillas ajustes de archivos que use con regularidad. Las plantillas son útiles para crear nuevos archivos de audio, montajes de audio, proyectos o procesos por lotes.

## Pestaña Plantillas

La pestaña **Plantillas** 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 y le permite renombrar y suprimir 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, 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.
  - Cuando guarde 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

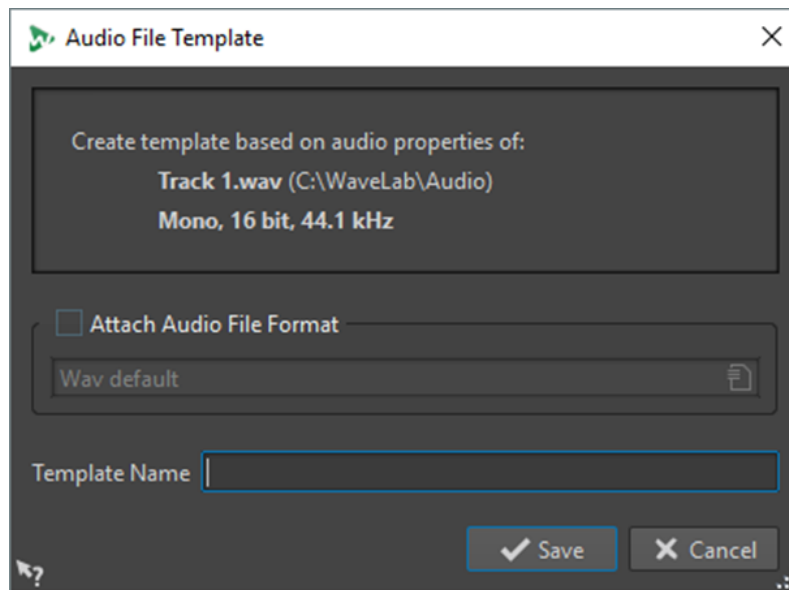
marcadores. También seleccionar si WaveLab Pro deberá adjuntar un formato de archivo de audio.

---

## 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.

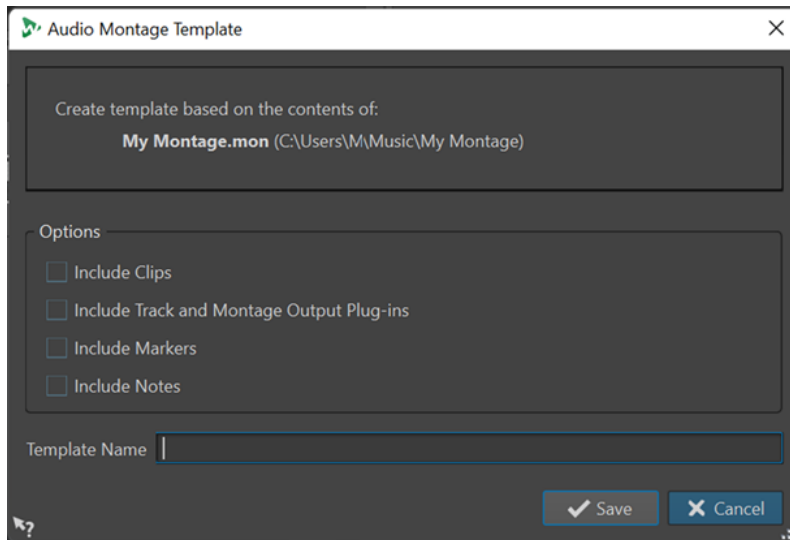
### Nombre de plantilla

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 clic en **Plantillas**. En la pestaña **Plantillas**, haga clic en **Añadir plantilla**.



### Incluir clips

Guarda clips en la plantilla.

### Incluir plug-ins de pista y de montaje

Guarda plug-ins de pista y plug-ins de montaje como parte de la plantilla.

### Incluir marcadores

Guarda marcadores como parte de la plantilla.

### Incluir notas

Guarda notas que ha escrito en la ventana **Notas** como parte de la plantilla.

### Nombre de plantilla

Le permite introducir un nombre para la plantilla.

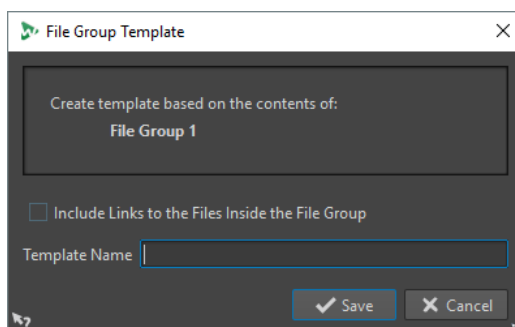
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Notas](#) en la página 574

## 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**

Incluye los enlaces a los archivos que forman parte del grupo de archivos 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 de archivo que desee crear.
  3. Haga clic en **Plantillas**.
  4. Desde la lista de plantillas disponibles, seleccione una plantilla como la base del 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 86

## 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 140

## 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.

- Las **Carpetas de trabajo** se usan para guardar archivos temporales.
- Las **Carpetas de documentos** contienen archivos específicos de WaveLab Pro, tales como archivos de audio y montajes de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 146

## 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**, seleccione el tipo de carpeta.
4. En el campo **Carpeta**, especifique una ubicación.

- Opcional: según el tipo de carpeta que se seleccione, puede efectuar otros ajustes.
- 

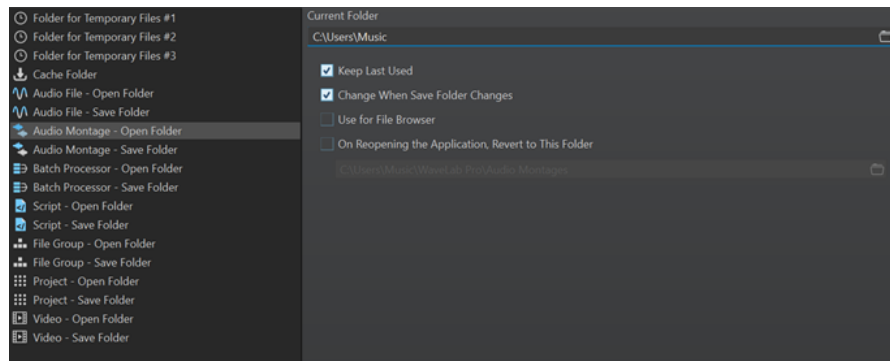
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 146

## Pestaña Carpetas (Preferencias)

En la pestaña **Carpetas** 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.

### 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.

### Grupo de archivos - Abrir carpeta/Guardar carpeta

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

### **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

Cuando edita en una ventana flotante o una ventana de herramientas y desea volver a poner el foco en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, use la opción **Poner foco en archivo actual**.

### PROCEDIMIENTO

- En cualquier ventana, pulse **Ctrl/Cmd - F12** para poner el foco en la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**.
- 

## Sincronización de navegación

**Sincronización de navegación** le ayuda a comparar material de audio sincronizando vistas diferentes de archivos de audio y montajes de audio, de forma que cualquier acción de navegación que realice en uno de ellos se aplica automáticamente a los demás en tiempo real.

- La sincronización abarca la posición de desplazamiento, el zoom horizontal y vertical, las selecciones de tiempo y la posición del cursor de edición.
- La opción para sincronizar la navegación está disponible tanto en el **Editor de audio** como en la ventana del **Montaje de audio**. La comparación no está restringida a archivos en el mismo editor, es decir, también puede sincronizar una vista del **Editor de audio** con una vista del **Montaje de audio**.
- Es posible comparar archivos con diferentes frecuencias de muestreo y diferentes duraciones.

### NOTA

En el **Editor de audio**, la **Sincronización de navegación** está disponible exclusivamente para la vista principal.


Si **Zoom automático a picos** está activado en la ventana **Montaje de audio**, el zoom vertical no está sincronizado para esta vista.

---

## Sincronizar acciones de navegación para vistas seleccionadas

Para propagar automáticamente acciones de navegación que realice en una vista de la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** a otras vistas en tiempo real, puede activar **Sincronización de navegación** para cada una de ellas. Esto le permite comparar diferentes versiones de su material de audio y tener un ojo encima continuamente en áreas relevantes en todas las vistas.

### PROCEDIMIENTO

- Para seleccionar una vista de **Sincronización de navegación** en la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, active la función a través del botón **Sincronización de navegación**  en la parte inferior de la vista.

### NOTA

- Puede activar tantas vistas como quiera. El número de vistas que se pueden sincronizar simultáneamente no está limitado.

- Las vistas respectivas no tienen que ser totalmente visibles para que la sincronización tenga efecto.

---

#### CONSEJO

Para alternar entre las dos últimas pestañas activas, pulse **F5**.

Si su pantalla del ordenador es lo suficientemente grande, le recomendamos que cree una disposición de espacio de trabajo que muestre dos vistas, una encima de la otra.

---

#### RESULTADO

Una vez realiza cualquiera de las siguientes acciones de navegación en una de las vistas, se aplican automáticamente a todas las demás vistas cuyo botón de **Sincronización de navegación** esté activado:

- Desplazamiento
- Zoom
- Hacer selecciones de tiempo
- Mover el cursor de edición

#### VÍNCULOS RELACIONADOS


[Sincronización de navegación](#) en la página 148

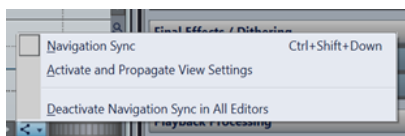
[Menú Sincronización de navegación](#) en la página 149

[Disposición del espacio de trabajo](#) en la página 881

## Menú Sincronización de navegación

Puede hacer ajustes adicionales de **Sincronización de navegación** a través del menú **Sincronización de navegación**.


Para abrir el menú **Sincronización de navegación**, haga clic en la flecha hacia abajo a la derecha del botón **Sincronización de navegación** .



#### Sincronización de navegación

Activa **Sincronización de navegación** para esta vista. Como resultado, la vista hereda automáticamente los ajustes de cualquier otra vista cuyo botón de **Sincronización de navegación** esté activado. En otras palabras, la vista activa actúa como receptora, de forma que los ajustes de navegación de cualquier otra vista con la **Sincronización de navegación** activada, que se puede considerar como emisora, se copian a ella.

#### NOTA

Seleccionar esta opción se corresponde con hacer clic en el botón **Sincronización de navegación** .


---

#### Activar y propagar ajustes de vista

Activa **Sincronización de navegación** y propaga automáticamente los ajustes de navegación de esta vista a todas las demás vistas cuyo botón de **Sincronización de**

**navegación** está activado. En otras palabras, la vista activa actúa como emisora, de forma que sus ajustes de navegación se copian a otras vistas con la **Sincronización de navegación** activada, que actúan como receptoras.

CONSEJO


De forma alternativa, para aplicar esta opción, también puede pulsar **Ctrl/Cmd** mientras hace clic en el botón **Sincronización de navegación** .

---

**Desactivar sincronización de navegación en todos los editores**

Desactiva **Sincronización de navegación** para todas las vistas.

CONSEJO

De forma alternativa, para aplicar esta opción, también puede pulsar **Alt/Opción** mientras hace clic en el botón **Sincronización de navegación** .

---

# Proyectos

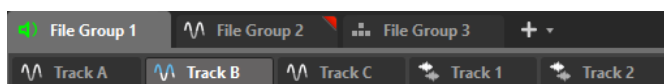
En WaveLab Pro, los proyectos sirven como contenedores para referencias a todos los archivos que están asociados con una sesión de WaveLab Pro en particular, permitiéndole gestionar y recargar sesiones enteras.

Archivos de proyecto (extensión \*.wpr) contienen referencias a datos de medios pertenecientes a una sesión de WaveLab Pro individual, tal como archivos de audio, archivos de montajes de audio, archivos de procesador por lotes, presets, y ajustes de proyecto.

Para transferir sesiones de WaveLab Pro enteras a otro ordenador, puede archivar proyectos como archivos ZIP o crear carpetas consolidadas que contienen todos los datos del proyecto.

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 de WaveLab Pro. Para ello, los archivos de origen deben estar disponibles en la estación de trabajo destino en la misma ruta relativa o absoluta.

Crear un proyecto no es obligatorio para usar las funcionalidades de edición de WaveLab Pro, pero puede mejorar la organización de su trabajo.

## NOTA

Si elige no usar proyectos, todavía puede reabrir todos los archivos editados desde sesiones de WaveLab Pro anteriores.

## VÍNCULOS RELACIONADOS


[Grupos de archivos](#) en la página 114

[Ventana de proyecto](#) en la página 161

## Crear proyectos

Puede crear proyectos vacíos o proyectos basados en una plantilla.

### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Archivo > Nuevo**, y seleccione **Proyecto**.
  - Haga clic en el botón **Funciones de proyecto**  en la barra de comandos.
2. Haga uno de lo siguiente, dependiendo de lo que hizo en el paso 1:
  - Seleccionar **Nuevo proyecto vacío**.
  - Hacer clic en **Crear vacío**, o clic en **Plantillas** y elegir entre las opciones disponibles.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Plantillas](#) en la página 140

[Crear plantillas](#) en la página 141

## Crear proyectos por defecto

Puede definir un proyecto por defecto para que se use siempre que cree un proyecto vacío en el futuro.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione **Proyecto > Plantillas**.
3. Haga clic en **Añadir plantilla**.
4. En el diálogo **Plantilla de proyecto**, introduzca un nombre de proyecto.
5. Haga clic en **Guardar**.  
La nueva plantilla de proyecto se lista en la sección **Plantillas**.
6. Haga clic derecho en su nombre y active **Establecer como por defecto**.

#### NOTA

Para cambiar la plantilla de proyecto por defecto y establecer otra plantilla de proyecto existente como la plantilla por defecto, haga clic derecho en la plantilla correspondiente en la sección **Plantillas**, y seleccione **Establecer como por defecto**.

---

#### RESULTADO

Se crea el proyecto por defecto. De ahora en adelante, puede seleccionarlo a través de **Archivo > Nuevo > Proyecto > Plantillas** o desde la lista de proyectos en la ventana **Asistente de inicio**.

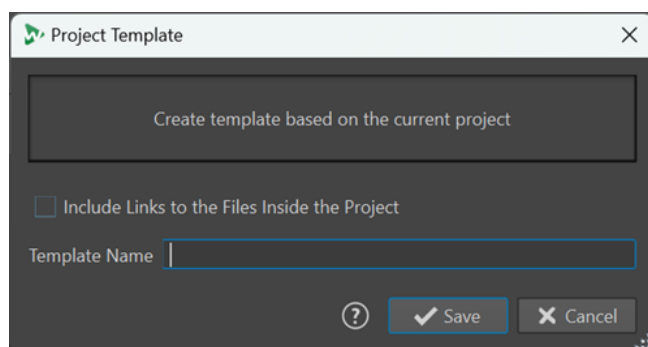
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Plantilla de proyecto](#) en la página 152

## 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 sección **Plantillas**, haga clic en **Añadir plantilla**.



#### Incluir las referencias de los archivos del proyecto

Incluye los enlaces a los archivos que forman parte del proyecto en la plantilla.



### Nombre de plantilla

Le permite introducir un nombre para la plantilla.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear proyectos por defecto](#) en la página 152

## Presets en proyectos

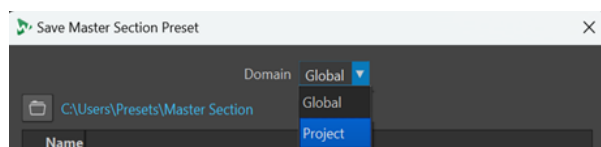
Al guardar proyectos puede guardar presets tanto global como localmente.

En WaveLab Pro, los presets se usan en múltiples contextos.

Puede elegir guardar presets globalmente, lo que significa que los puede usar independientemente de cualquier proyecto y que están disponibles en cualquier momento. Alternativamente, puede guardar presets localmente, de forma que solo están disponibles para el proyecto actual y no están accesibles más después de cerrar el proyecto, pero se restauran al reabrirlo.

### Ejemplo: presets en la **Sección Master**

- 1 Haga clic en **Presets**, en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.
- 2 En el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, seleccione **Global** o **Proyecto**.




## Guardar proyectos activos

Guardar un proyecto activo incluye guardar cualquier referencia a medios del proyecto y los ajustes del proyecto.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente para acceder al menú **Proyecto**:
    - Haga clic en **Archivo**, en la parte superior del espacio de trabajo, y seleccione **Proyecto**.
    - Haga clic en el botón **Funciones de proyecto**  en la barra de comandos.
  2. Seleccione **Guardar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets en proyectos](#) en la página 153

[Proyectos](#) en la página 151

[Diálogo Guardar preset de Sección Master](#) en la página 639

## Guardar sesiones como proyectos


Puede guardar una sesión de WaveLab Pro entera como proyecto.

#### PRERREQUISITO

- Ha abierto los archivos que quiere incluir en su nuevo proyecto.
- No hay ningún proyecto activo actualmente.

---


#### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente para acceder al menú **Proyecto**:
    - Haga clic en **Archivo**, en la parte superior del espacio de trabajo, y seleccione **Proyecto**.
    - Haga clic en el botón **Funciones de proyecto**  en la barra de comandos.
  2. Seleccione **Guardar sesión actual como nuevo proyecto**.
  3. Introduzca un nombre para el nuevo proyecto e indique la ruta de archivo a su carpeta de proyecto en el diálogo **Ubicación de proyecto**.
- 


## Abrir proyectos existentes

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente para acceder al menú **Proyecto**:
    - Haga clic en **Archivo**, en la parte superior del espacio de trabajo, y seleccione **Proyecto**.
    - En la barra de comandos, haga clic en el botón **Funciones de proyecto** .
  2. Elija **Abrir** o **Abrir proyecto desde archivo ZIP**, dependiendo de cómo se guardó el proyecto anteriormente, o seleccione un proyecto reciente del menú.
- 


#### RESULTADO

El botón **Funciones de proyecto**  de la barra de comandos se vuelve verde para indicar que un proyecto está activo.

## Menú Proyecto

El menú **Proyecto** ofrece un rango de opciones para gestionar proyectos.

Para acceder al menú **Proyecto**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **Archivo**, en la parte superior del espacio de trabajo, y seleccione **Proyecto**.
- En la barra de comandos, haga clic en el botón **Funciones de proyecto** .

#### **Abrir**

Le permite seleccionar y abrir archivos de proyectos existentes.

El proyecto activo actualmente, si hay, se cierra automáticamente.

#### **Abrir proyecto desde archivo ZIP**

Le permite seleccionar y abrir proyectos que se archivaron como archivos ZIP en WaveLab Pro.

#### **Guardar**

Guarda el proyecto, incluyendo cualquier ajuste relacionado con el proyecto.

#### NOTA

Esta opción solo está disponible cuando un proyecto está activo.

---

### Guardar sesión activa como un nuevo proyecto

Guarda la sesión actual WaveLab Pro como un nuevo proyecto, que incluye todos los grupos de archivos abiertos actualmente, así como también presets de **Sección Master** y más ajustes.

#### NOTA

Esta opción solo está disponible cuando ningún proyecto está activo.

---

### Guardar otra versión

Le permite guardar el proyecto actual, con un nuevo nombre asignado a él y un número incremental junto al nombre.

### Cerrar

Cierra el proyecto activo, incluyendo todos los archivos y grupos de archivos asociados.

### Nuevo proyecto vacío

Crea un nuevo proyecto sin archivos abiertos en él, usando la plantilla de proyecto por defecto, si está disponible.

#### NOTA

Si no hay ninguna plantilla de proyecto por defecto disponible, la pestaña **Plantillas** de la sección **Proyecto** de la pestaña **Archivo** se abre, permitiéndole elegir una plantilla de proyecto (**Estándar**, **Vistas divididas** o **Agrupado por tipo**) y configurar su nuevo proyecto a través del diálogo **Ubicación de proyecto**.

---

### Consolidar

Copia cualquier archivo de medios que esté asociado con el proyecto a la carpeta de proyecto, si todavía no estaban guardados ahí.

#### CONSEJO

Consolidar los archivos de su proyecto de esta forma da como resultado un proyecto autónomo, que puede transferir a otros ordenadores o compartirlo con otros usuarios de WaveLab Pro.

---

### Copia de seguridad

Copia cualquier archivo de medios y ajustes que estén asociados con el proyecto a una nueva carpeta de proyecto independiente o los guarda en un archivo ZIP individual.

### Revelar en explorador de archivos

Muestra la carpeta del proyecto en el Explorador de archivos.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Plantilla de proyecto](#) en la página 152

## Consolidación de proyecto

La función **Consolidar** le ayuda a mantener un seguimiento de los archivos asociados con un proyecto y gestionarlos.

En WaveLab Pro, puede elegir guardar todos los archivos asociados con un proyecto en una carpeta de proyecto dedicada. Sin embargo, también puede insertar archivos en el proyecto desde otro lugar y mantenerlos en su ubicación original, de forma que no se incluyan en la carpeta del montaje de audio. En este contexto, la función **Consolidar** puede ser útil.

Casos de uso típicos de la opción **Consolidar**:


- Tiene intención de trabajar en su proyecto en otro ordenador o de compartirlo con otros usuarios para que puedan seguir trabajando en él.  
La opción **Consolidar** le permite crear copias de todos los archivos referenciados que se encuentren fuera de la carpeta del proyecto e incluirlos en la carpeta del montaje de audio activo. Esto garantiza que no falte ningún asset cuando el proyecto se transfiera a otra máquina o usuario.
- Archivos que importó al proyecto pero que volvió a eliminar de él más tarde siguen incluidos en la carpeta del proyecto y ocupan allí espacio de memoria innecesario.  
La opción **Consolidar** le permite identificar y eliminar los archivos que actualmente no están referenciados por el proyecto activo.

## Consolidar proyectos

La opción **Consolidar** le permite revisar, editar y optimizar el contenido de una carpeta de proyecto.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente para acceder al menú **Proyecto**:
  - Haga clic en **Archivo**, en la parte superior del espacio de trabajo, y seleccione **Proyecto**.
  - Haga clic en el botón **Funciones de proyecto**  en la barra de comandos.
2. Seleccione **Consolidar**.
3. Realice los ajustes deseados en el diálogo **Consolidar proyecto** y haga clic en **Consolidar**.
4. Opcional: para ver el proyecto en la página Explorador de archivos, seleccione **Mostrar proyecto en el Explorador de archivos**.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

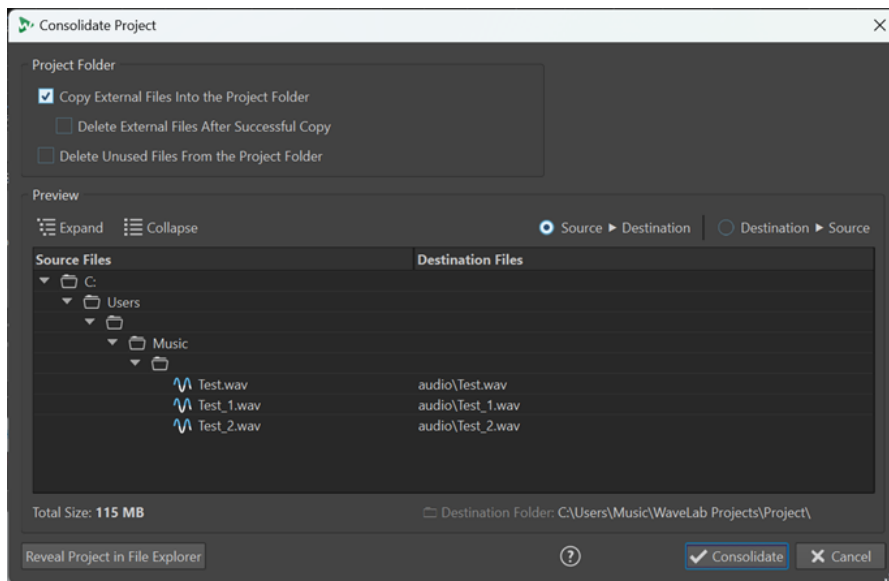
[Diálogo Consolidar proyecto](#) en la página 156

[Consolidación de proyecto](#) en la página 155

## Diálogo Consolidar proyecto

El diálogo **Consolidar proyecto** le permite configurar la carpeta de proyecto, y puede ver y editar los archivos en ella.

Puede abrir el diálogo **Consolidar proyecto** seleccionando **Consolidar** en el menú **Proyecto**.



## Carpeta de proyecto

### Copiar archivos externos a la carpeta de proyecto

Copia todos los archivos que están referenciados por el proyecto activo, pero todavía no están incluidos en su carpeta a la carpeta de proyecto.

#### CONSEJO

Le recomendamos que elija esta función si pretende seguir trabajando en su proyecto en otro ordenador o compartirlo con otros usuarios de WaveLab. Se asegura de que no falte ningún asset.

Para evitar duplicados innecesarios en su sistema, puede suprimir los archivos externos originales activando **Suprimir archivos externos después de que la copia tenga éxito**.

#### NOTA

Antes de hacerlo, compruebe que los archivos que va a eliminar no están referenciados por otros proyectos de WaveLab Pro.

### Suprimir archivos no usados de la carpeta de proyecto

Elimina de la carpeta del proyecto los archivos que no estén asociados al proyecto en ese momento y los borra.

#### NOTA

Asegúrese de borrar sólo los archivos que ya no necesite.

En cuanto a cualquier archivo «no utilizado» actualmente pero relevante en la carpeta del proyecto, como archivos que posiblemente se añadan al proyecto en el futuro o que se necesiten con fines de referencia: manténgalos en la carpeta o cópielos en otra ubicación antes de activar esta opción.

## Vista previa

- El visor de **Vista previa** refleja cualquier cambio que realice en los ajustes de la sección **Carpeta de proyecto** del diálogo.
- Además de mostrar los archivos a los que se hace referencia actualmente en el proyecto, la sección **Vista previa** lista cualquier archivo guardado en la carpeta del proyecto que no esté asociado con el proyecto activo.

Opciones en la sección **Vista previa**:

### Expandir

Despliega el árbol de carpetas, de forma que todas las entradas de la lista sean visibles.

### Plegar

Oculto todos los niveles del árbol de carpetas.

### Origen a destino

Muestra los archivos de origen, es decir, los archivos que se van a copiar, en la columna de la izquierda.

Las rutas de los archivos de las copias se muestran en la columna de la derecha.

### Destino a origen

Muestra los archivos de origen, es decir, los archivos que se van a copiar, en la columna de la derecha.

Las rutas de los archivos de las copias se muestran en la columna de la izquierda.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Consolidar proyectos](#) en la página 156

[Consolidación de proyecto](#) en la página 155

## Copias de seguridad de proyecto

Puede crear copias de seguridad de sus proyectos de WaveLab Pro.

Puede copiar el proyecto entero a una nueva carpeta de proyecto independiente o guardarlo como archivo ZIP. La copia de seguridad incluye todos los archivos que están referenciados por el proyecto, cualquier preset de **Sección Master** y presets opcionales adicionales, y cualquier ajuste relacionado con la disposición del área de edición.

Crear una copia de seguridad de su proyecto de esta forma da como resultado un proyecto autónomo, que puede transferir a otros ordenadores o compartirlo con otros usuarios de WaveLab Pro.

## Crear una copia de seguridad de su proyecto

Puede guardar una copia de seguridad de sus datos del proyecto entero en una única carpeta o como archivo ZIP.


Esto facilita trabajar en un proyecto en varios ordenadores o compartir e intercambiar su trabajo con otros usuarios de WaveLab Pro.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente para acceder al menú **Proyecto**:

- Haga clic en **Archivo**, en la parte superior del espacio de trabajo, y seleccione **Proyecto**.

- Haga clic en el botón **Funciones de proyecto**  en la barra de comandos.
2. Seleccione **Copia de seguridad**.
  3. Haga los ajustes deseados en el diálogo **Copia de seguridad de proyecto** y haga clic en **Iniciar**.
- 

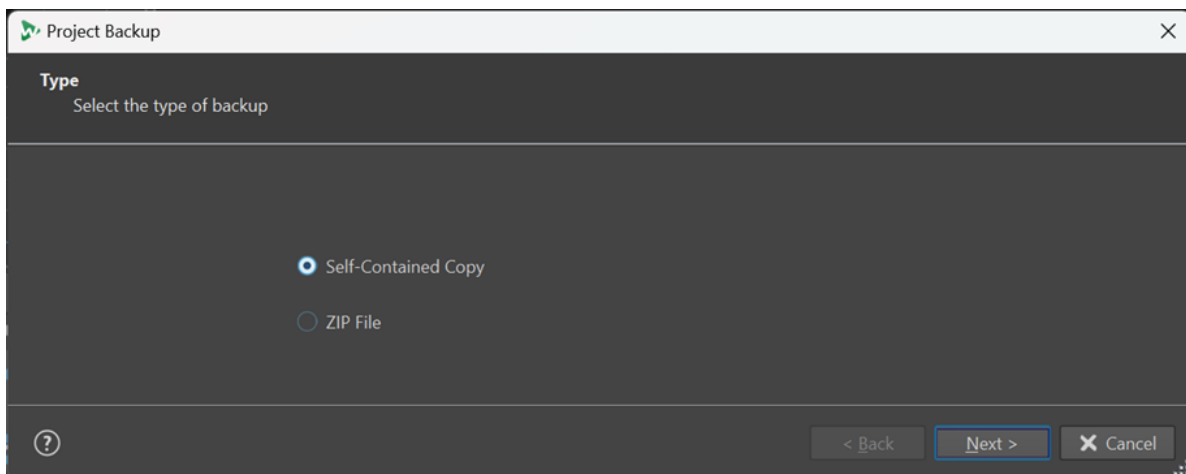
#### RESULTADO

Se guarda una copia del proyecto en una carpeta dedicada o como archivo ZIP. Incluye cualquier archivo que esté asociado con el proyecto.

## Diálogo Copia de seguridad de proyecto

En el diálogo **Copia de seguridad de proyecto**, puede hacer ajustes para guardar una copia de seguridad de sus datos de proyecto.

Puede abrir el diálogo **Copia de seguridad de proyecto** seleccionando **Copia de seguridad** desde el menú **Proyecto**.



### Tipo

- **Copia autocontenida**  
Crea una copia exacta e independiente de todos los archivos, presets y ajustes del área de edición asociados con el proyecto activo, y los guarda en una carpeta individual.
- **Archivo ZIP**  
Guarda la copia de seguridad como un único fichero de archivo.  
Puede elegir entre los siguientes métodos de compresión:
  - **Nada, solo almacenar (muy rápido)**
  - **Compresión rápida**
  - **Compresión media**
  - **Mejor compresión (lento)**

#### NOTA

Muchos archivos multimedia no pueden reducirse significativamente al convertirlos en un archivo ZIP, incluso con la opción **Mejor compresión (lento)** seleccionada. Esta es la razón por la que **Nada, solo almacenar (muy**

**rápido)** es la configuración por defecto, que también tarda bastante menos tiempo en procesarse que las otras opciones.

---

- **Contraseña**

Le permite establecer una contraseña para proteger la copia de seguridad contra el uso no autorizado.

NOTA

- La activación de esta opción ralentiza el proceso de copia de seguridad.
- La contraseña es necesaria para abrir los archivos de la carpeta ZIP, así que asegúrese de recordarla y de transmitirla a cualquier otro usuario que necesite acceder a los archivos.

---

- **Comprobar archivos archivados**

Verifica que el contenido de la carpeta y los datos originales del proyecto son idénticos.

NOTA

Esto constituye una comprobación adicional para asegurarse de que la copia de seguridad está completa; por ejemplo, antes de compartir el proyecto con otros usuarios.

---

### Destino

Le permite asignar un nombre a la carpeta de copia de seguridad o al archivo ZIP y seleccionar la carpeta de destino.

NOTA

Si no introduce un nuevo nombre en el campo **Nombre de archivo ZIP/Nombre de copia de seguridad de proyecto**, se usa el nombre del proyecto original, con un número de versión (tal como «\_#2») añadido al final del nombre como se necesite, para distinguirlo de cualquier copia de seguridad existente con el mismo nombre.

---

### Opciones y vista previa

Le permite seleccionar los archivos a incluir y previsualizar el resultado.

- **Copiar archivos no usados**

Le permite elegir si desea incluir o no en la carpeta de copia de seguridad los archivos que se encuentran en la carpeta del proyecto original pero que actualmente no están referenciados por el proyecto y, por lo tanto, «no se utilizan».

CONSEJO

Le recomendamos que active esta opción si la carpeta del proyecto original contiene archivos que haya añadido a propósito, como versiones alternativas de títulos o notas, que pueda querer volver a utilizar para el montaje de audio en el futuro.

---

- **Vista previa**

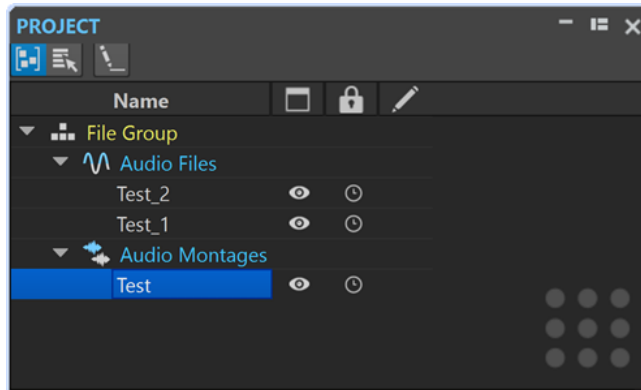
Le ofrece una visión general de los archivos que se incluyen en el proceso de copia de seguridad.



## Ventana de proyecto

La ventana de **Proyecto** le da acceso a todos los archivos del proyecto en WaveLab Pro y le permite editarlos.

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



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

Agrupar archivos en subcarpetas, de acuerdo con sus tipos de archivo.

#### NOTA

De modo contrario, los archivos se ordenan basándose en las pestañas de archivo.

### Seleccionar múltiples archivos (para arrastrar y soltar)

Le permite 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. Los archivos marcados con un icono de ojo  se abren. Para cerrar un archivo, haga clic en su icono de ojo .

Si un archivo se establece a **Persistente en el proyecto**, se cierra la pestaña del archivo correspondiente, pero el archivo permanece disponible en la ventana de **Proyecto**. Puede hacer clic en el nombre del archivo para reabrir el archivo.

Si el archivo se establece a **Archivo de sesión**, se cierra la pestaña del archivo correspondiente y se elimina el archivo de la ventana de **Proyecto**.

### Persistente en el proyecto vs. archivo de sesión

Le permite elegir si ajustar archivos individuales en el proyecto como **Archivos persistentes**, que permanecen en el proyecto, incluso cuando cierra el archivo, o como **Archivos de sesión**, que se eliminan del proyecto una vez cierra la pestaña de archivo.

### Estado de modificación



En esta columna puede ver si un archivo del proyecto ha sido modificado. Las modificaciones a un archivo se indican con una marca de verificación.

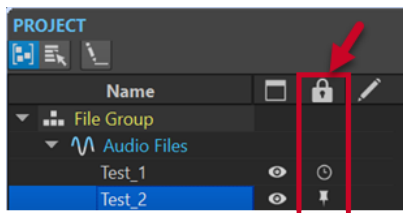
## Archivos persistentes y archivos de sesión en proyectos




Los archivos pueden ser una parte permanente de un proyecto en WaveLab Pro, o pueden estar incluidos en él de forma temporal.

En la ventana del **Proyecto**, puede elegir definir un archivo como persistente o como archivo de sesión.

- Los archivos persistentes permanecen en el proyecto de forma permanente, incluso cuando cierra el archivo.
- Los archivos de sesión se incluyen temporalmente en el proyecto, es decir, se eliminan del proyecto una vez cierra la pestaña del archivo.

**Ejemplo de caso práctico:** ha creado un proyecto con cientos de archivos. La opción para marcar archivos como **Persistente en el proyecto** le permite tener cientos de archivos en el proyecto mientras tiene solo dos o tres pestañas abiertas. Como resultado, se puede beneficiar de una pool grande de assets de archivos y un espacio de trabajo de edición limpio al mismo tiempo.





En la columna **Persistencia de archivos en el proyecto**  de la ventana de **Proyecto**, el icono de pin  indica que el archivo correspondiente es un archivo persistente, es decir, una parte permanente del proyecto. El icono del reloj  indica que el archivo correspondiente es un archivo de sesión, es decir, una parte temporal del proyecto. Puede cambiar el estado del archivo haciendo clic en el icono.

Si arrastra archivos desde el Explorador de archivos/Finder de macOS hasta la lista de archivos en la ventana del **Proyecto**, los archivos se añaden permanentemente al proyecto. Esto le permite añadir rápidamente múltiples archivos a un proyecto sin añadir nuevas pestañas.

## Cambiar el estado de archivos en proyectos

Para cambiar el estado de archivos, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic derecho en una pestaña de archivo de un archivo de sesión y seleccione **Mantener en el proyecto después de cerrar**.
- En la ventana **Proyecto**, haga clic en el botón correspondiente (  o  ) en la columna **Persistencia de archivos en el proyecto** para cambiar su estado.
- En la ventana **Proyecto**, haga clic derecho en **Grupo de archivos** y seleccione **Marcar archivos de sesión como persistentes**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de proyecto](#) en la página 161

# Reproducción y transporte

WaveLab le proporciona una amplia gama de opciones de reproducción y transporte.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de transporte](#) en la página 163

## Barra de transporte

La **Barra de transporte** le permite controlar la reproducción de un archivo de audio o de un montaje de audio, navegar a distintas posiciones del 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 **Jog y Shuttle**, que le permite reproducir audio hacia delante o hacia atrás, a cualquier velocidad.

### 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**.

#### NOTA

Pre-roll le permite iniciar la reproducción ligeramente antes de una posición específica.

Post-roll detiene la reproducción ligeramente después de una posición específica.

---

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 **Pista en solo al editar** está activada y mantiene pulsado el botón del ratón al editar rangos en la ventana del **Montaje de audio**, 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 **Montaje de audio**.

Puede seleccionar rangos de audio diferentes para la reproducción:

- **Selección de tiempo**
- **Región entre pares de marcadores**

Opciones adicionales en la ventana del **Montaje de audio**:

- **Clip**
- **Fundido cruzado**
- **Fundido de entrada**
- **Fundido de salida**

#### **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 **Pista en solo al editar** está activada y mantiene pulsado el botón del ratón al editar anclajes en la ventana del **Montaje de audio**, 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 **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.

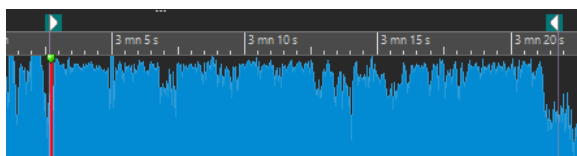
Puede seleccionar uno de los anclajes siguientes:

- **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**

Opciones adicionales en la ventana del **Montaje de audio**:

- **Inicio del clip**
- **Final del clip**
- **Punto seleccionado del envoltorio del clip activo**

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.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pre-roll y post-roll](#) en la página 170

## Botón Reproducir

Hacer clic en el botón **Reproducir** ▶ (**Iniciar la reproducción desde el cursor de edición**) 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.

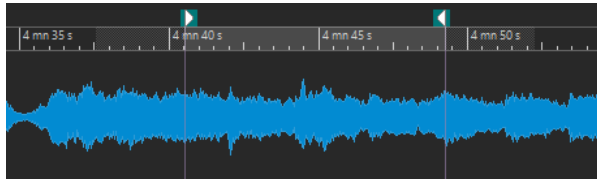
## Reproducir rangos de audio

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

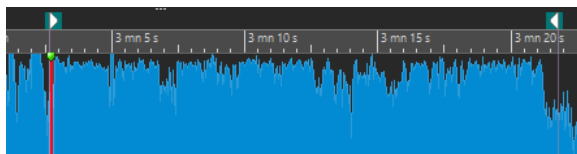
Puede reproducir audio desde un anclaje especificado o hasta él utilizando las opciones **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje** de la barra de transporte.

---

### 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, en la ventana **Editor de audio** y **Montaje de audio**, coloque el cursor 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.

## «Reproducir desde anclaje» y «Reproducir hasta anclaje»

El comportamiento de las funciones **Reproducir desde anclaje** o **Reproducir hasta anclaje** de la barra de transporte dependen de los ajustes de pre-roll y post-roll.

### Reproducir desde 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 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 anclaje**.
- Los ajustes de bucle no tienen efecto.

## Utilizar el modo de selección automática

Utilizar el modo de selección automática, en combinación con los atajos de reproducción, para reproducir rangos o anclajes de audio facilita la monitorización de las operaciones 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 **Editor de audio** o **Montaje de audio**, haga uno de lo siguiente:
  - 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.
  - Puede realizar diferentes operaciones en función de dónde arrastre en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.
  - 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.

---

## Omitir secciones durante la reproducción

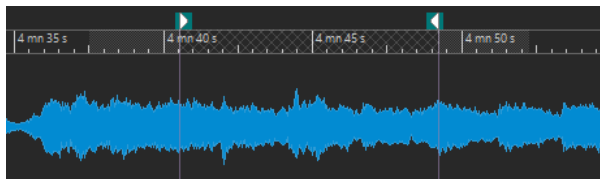
Puede omitir automáticamente un rango de audio seleccionado durante la reproducción, lo que le permite excluir secciones específicas de la audición.

---

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.

#### CONSEJO

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

Con una selección de tiempo o marcadores de inicio y fin de exclusión establecidos, este modo también funciona con el botón **Reproducir ▶ (Iniciar la reproducción desde el cursor de edición)**. 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.

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. Esto le permite escuchar puntos de selección de material rítmico.

Si no hay ningún rango de selección, se buclea el archivo entero.

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. Puede definir un rango de selección en cualquier pista, incluso en una vacía. La posición vertical del rango de selección no tiene relevancia para la reproducción en bucle. Solo se tienen en cuenta los límites de selección izquierdo y derecho.

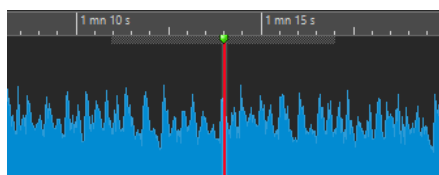
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Bucles](#) en la página 768

## Pre-roll y post-roll

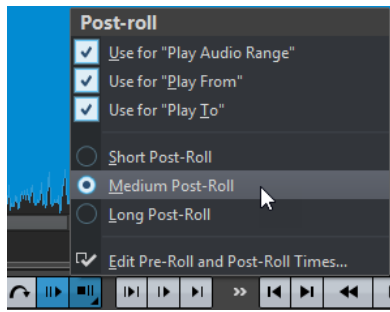
Puede empezar a reproducir un poco antes de una posición determinada (pre-roll) y detener la reproducción algo después de otra posición (post-roll).

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.

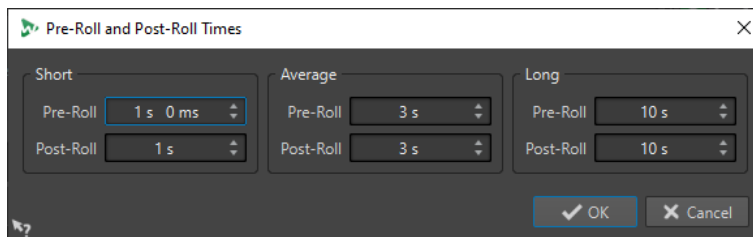
Al hacer clic derecho en el botón de pre-roll o post-roll en la barra de transporte, puede seleccionar un tiempo de pre-roll/post-roll. Aquí también puede seleccionar una opción de reproducción para el pre-roll/post-roll, así como abrir el diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll**.



## Diálogo Tiempos de pre-roll y post-roll

El diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll** le permite especificar tiempos exactos de pre-roll y post-roll.

- 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**.



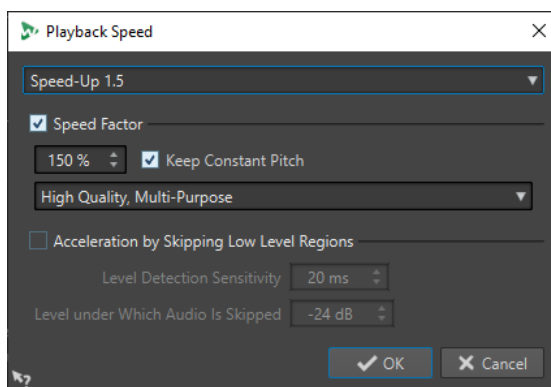
### NOTA

Los ajustes que haga en este diálogo se aplican globalmente en todo WaveLab Pro.

## Diálogo Velocidad de reproducción

El diálogo **Velocidad de reproducción** le 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 y guardar los ajustes como un preset. Puede seleccionar el preset del menú emergente **Velocidad de reproducción** más adelante.

### Factor de velocidad

Establece la velocidad de reproducción como porcentaje de la velocidad normal.

### Mantener tono constante

Evita que el tono del audio se vea afectado por cualquier cambio en la velocidad de reproducción.

### Menú emergente Calidad

Le permite elegir entre tres opciones:

**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 le permite preescuchar un ajuste.

**Voz** es el más adecuado para material vocal.

### Aceleración ignorando regiones de nivel bajo

Ignora la reproducción de las regiones de audio que están por debajo del nivel de umbral.

### 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 o detiene la reproducción. Este atajo se puede usar incluso cuando la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** no es la ventana activa.

### 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. El atajo está disponible incluso cuando la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** no es la ventana activa.

### 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.

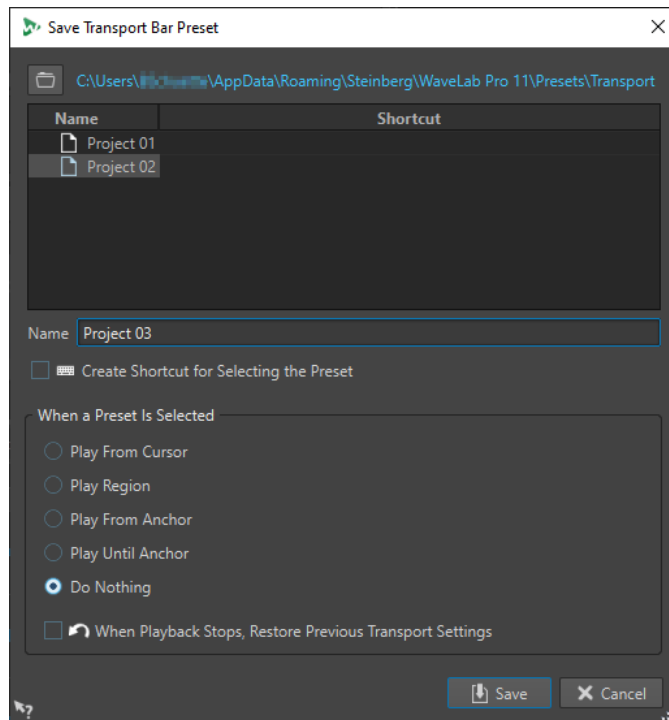
#### F8

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

El diálogo **Guardar preset de barra de transporte** le permite guardar su configuración preferida de la barra de transporte como un 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 y le permite crear subcarpetas para sus presets.

#### Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

#### Nombre

Le permite especificar un nombre para su 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

Restaura los ajustes al estado anterior al inicio de la reproducción. Esto le permite 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 una ventana del editor.

### 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**.



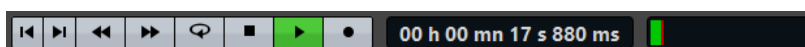
2. En la sección **Barra de transporte**, seleccione **Oculto**.

## Carga de procesamiento de audio

El visor de **Carga de procesamiento de audio** de la **Barra de transporte** le muestra la carga de procesamiento 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 procesamiento de audio promedio de todos los plug-ins activos. Con una carga del 100%, es probable que se produzcan pérdidas de sonido. La barra roja muestra la carga del audio procesado más recientemente.

- Para activar/desactivar la función de **Carga de procesamiento de audio**, haga clic derecho en la **Barra de transporte** y haga clic en **Carga de procesamiento 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 91

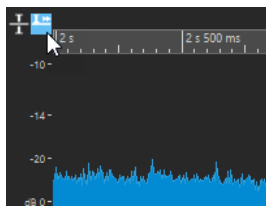
## Reproducir canales de audio con foco

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

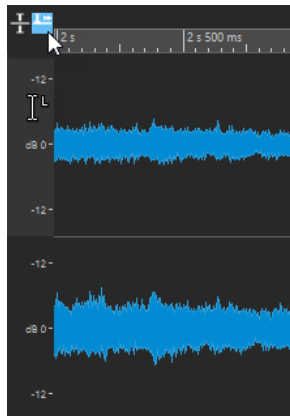
1. En el **Editor de audio**, active **Reproducir canales de audio con foco**.



### NOTA

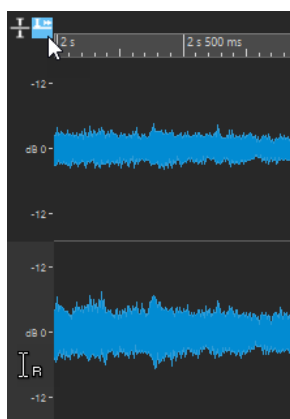
Si está usando la opción **Reproducir canales de audio con foco** para archivos de audio multicanal, los botones **Silenciar** y **Solo** no están disponibles.

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.



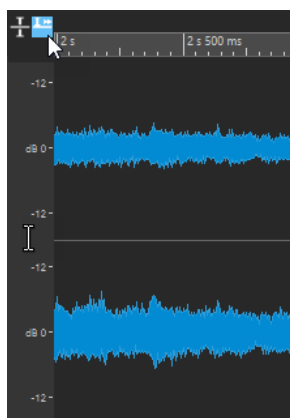
Posición del cursor para reproducir el canal de audio izquierdo

- 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 **Alt - Av Pág** o **Alt - Re Pág**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 91



[Archivos de audio multicanal](#) en la página 211

## Reproducir archivos multicanal

Puede reproducir archivos multicanal de acuerdo con la configuración de su dispositivo de audio.

### PRERREQUISITO

A través de la pestaña **Conexiones de audio**, ha especificado los buses de entrada y salida y el dispositivo que se utilizará para la reproducción de audio.

### NOTA

Si con configuración no puede reproducir todos los canales de audio, puede reproducir el archivo multicanal en estéreo.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra un archivo de audio multicanal en el **Editor de audio** o en la ventana del **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

Le recomendamos usar el plug-in **MixConvert V6** en la **Sección Master** para mezclar el archivo multicanal a estéreo.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36

[Abrir archivos a través de la pestaña Archivo](#) en la página 101

[Sección Master](#) en la página 601

## 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 178

[Escanear utilizando la regla de tiempo](#) en la página 178

## 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 forma de 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 **Reproducir** 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 177

[Edición Mid y Side](#) en la página 243

[Preferencias de lectura de escaneo](#) en la página 179

## 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 177

## 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 177

[Pestaña Edición \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 916

## Ventana Código de tiempo

La ventana **Código de tiempo** puede mostrar el tiempo grabado, el desfase de tiempo en relación con varias posiciones y los colores dinámicos según el contexto.

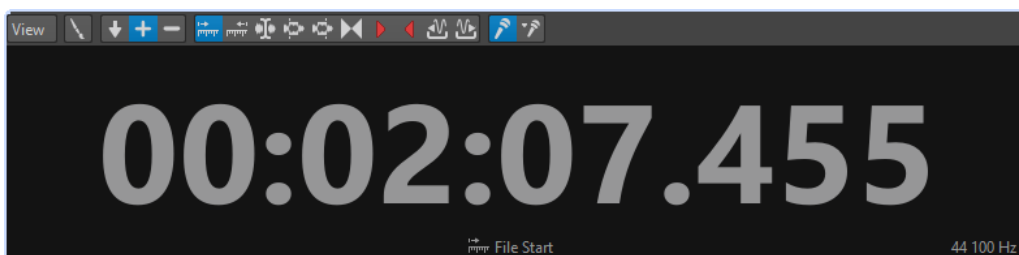
### NOTA

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 una ventana de **Código de tiempo**, seleccione **Medidores > Código de tiempo #1**.
- Para abrir una ventana de **Código de tiempo**, seleccione **Medidores > Código de tiempo #2**.

### CONSEJO

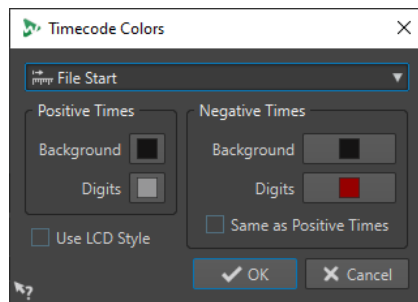
La apertura de dos ventanas de **Código de tiempo** le permite ver el tiempo desde dos puntos de referencia diferentes. Por ejemplo, puede visualizar la posición del cursor de edición desde el inicio del montaje de audio y desde el inicio del clip activo al mismo tiempo.



## 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

Hace que la pantalla de código de tiempo muestre menos dígitos.

### Tiempos positivos

Muestra valores positivos. Si también se activan los **Tiempos negativos**, se mostrará el desfase más cercano, negativo o positivo.

### Tiempos negativos

Muestra valores negativos. Si también se activan los **Tiempos positivos**, se mostrará el desfase más cercano, negativo o positivo.

### Inicio del archivo

Muestra la posición en relación con el inicio y el final de la regla de tiempo. La visualización del formato de tiempo se basa en la regla.

### Final del archivo

Muestra la posición en relación con el final de la regla de tiempo. La visualización del formato de tiempo se basa en la regla.

### Visualización de desplazamiento

Permite seleccionar la posición a partir de la cual se mostrará el desplazamiento. Están disponibles las siguientes posiciones: **Cursor de edición, Inicio de selección, Fin de selección, Marcador, Inicio de título, Fin de título, Inicio de clip, Final de clip.**

### Tiempo grabado

Hace que la ventana de **Código de tiempo** muestre el tiempo grabado al iniciar la grabación.

### Tiempo grabado (desde el último marcador)

Hace que la ventana de **Código de tiempo** muestre el tiempo grabado desde el último marcador caído al iniciar la grabación.

## Funciones Jog y Shuttle

Las funciones **Jog y Shuttle** le permiten reproducir audio hacia delante o hacia atrás, a cualquier velocidad, lo que puede ayudarle a encontrar puntos exactos en el archivo de audio y en el montaje de audio.

### CONSEJO

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

La función Jog corresponde a arrastrar audio más allá de un punto de reproducción, lo que es comparable a arrastrar una cinta de bobina más allá del cabezal de reproducción.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Amplíe la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, para obtener una vista detallada.
  2. En la barra de transporte, active **Jog y Shuttle**.  
Aparecerá una línea vertical en el centro del **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**. 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 Shuttle

La función Shuttle le permite reproducir audio con un control continuo sobre la velocidad y la dirección de la cinta.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Amplíe la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, para obtener una vista detallada.
  2. En la barra de transporte, active **Jog y Shuttle**.  
Aparecerá una línea vertical en el centro del **Editor de audio** o la ventana **Montaje de audio**. Este es el punto de reproducción.
  3. Haga clic en el **Editor de audio** o en la ventana del **Montaje de audio** y arrastre hacia 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 determinar cómo desplazar la vista en el modo **Reproducir**.

- 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

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

### Vista despl.

Mueve la vista para mantener el cursor de reproducción centrado.

### CONSEJO

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

---

## Reproducción en la ventana del montaje de audio

El control de la reproducción en la ventana **Montaje de audio** funciona básicamente igual que en el **Editor de audio**, aparte de algunas funciones que están disponibles exclusivamente para los montajes de audio.

## Silenciar y aplicar solo

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 338

## 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.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, 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**.

Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

---

## Reproducir un rango de selección de una pista

Puede seleccionar una sección de un clip y reproducirla.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, 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**.

Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

---

## Configuración de altavoces

Puede configurar hasta ocho configuraciones de altavoces y cambiar entre ellas sin latencia. Además, puede vincular configuraciones de altavoces individuales a cadenas de plug-ins de reproducción específicas.

El cambio entre diferentes altavoces y complementos de reproducción es útil para los siguientes fines:

### Simular varios contextos de escucha para optimizar su mezcla

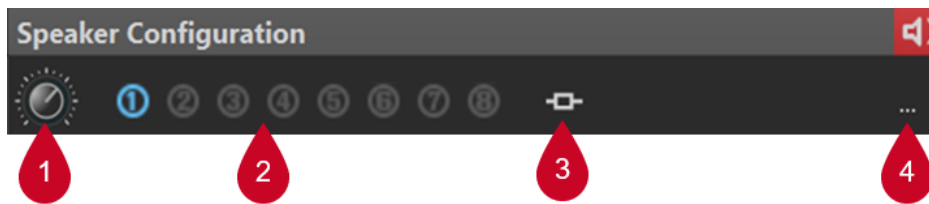
Su público usa distintos dispositivos para escuchar su audio, desde monitores de estudio y altavoces de coche hasta auriculares y altavoces de teléfono móvil, etc. La capacidad de simular estos contextos es de vital importancia, ya que le proporciona una mejor comprensión de cómo suena su mezcla en distintos tipos de altavoces y auriculares y le permite optimizarla en consecuencia.

Si una mezcla suena bien, independientemente del dispositivo o sistema en el que se reproduzca, generalmente se considera que está bien equilibrada.

En relación con esto, simular varias condiciones de escucha cambiando las configuraciones de los altavoces le ayuda a identificar y resolver una amplia gama de problemas, ya que diferentes altavoces y plug-ins de reproducción pueden revelar diferentes problemas en su mezcla. Por ejemplo, al escuchar en monitores de estudio de gama alta, puede detectar problemas que no son audibles en auriculares económicos, y viceversa.

### Prevenir la fatiga del oído

Escuchar su mezcla en los mismos altavoces durante un periodo de tiempo prolongado puede provocar fatiga auditiva, lo que compromete su capacidad de escucha crítica. El cambio entre altavoces le permite escuchar la mezcla «desde un nuevo ángulo» y evita la fatiga de los oídos.



Tras establecer las configuraciones de los altavoces a través de la pestaña **Conexiones de audio**, puede seleccionar las configuraciones (2) en el panel **Configuración de altavoces** de la **Sección Master**.

Puede ajustar ganancias individuales para cada configuración mediante el dial (1).

#### NOTA

- 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.

Los ajustes de ganancia se guardan con la configuración activa. En el cuadro de diálogo **Conexiones de audio**, puede guardar las configuraciones de altavoces como un preset. Puede acceder al diálogo **Conexiones de audio** a través de **Archivo > Preferencias** o pulsando el botón correspondiente (4) en el panel **Configuración de altavoces** de la **Sección Master**.

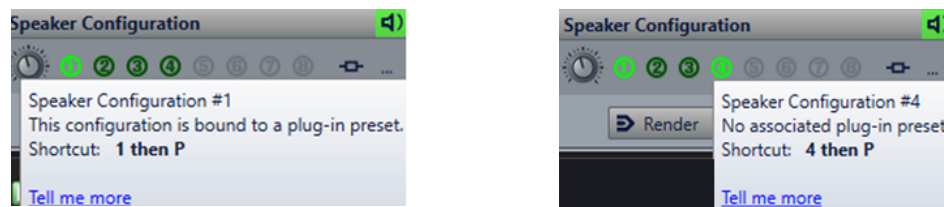
La opción **Asociación de plug-ins** (3) del panel **Configuración de altavoces** le permite vincular cadenas de plug-ins de reproducción a configuraciones de altavoces, de forma que los plug-ins se carguen automáticamente al seleccionar la configuración de altavoces correspondiente.

#### NOTA

Vincular una cadena de plug-ins de reproducción a una configuración de altavoces puede provocar un retardo al cambiar entre configuraciones de altavoces, ya que algunos plug-ins requieren tiempo para su activación.

#### CONSEJO

Para saber si un preset de la cadena de plug-ins de reproducción está vinculado a una configuración de altavoces, mueva el ratón sobre el botón para que aparezca el tooltip correspondiente:



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Configuración de altavoces](#) en la página 627

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36



## 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.

---

# Edición de archivos de audio

La edición de archivos de audio abarca la apertura, modificación y almacenamiento de archivos de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

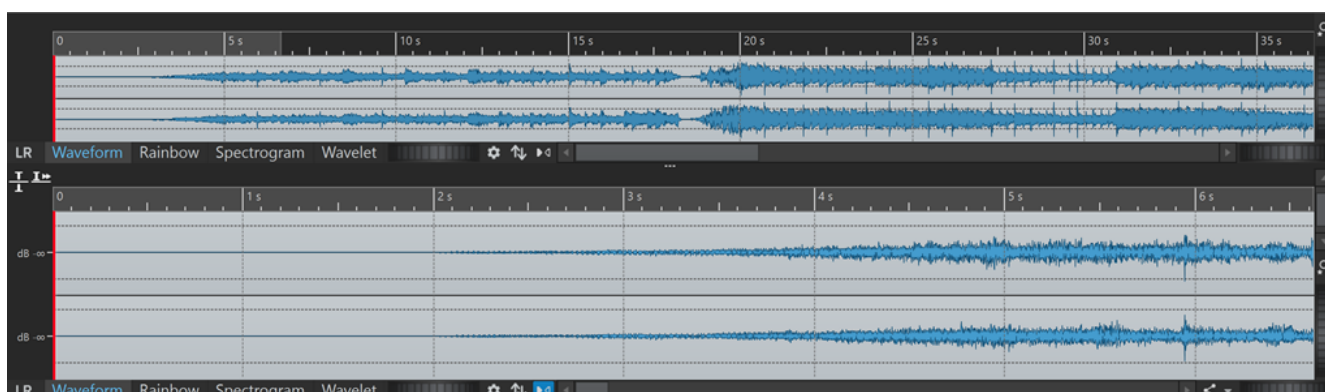
[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Gestión de archivos en el editor de audio](#) en la página 210

[Mezclar y renderizar](#) en la página 244

## Ventana Editor de audio

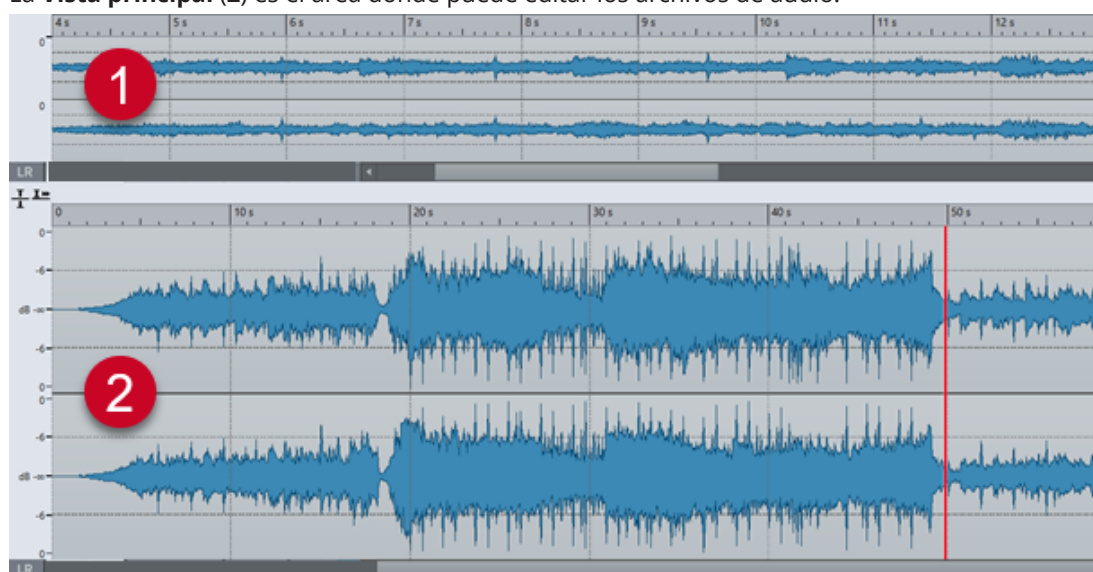
El **Editor de audio** muestra gráficamente los archivos de audio. Aquí se observan, reproducen y editan los archivos de audio individuales.



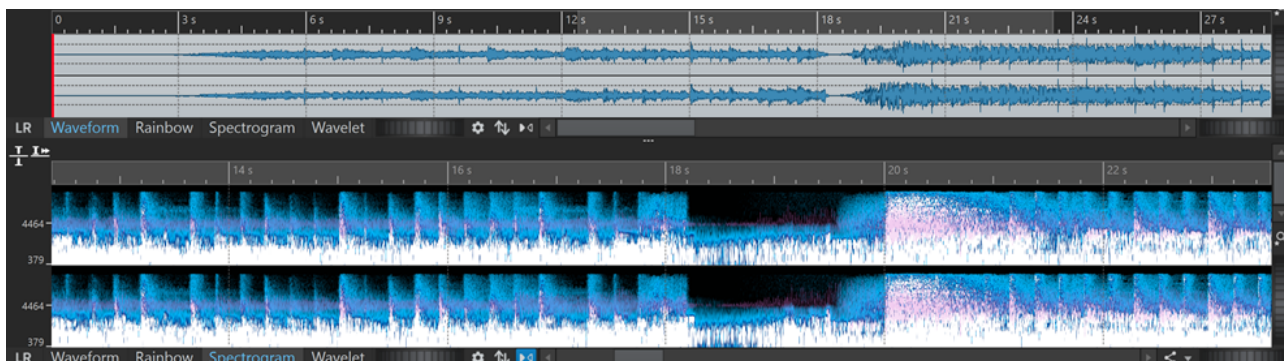
El **Editor de audio** muestra el audio en dos vistas:

La **Vista general (1)** sirve para navegar por el proyecto.

La **Vista principal (2)** es el área donde puede editar los archivos de audio.



Se pueden seleccionar distintos modos de visualización para las dos secciones. Por ejemplo, uno de ellos puede mostrar la forma de onda, mientras que el otro muestra el espectrograma.



Hacer clic en **Sincronizar con la otra vista** en la parte inferior sincroniza las dos vistas del **Editor de audio**, para que muestren la misma parte del archivo de audio.

## Modos de visualización

Puede elegir un modo de visualización para el **Editor de audio**. Es posible establecer distintos modos para la **Vista general** y la **Vista principal**.

- La pestaña **Forma de onda** muestra la forma de onda del archivo de audio.
- La pestaña **Arco iris** muestra las propiedades espectrales como una forma de onda multicolor.
- La pestaña **Espectrograma** muestra el audio en forma de espectrograma.
- La pestaña **Ondícula** muestra el audio en forma de tonos musicales en frecuencias.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Visor de forma de onda](#) en la página 187

[Visualización arco iris](#) en la página 188

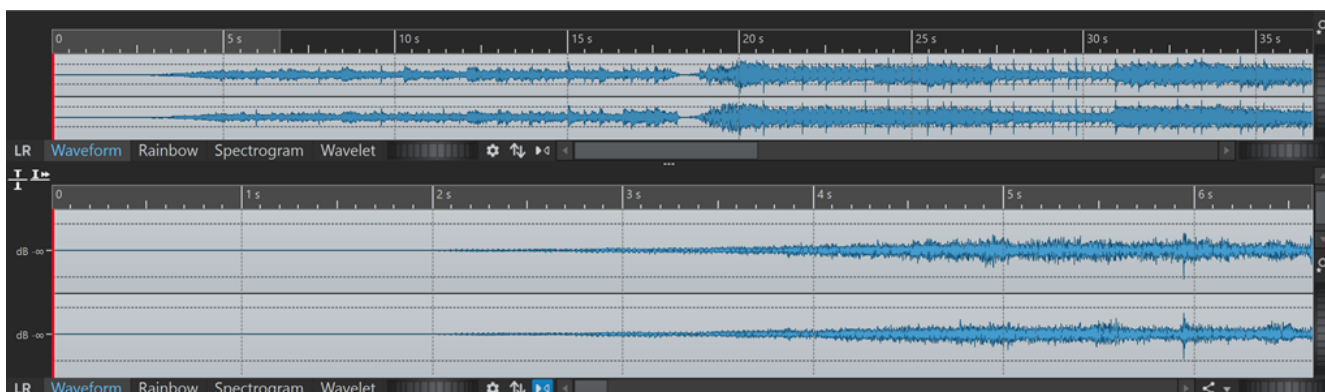
[Visor de espectrograma](#) en la página 188

[Visor de ondícula](#) en la página 189

## 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. El eje vertical muestra la amplitud.

Para abrir el visor de **Forma de onda**, haga clic en **Forma de onda** en la parte inferior de la ventana **Editor de audio**.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

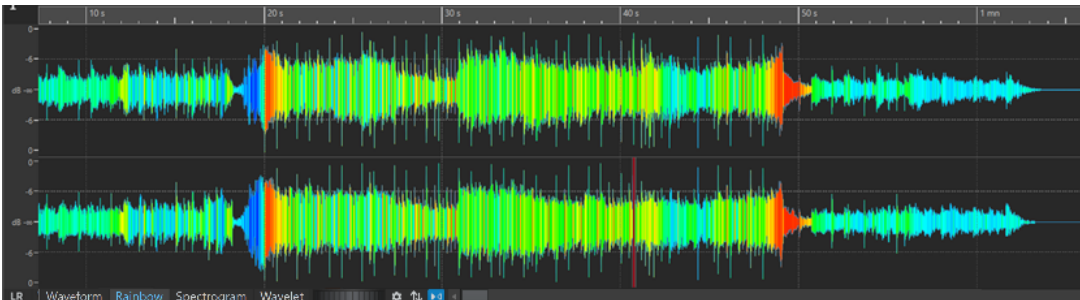
[Modos de visualización](#) en la página 187

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 916

## Visualización arco iris

Con el **Editor de audio** ajustado a la visualización **Arco iris**, las propiedades espectrales de un archivo de audio se indican mediante colores en la forma de onda.

Para abrir el visor de **Arco iris**, haga clic en **Arco iris** en la parte inferior de la ventana **Editor de audio**.



Representar de este modo las propiedades espectrales del material de audio mediante varios colores en la forma de onda le permite realizar un rápido análisis visual del archivo de audio. Por lo tanto, la visualización **Arco iris** puede servir para fines como los siguientes:

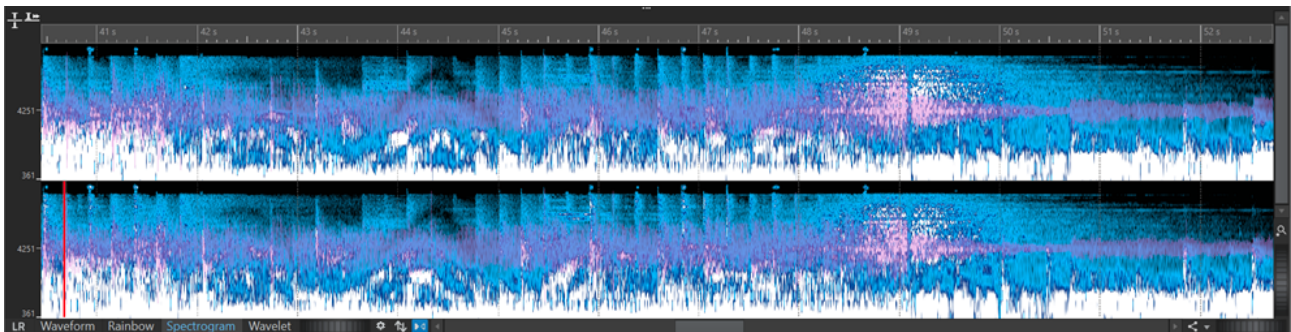
- En producción musical y masterización, permite identificar patrones, como la presencia de timbres específicos, y localizar zonas problemáticas en el material de audio; por ejemplo, demasiados graves o demasiados agudos.
- En análisis forense, facilita la identificación y posterior extracción de señales significativas, incluso en grabaciones extremadamente ruidosas.
- En contextos educativos, constituye una ayuda visual para explicar y aprender sobre la estructura del sonido.
- En lingüística y análisis del habla, permite comprender cómo los distintos rasgos espectrales se correlacionan con los fonemas, la entonación y otros elementos del habla.

## Visor de 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 **Editor de audio**.



La pestaña **Espectro**, junto con el **Espectrograma**, es una herramienta de restauración y edición única.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Edición espectral](#) en la página 722

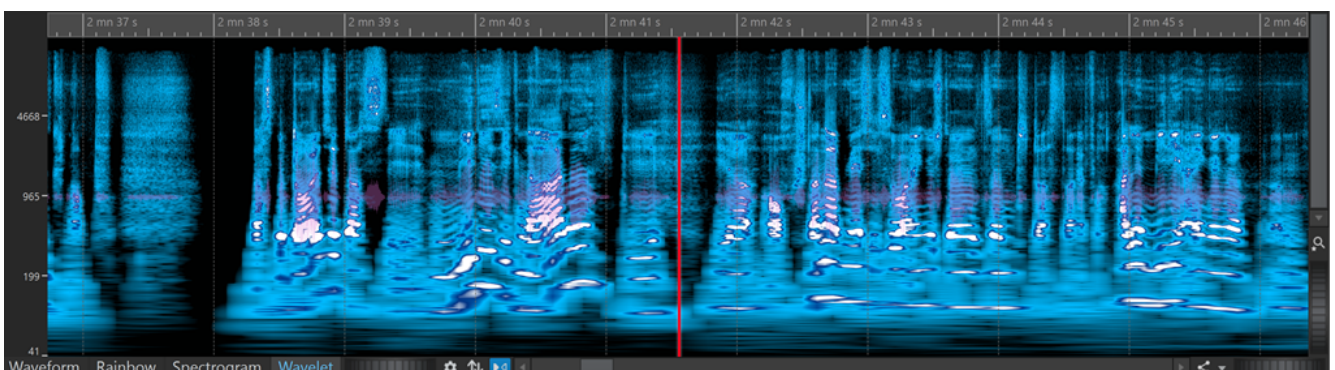
[Pestaña Espectro](#) en la página 730

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## 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 **Editor de audio**.



La pestaña **Ondícula**, junto con el **Espectrograma**, es una herramienta de restauración y edición única.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Modos de visualización](#) en la página 187

[Edición espectral](#) en la página 722

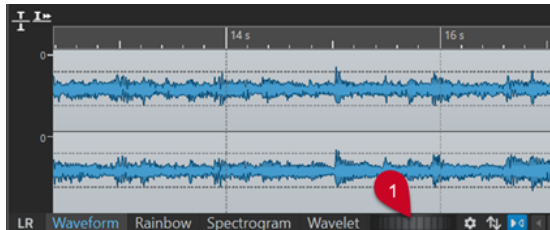
## Superposición de sonoridad

Puede superponer la vista **Forma de onda** o **Arco iris** del **Editor de audio** con una vista **Sonoridad RMS** y ajustar la transparencia de la superposición.

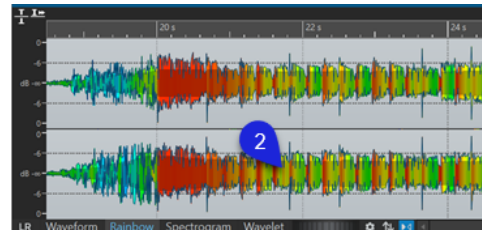
La superposición de **Sonoridad RMS** le permite mantener un ojo constante tanto en los picos como en la sonoridad, para que pueda identificar fácilmente las secciones de audio con dinámicas variables.



Para superponer la vista de **Forma de onda** o de **Arco iris** con la vista de **Sonoridad RMS**, use la rueda de desplazamiento (1) en la parte inferior. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la derecha, mayor será la opacidad de la superposición de **Sonoridad RMS** (2); es decir, más prominente será. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la izquierda, más transparente será la superposición de **Sonoridad RMS**. Si gira la rueda de desplazamiento completamente hacia la izquierda, la transparencia se ajusta al 100%, de modo que la superposición de **Sonoridad RMS** no es visible.



Rueda de desplazamiento de la superposición de sonoridad en la vista de forma de onda



Superposición de sonoridad en la vista de arco iris

Para activar/desactivar la visualización de superposición de **Sonoridad RMS** (2), haga doble clic en la rueda de desplazamiento (1).

#### NOTA

Esta función también está disponible en la vista **Forma de onda** y **Arco iris** de la ventana del **Montaje de audio**.

#### NOTA

- Los ajustes de transparencia de la vista **Forma de onda** y **Arco iris** son independientes entre sí, debido a su diferente representación gráfica.
- Los ajustes de transparencia del **Editor de audio** y de la ventana **Montaje de audio** también son independientes entre sí.

Para acceder a otros ajustes, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio > Edición** y ajuste los parámetros deseados en la sección **Superposición de forma de onda de sonoridad**.

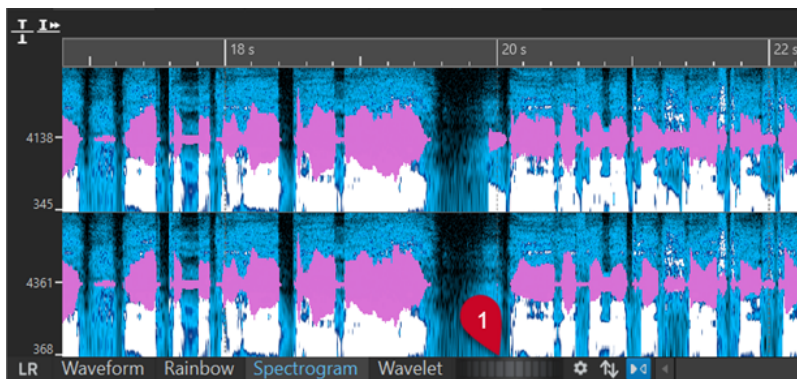
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Edición \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 916

## Superposición de forma de onda

Puede superponer la vista **Espectrograma** u **Ondícula** del **Editor de audio** con una vista **Forma de onda** y ajustar la transparencia de la superposición de **Forma de onda**.

Para superponer el **Espectrograma** o la vista de **Ondícula** a la vista de **Forma de onda**, use la rueda de desplazamiento (1) situada a la derecha de la pestaña **Ondícula**. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la derecha, mayor será la opacidad de la superposición de forma de onda; es decir, más prominente será. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la izquierda, más transparente será la superposición de forma de onda. Si gira la rueda de desplazamiento completamente hacia la izquierda, la transparencia se ajusta al 100%, de modo que la superposición de la forma de onda no es visible.



En la vista de **Espectrograma** o de **Ondícula**, puede realizar más ajustes, como especificar el color de la superposición de la forma de onda, a través del diálogo **Opciones de espectrograma**.

Para abrir el diálogo **Opciones de espectrograma**, haga clic en **Editar ajustes** .

Para activar/desactivar la visualización de superposición de forma de onda, haga doble clic en la rueda de desplazamiento **(1)**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

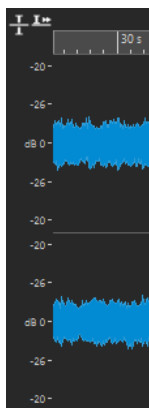
[Diálogo Opciones de espectrograma](#) en la página 728

[Espectrograma](#) en la página 725

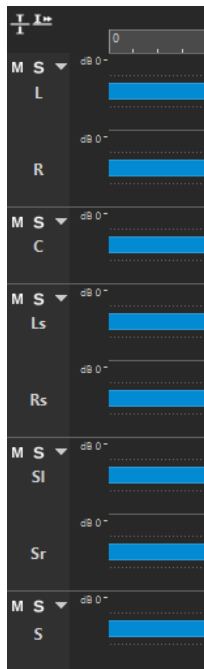
[Visor de ondícula](#) en la página 727

## Área de control de canal

El área de control de canal a la izquierda de la forma de onda del **Editor de audio** 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

Pasa de ampliar a reducir el espacio para clústeres de canales individuales y viceversa.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

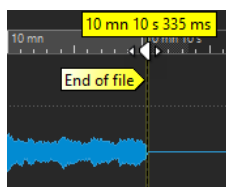
[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Archivos de audio multicanal](#) en la página 211

## 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.



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



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Bordes magnéticos](#) en la página 193

## Menú Bordes magnéticos

El menú desplegable **Bordes magnéticos** le permite definir las posiciones como 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 el **Editor de audio**, y haga clic en **Bordes magnéticos** en la sección **Alineado**.

Los elementos pueden ajustarse a las siguientes posiciones:

### Inicio de archivo

Los elementos se ajustan al inicio del archivo cuando los acerca a él.

### Final del archivo

Los elementos se ajustan al final del archivo cuando los acerca a él.

### Marcas de regla de tiempo

Los elementos se ajustan a la cuadrícula de la regla temporal cuando los acerca a ella.

### Marcadores

Los elementos se ajustan a las posiciones de los marcadores cuando los mueve cerca de ellos.

### Indicadores de edición

Los elementos se ajustan a los bordes de selección de los indicadores de edición cuando los acerca a ellos.

### Límites de selección

Los elementos se ajustan a los bordes de selección cuando los mueve cerca de ellos.

### Cursor

Los elementos se ajustan al cursor de edición cuando los mueve cerca de él.

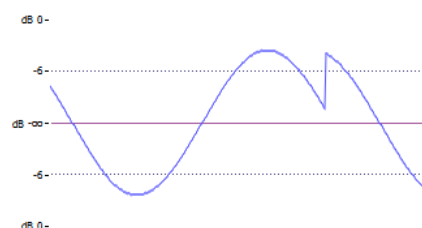
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

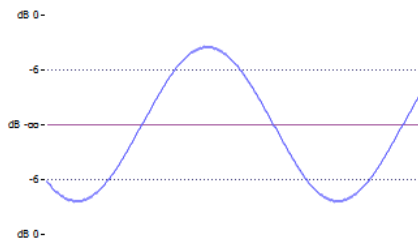
[Cuantizar selecciones de audio basadas en marcas de regla de tiempo](#) en la página 63

## Cruce por cero

Un cruce por cero es el punto en que la forma de onda cruza el eje de nivel cero. Para realizar operaciones de edición como cortar, pegar o arrastrar, recomendamos insertar el material de audio en un paso 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 elegir si desea activar o no el ajuste con factores de zoom elevados, y puede definir el rango de exploración para la detección del paso 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 916

## 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

Con **Cruce por cero** activado, durante la reproducción, puede hacer que los marcadores se ajusten al punto de cruce por cero más cercano de la forma de onda cuando los cree mediante comandos de teclado.

Esto funciona con 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.
- 

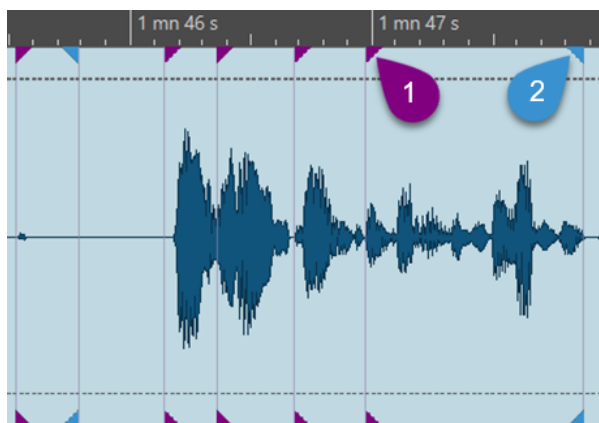
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear marcadores](#) en la página 659

## Detección de puntos cue de audio

Tanto en el **Editor de audio** como en la ventana **Montaje de audio**, cuando selecciona audio arrastrando, WaveLab Pro le ayuda identificando automáticamente los puntos de inicio y fin adecuados para los segmentos de audio, que se denominan **Puntos de cue de audio**.

Los **Puntos de cue de audio** son marcadores que indican el inicio y el final de las señales de audio. Los puntos iniciales (**1**) también se conocen como «transitorios», y los finales (**2**) como «liberados».



#### NOTA

En el **Editor de audio**, los **Puntos de cue de audio** sólo se muestran en la vista de **Forma de onda**.

La detección de puntos de cue de audio suele identificar y mostrar más transitorios que puntos de liberación. La razón es que, debido a la naturaleza del sonido, la detección de transitorios es más fiable que la de liberaciones. Por ejemplo, para los sonidos que se desvanecen más lentamente de lo que aumentan de volumen al principio, identificar el punto final es una cuestión bastante subjetiva. Además, un punto final suele coincidir con el siguiente transitorio.

---

## Generar puntos de cue de audio

Puede generar **Puntos de cue de audio** en el **Editor de audio** y en la ventana **Montaje de audio**.

#### PRERREQUISITO

- Ha abierto un montaje de audio en la ventana **Montaje de audio** o ha ajustado el **Editor de audio** a la vista **Forma de onda**.
- Ha activado **Ajustar a bordes magnéticos** en la sección **Alineado** de la pestaña **Editar**.

#### PROCEDIMIENTO

1. En la sección **Alineado** de la pestaña **Editar**, haga clic en **Bordes magnéticos**. En el menú emergente, active **Inicios de audio (transitorios)** para generar y mostrar transitorios o **Finales de audio (liberaciones)** para generar y mostrar liberaciones, o ambos.
  2. Haga uno de lo siguiente:
    - Seleccione un rango de tiempo con el ratón.
    - Arrastre el cursor de edición por la parte inferior de la regla de tiempo.
    - Arrastre el cursor de edición en el área de audio y pulse **Mayús**.
- 

#### RESULTADO

WaveLab Pro realiza un análisis de audio en tiempo real y se generan y muestran continuamente **Puntos de cue de audio**.

#### NOTA

Los **Puntos de cue de audio** son volátiles; es decir, no se guardan con el archivo y sólo se muestran en la sección de un archivo de audio o de un clip que usted especifique arrastrando el ratón o el cursor de edición dentro de un rango de cinco segundos hacia el lado izquierdo y el derecho.

---

## Ajustes para detección de puntos cue de audio

Puede elegir entre varias opciones para la detección de puntos de cue de audio, para que encajen con sus preferencias y su flujo de trabajo.

### Pestaña Ver

#### Ver > Cursor

##### Transitorio anterior

Desplaza el cursor de edición al transitorio precedente dentro de un intervalo de tiempo de 15 segundos.

#### CONSEJO

Funcionalidad «Tabulador a transitorio»:

También puede pulsar **Mayús - Tab** para mover el cursor de edición al transitorio anterior.

---

##### Transitorio siguiente

Desplaza el cursor de edición al transitorio posterior dentro de un intervalo de tiempo de 15 segundos.

#### CONSEJO

Funcionalidad «Tabulador a transitorio»:

También puede pulsar **Tab** para mover el cursor de edición al siguiente transitorio.

---

#### NOTA

Las dos opciones de la pestaña **Ver Transitorio anterior** y **Transitorio siguiente** son independientes de cualquier opción de ajuste e incluso funcionan con **Ajustar a bordes magnéticos** desactivado.

---

## Pestaña Editar

### Editar > Alineado > Bordes magnéticos

El menú emergente le permite elegir entre las siguientes opciones:

#### Inicios de audio (transitorios)

Genera y muestra transitorios.

#### Finales de audio (liberaciones)

Genera y muestra liberaciones.

Además, si hace clic en **Opciones adicionales**  junto a **Alineado**, se abrirá el diálogo **Puntos de cue de audio**, en el que podrá elegir entre las siguientes opciones:

#### Borrar

Elimina cualquier punto de cue de audio de la vista actual.

#### Persistente

Hace que los puntos de referencia de audio permanezcan visibles después de soltar el ratón.

#### CONSEJO

**Persistente** le permite hacer lo siguiente:

- Puede hacer doble clic entre dos puntos de cue de audio para seleccionar el audio en el rango correspondiente. Si mantiene pulsado el botón del ratón después de hacer doble clic, puede ampliar o reducir la selección arrastrando a izquierda y derecha.
  - Puede ajustar otros elementos de audio, como marcadores o bordes de clip, a los puntos de cue de audio.
- 

#### Opciones...

Abre la pestaña **Audio** en las **Preferencias** generales, donde puede personalizar aún más la forma de generar y mostrar los puntos de cue de audio.

## Preferencias globales

### Archivo > Preferencias > Global > Audio

En la sección **Detección de puntos cue de audio**, puede elegir entre las opciones siguientes:

#### Número máximo de puntos cue de audio alrededor del cursor

Le permite elegir un número del 1 al 10. Cuanto mayor sea el número, más puntos de referencia de audio se mostrarán.

WaveLab Pro analiza el audio en un intervalo de cinco segundos antes a cinco segundos después de la posición actual del ratón. El número que especifique aquí determina la densidad de puntos de cue de audio que se muestran dentro de este rango.

### CONSEJO

Recomendamos utilizar un número alto junto con la opción **Persistente**, a la que puede acceder a través de **Editar > Persistente > Bordes magnéticos > Opciones adicionales**.

Si evitar que su espacio de trabajo parezca desordenado es importante para usted, le recomendamos que mantenga este número bajo.

### Cuándo activar

Le permite seleccionar las acciones necesarias para que se generen y muestren los puntos de cue de audio:

- **Selección de tiempo con el ratón**
- **Arrastrar el cursor de edición sobre la regla de tiempo**
- **Arrastrar el cursor de edición con el ratón (+ Mayús)**

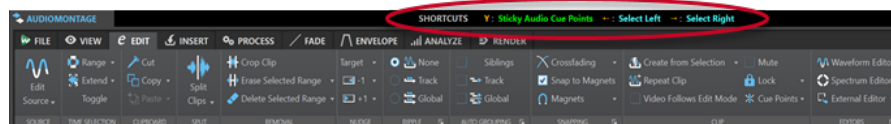
### CONSEJO

Si no desea que WaveLab Pro muestre ningún punto de cue de audio, puede desactivar las tres opciones.

### CONSEJO

Mientras realiza una de las acciones para generar y mostrar puntos de cue de audio, no tiene que interrumpir su flujo de trabajo para hacer clic en las opciones relacionadas de las pestañas **Ver** o **Editar**. Para su comodidad, los comandos de teclado correspondientes aparecen en la barra de información de **Opciones contextuales**, encima de la barra de pestañas:

- **Persistente:** **Y**
- **Seleccionar a izquierda:** **Flecha izquierda**
- **Seleccionar a derecha:** **Flecha derecha**



## Pestañas del editor de audio

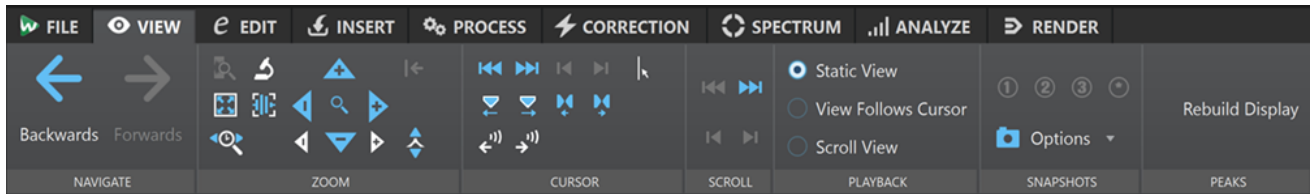
Las pestañas en el **Editor de audio** le dan acceso a las herramientas y opciones que necesita para editar archivos de audio.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 199
- [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201
- [Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 206
- [Pestaña Proceso \(Editor de audio\)](#) en la página 207
- [Pestaña Corrección \(Editor de audio\)](#) en la página 207
- [Pestaña Espectro \(Editor de audio\)](#) en la página 207
- [Pestaña Analizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208
- [Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208

## 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.

Puede editar el factor de zoom haciendo 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 definir el rango de tiempo que se mostrará.
- **Muestras por punto de pantalla** le permite especificar el número de muestras de audio rodeadas por 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.

#### 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.

### **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**



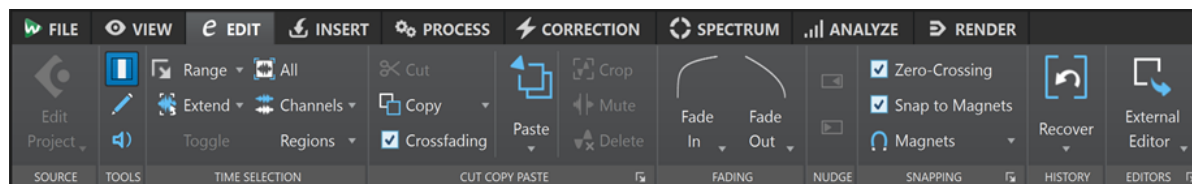
## Picos

### 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, en caso de que la fecha indicada para el archivo de audio sea incorrecta y, por tanto, el archivo 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 solucionar problemas identificados durante la fase de mezcla 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

Le permite redibujar la forma de onda en el **Editor de audio**. Esto le ayuda a reparar rápidamente los errores de forma de onda.

### Iniciar

Esta herramienta 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 que le permite elegir entre 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** reduce la duración del rango de selección actual al 50% de la duración original.

#### Conmutar

Activa/desactiva la selección de audio actual.

#### Todo

Selecciona la forma de onda entera.

#### Canales

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** limita el rango de selección actual al canal izquierdo.
- **Solo canal derecho** limite el rango de selección actual al canal derecho.

#### Regiones

Le permite seleccionar un rango entre dos marcadores.

- **Título** selecciona el rango entre los dos marcadores de título 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.

## Cortar Copiar Pegar

### 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.

### Fundido cruzado

Con esta opción activada, WaveLab aplica automáticamente fundidos cruzados a los límites derecho e izquierdo de una selección de audio cuando realiza una de las siguientes operaciones de edición sobre ella:

- **Cortar**
  - **Pegar**
  - **Recortar**
  - **Silenciar**
  - **Borrar**
  - **Delante, Detrás, Sobrescribir o Copias múltiples** desde el menú **Pegar**
- Además, la opción genera automáticamente un fundido cruzado en el punto de inserción designado cuando inserta audio arrastrando o cuando elige una opción del panel **Archivo de audio** de la pestaña **Insertar**.

#### NOTA

Le recomendamos que mantenga esta opción activada, ya que evita problemas comunes de edición, como cambios bruscos de volumen o chasquidos audibles. Garantiza transiciones suaves y naturales entre los segmentos de audio al unir a la perfección un fundido de salida y un fundido de entrada.

Sin embargo, para evitar que WaveLab genere automáticamente fundidos cruzados para determinadas tareas de edición; por ejemplo, para realizar un corte brusco o para insertar segmentos de audio que no estén vinculados al audio anterior o posterior de ninguna manera, puede desactivar la opción en cualquier momento.

---

### Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

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

- **Delante** inserta el audio al principio del archivo.
- **Detrás** inserta el audio al final del archivo.
- **Fundir cruzado sobre final seleccionado** pega el contenido del portapapeles en una posición posterior al final del archivo de audio seleccionado y crea un fundido cruzado. Una vez que haya definido la duración del fundido cruzado haciendo una selección al final del archivo de audio, al mover el ratón sobre **Fundir cruzado sobre final seleccionado** se abrirá un menú emergente. Este menú le permite seleccionar un tipo de fundido cruzado, que se aplica para suavizar la transición entre el archivo de audio y el contenido de audio pegado que le sigue:
  - **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.
- **Sobrescribir** reemplaza el audio desde la posición del cursor de edición.
- **Copias múltiples** abre un diálogo que le permite introducir 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.

### Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

### Silenciar

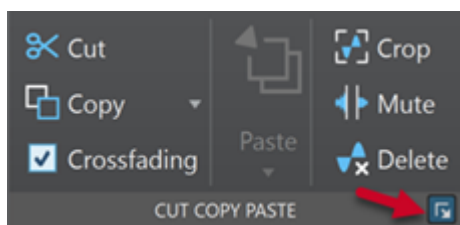
Reemplaza la selección de audio con silencio.

### Borrar

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

### NOTA

Para ver y editar los ajustes globales de fundidos y fundidos cruzados, puede hacer clic en el botón de la esquina inferior derecha del panel **Cortar Copiar Pegar**.



---

## Fundido

### 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.

## 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 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 funciona con 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 que haya activado en el menú emergente **Bordes magnéticos**, como los inicios de clip, los bordes de selección de tiempo o los marcadores, se ajustan a los bordes magnéticos.

### Bordes magnéticos

Le permite fijar el comportamiento de determinados elementos a 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 otras partes 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 como SpectraLayers. Hacer clic en **Modificar lista de editores** en la esquina inferior derecha de la sección **Editores** abre la pestaña **Aplicaciones externas** en las **Preferencias globales**, donde puede especificar las rutas a sus editores externos.

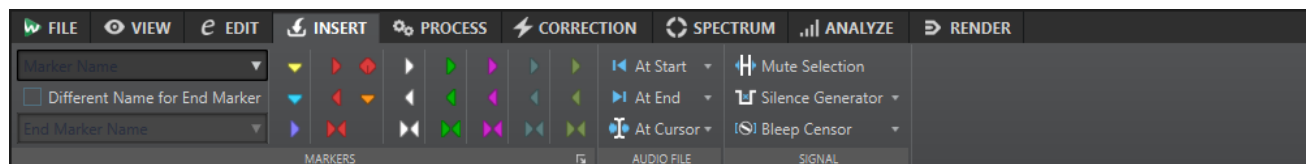
### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Preferencias de archivos de audio](#) en la página 916
- [Recuperar muestras de audio originales](#) en la página 126
- [Ventana Historial en el Editor de audio](#) en la página 122
- [Editores externos](#) en la página 931
- [Cuantizar selecciones de audio basadas en marcas de regla de tiempo](#) en la página 63
- [Fundidos cruzados](#) en la página 319
- [Activar fundidos cruzados automáticos](#) en la página 321
- [Crear fundidos cruzados](#) en la página 320

## 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**.

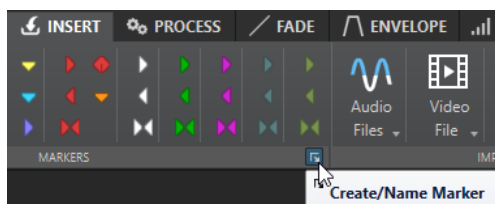
### Nombre diferente para el marcador de final

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**, 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.



## 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 255

[Diálogo Pitido de censura](#) en la página 257

## Pestaña Proceso (Editor de audio)

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Procesado offline](#) en la página 310

## Pestaña Corrección (Editor de audio)

La pestaña **Corrección** le da acceso a las herramientas de detección y corrección de errores.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Corrección de errores](#) en la página 302

## 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 722

## Pestaña Analizar (Editor de audio)

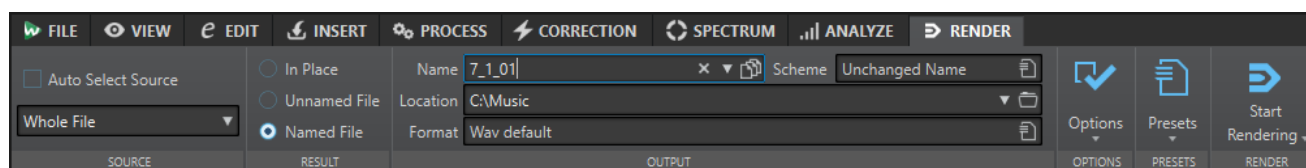
La pestaña **Analizar** le ofrece herramientas para analizar su audio y detectar cualquier error.

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Análisis de audio](#) en la página 259

## 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

Selecciona automáticamente el origen, basándose en su selección 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 una selección de audio que puede abarcar varias pistas y/o carriles.

#### 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.

Puede especificar los tipos de regiones que se van a procesar mediante 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

Renderiza un archivo temporal sin título.



### Archivo nombrado

Le permite especificar un nombre para el archivo renderizado.

### Salida

#### 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.

Puede elegir entre las opciones siguientes:

- Introduzca una ruta de carpeta fija en el campo **Ubicación**.
- Haga clic en el icono de carpeta para seleccionar una carpeta.
- Seleccione una carpeta contextual en el menú que se abre al hacer clic en la flecha situada a la izquierda del campo **Ubicación**.

#### NOTA

Para mantener rutas de renderizado independientes para los cortes de audio y asegurarse de que, al cambiar de archivo de audio, la ruta de renderizado cambia en consecuencia, puede activar **Mantener una carpeta independiente para cada archivo origen**.

---

### 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

Anula los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** al renderizar.

#### Guardar automáticamente preset de Sección Master

Si esta opción está activada, el preset de **Sección Master** se guarda automáticamente en el archivo auxiliar 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 del **Editor de audio**.

#### 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. Puede ajustar el tiempo y la forma del fundido cruzado a través de las **Preferencias**. Si el tiempo de fundido es más largo que la mitad de la duración del archivo procesado, el fundido no se aplica.

### **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**

Omite los rangos de audio silenciados en lugar de incluirlos en el resultado.

### **Abrir archivo de audio resultante**

Abre cada archivo renderizado en una nueva ventana.

### **Abrir archivos en nuevo grupo de archivos**

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**. Puede activar y desactivar este ajuste haciendo clic en el botón situado en la parte inferior derecha del **Editor de audio** o de la ventana **Montaje de audio**.

#### NOTA

Le recomendamos que active esta opción, ya que así evitará que se monitoricen los archivos nuevos a través de los efectos que ya se les hayan 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 auxiliares](#) en la página 71

## **Gestión de archivos en el editor de audio**

Antes de empezar a editar archivos en el **Editor de audio**, recomendamos que se familiarice con algunos procedimientos básicos de gestión de archivos, ya que la edición en el **Editor de audio**

no es no destructiva, a diferencia de la edición de clips en la ventana **Montaje de audio**, que deja intactos los archivos de origen.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Montaje de audio](#) en la página 334

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

## Gestión mono/estéreo

WaveLab Pro es muy flexible en cuanto a la gestión de archivos mono y estéreo. En cuanto a los archivos estéreo, puede realizar todas las operaciones de edición 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, formado por un canal individual 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.

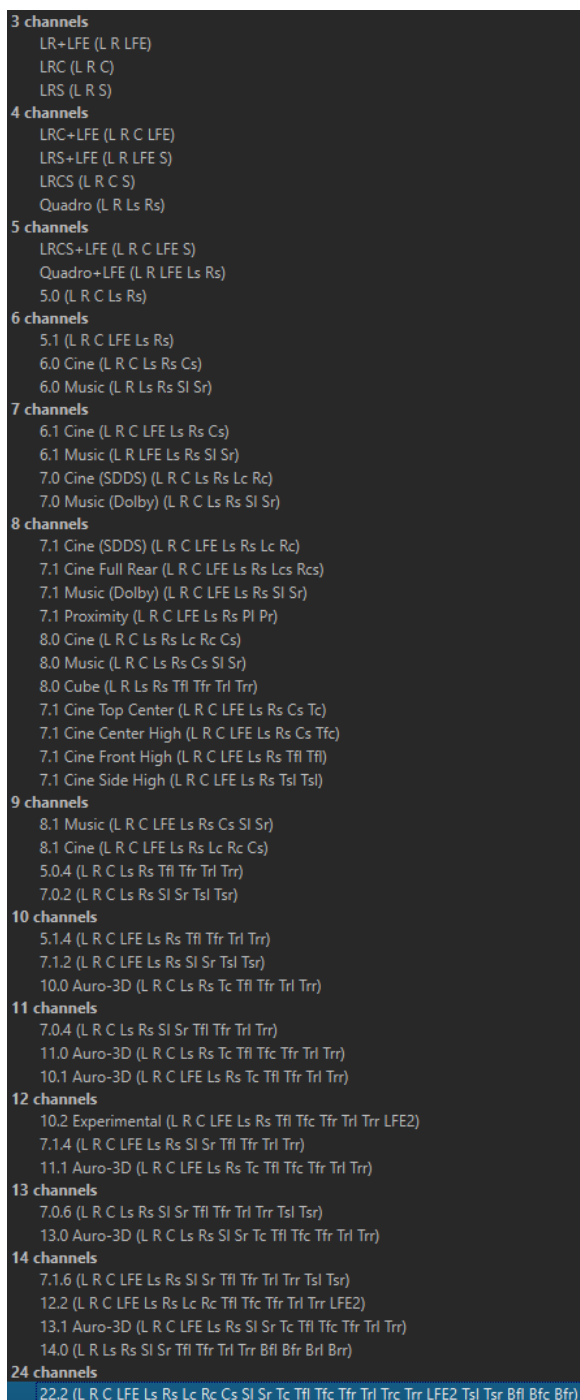
### Formatos de archivo multicanal soportados

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.

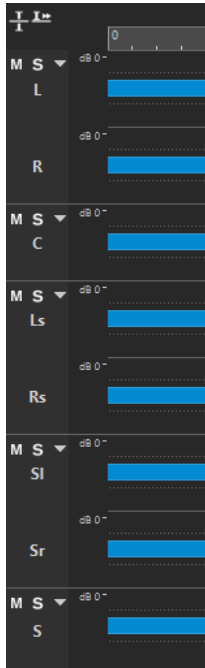
### Disposiciones multicanal disponibles

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 213

[Formatos de archivo admitidos](#) en la página 216

[Área de control de canal](#) en la página 191

## 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 procesamiento offline de WaveLab Pro son compatibles con archivos de audio multicanal.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de archivo admitidos](#) en la página 216

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 62

[Duplicar audio mediante copiar y pegar](#) en la página 243

[Editores externos](#) en la página 931

[Herramientas de la Sección Master](#) en la página 603

[Procesado offline](#) en la página 310

## Procesar clústeres de canales individuales a través de la Sección Master

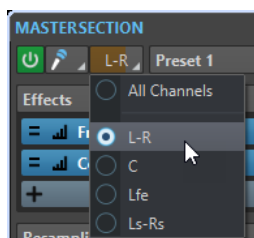
Puede seleccionar clústeres de canales individuales de archivos de audio multicanal para reproducirlos o renderizarlos a través de la **Sección Master**.

---

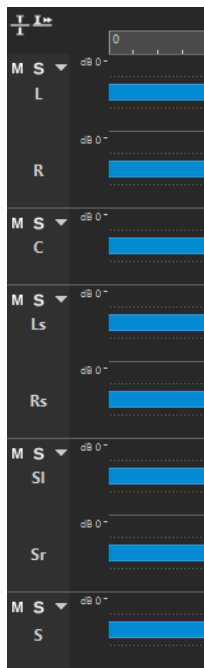
#### PROCEDIMIENTO

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 62

[Herramientas de la Sección Master](#) en la página 603

[Procesado offline](#) en la página 310

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36

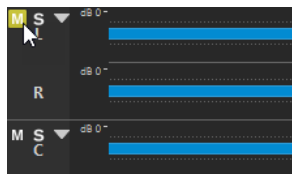
## Silenciar y poner en solo clústeres de canales

Puede silenciar y poner en solo cada clúster de canales de un archivo de audio multicanal individualmente.

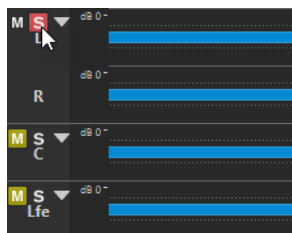
#### POSIBILIDADES

- 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**.

#### NOTA

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 211  
[Área de control de canal](#) en la página 191

## Plegar y desplegar clústeres de canales

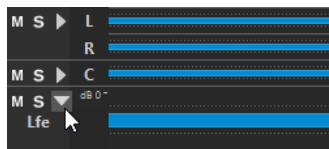
Puede plegar y desplegar cada clúster de canales de un archivo de audio multicanal individualmente.

---

#### 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 211

[Área de control de canal](#) en la página 191

## 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.

#### IMPORTANTE

La versión OEM de WaveLab Pro no soporta AAC.

---

### **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 bits, 16 bits, 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes.

### **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).

### **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.

### **Opus (.opus)**

Opus es un formato de archivo con pérdidas especialmente adecuado para el streaming. Puede considerarse el sucesor de Ogg Vorbis y representa una buena alternativa a otros formatos con pérdidas en el sentido de que, al igual que su predecesor, ofrece una calidad de audio comparativamente alta.

### **Archivos PCM «raw» (.raw, .bin, .pcm, .\$\$\$)**

Este formato no 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.

### **Texto/Excel (.atxt)**

Esta es una representación textual de una forma de onda. Al guardar un archivo de audio como un archivo de texto y luego abrirlo 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 .atxt 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 231

[Diálogo Ogg Vorbis](#) en la página 229

[Diálogo Codificación FLAC](#) en la página 229

[Diálogo Codificación MP3](#) en la página 225

[Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2](#) en la página 228

[Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes](#) en la página 218

## 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 procesamiento o edición realizada en los archivos se hace a máxima resolución (64 bits flotantes), incluso si su tarjeta no soporta la precisión máxima.

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

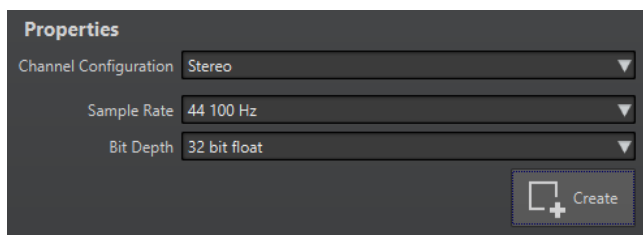
## Crear archivos de audio nuevos

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

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione **Archivo de audio > Personalizado**.
3. Especifique las propiedades de audio y haga clic en **Crear**.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

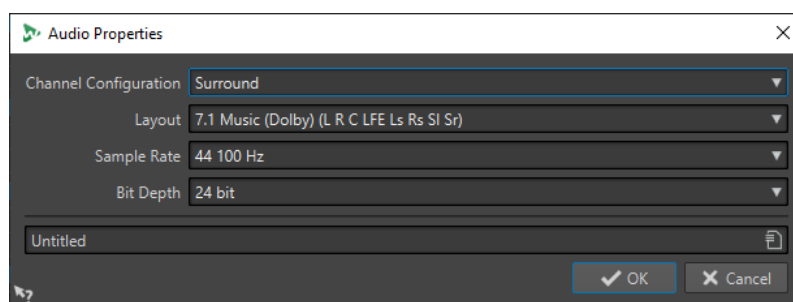
[Diálogo Propiedades de audio](#) en la página 219

## 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 del **Editor de audio**.



### 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

[Info Diálogo](#) en la página 84

## 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 220

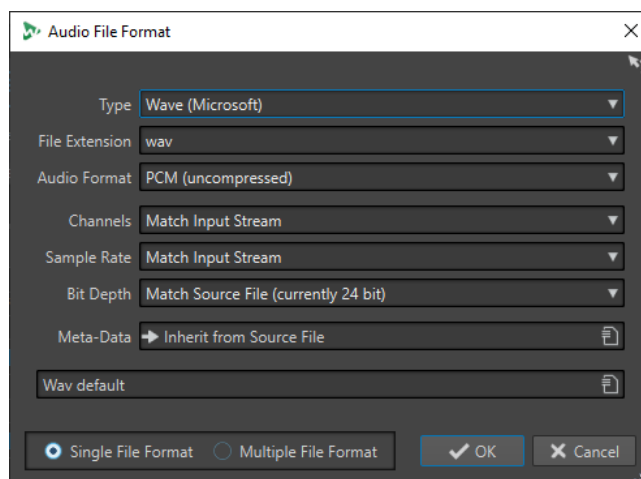
[Cambios de formato](#) en la página 222

## Diálogo Formato de archivo de audio

El diálogo **Formato de archivo de audio** le permite cambiar varios ajustes 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

Recomendamos que lo use solo para conversiones sencillas. Para unos resultados profesionales, es mejor opción usar el plug-in **Resample** y añadir limitación y dithering.

---

### Profundidad de bits

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

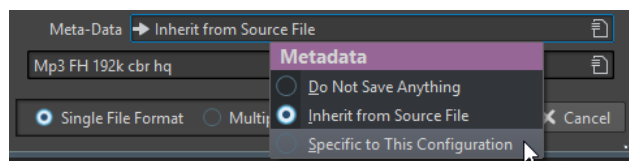
#### IMPORTANTE

Recomendamos que reduzca la profundidad de bits solo para conversiones sencillas. Para unos resultados profesionales, la mejor opción es añadir dithering en la **Sección Master**.

---

### Metadatos

Le permite configurar opciones de metadatos que se guardan con el archivo. Esta opción no está disponible para todos los tipos de archivo.



- 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 220

## 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. Para convertir a una profundidad de bits menor, recomendamos 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 el **Editor de audio**, seleccione un rango de audio.
2. Seleccione la pestaña **Renderizar**.
3. En la sección **Origen**, abra el menú emergente y seleccione **Rango de audio seleccionado**.
4. En la sección **Salida**, especifique un nombre de archivo, una ubicación y un formato de archivo.
5. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 220

## Renderizar el canal izquierdo/derecho como un archivo de audio

Puede guardar cada canal individual como un archivo independiente. 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 208

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 220

## 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 **Preset** y seleccione **Guardar como**.
  3. Introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Guardar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 220

## Crear presets de formato de archivo de audio múltiple

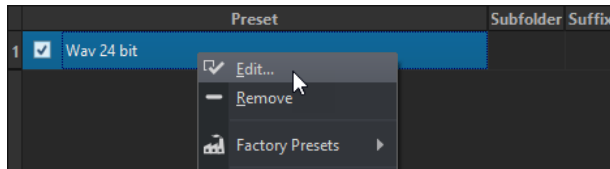
#### PRERREQUISITO

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 220

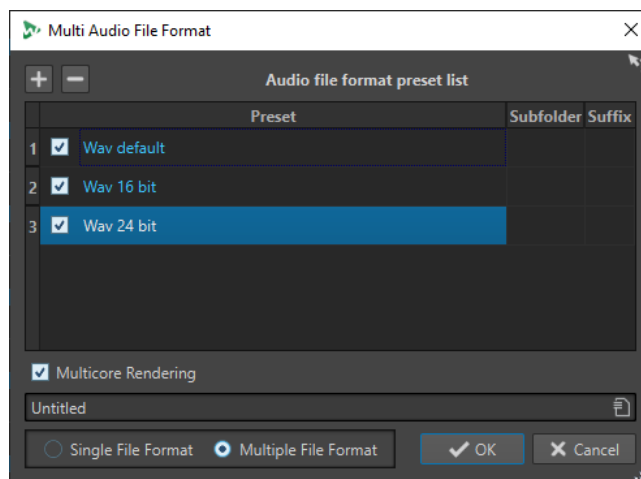
[Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 224

## Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple

El diálogo **Formato de archivo de audio múltiple** le permite seleccionar presets de formato de archivo 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

Cuando ejecute un procesador por lotes que utilice varios núcleos de CPU, le recomendamos que desactive la opción **Renderizado multinúcleo**.

### 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

Puede guardar archivos de audio en diferentes formatos. El proceso de conversión de audio a otro formato se denomina codificación. Al guardar archivos de audio, muchos formatos permiten elegir entre diversos parámetros de codificación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Codificación MP3](#) en la página 225

[Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2](#) en la página 228

[Diálogo Codificación FLAC](#) en la página 229

[Diálogo Ogg Vorbis](#) en la página 229

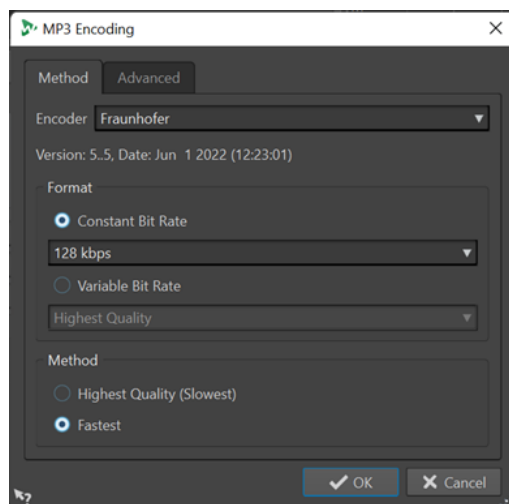
[Diálogo Codificación de archivos de audio Opus](#) en la página 230

[Diálogo Codificación Windows Media Audio](#) en la página 231

## Diálogo Codificación MP3

Al guardar un archivo de audio MP3, puede ajustar la configuración de codificación.

El diálogo **Codificación MP3** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida.



#### 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**, establezca como tipo **MPEG Layer-3**. 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

Le permite seleccionar la calidad que quiere conseguir. 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.

#### NOTA

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.

#### NOTA

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 de 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 225

## Diálogo de Codificación AAC

Al guardar un archivo de audio AAC, puede ajustar la configuración de codificación.

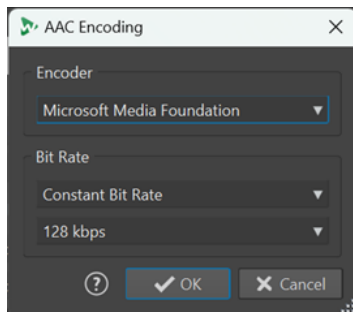
#### NOTA

La disponibilidad de las opciones para la codificación AAC depende de su sistema operativo.

Puede acceder al diálogo **Codificación AAC** en la mayoría de partes de WaveLab Pro desde las que puede seleccionar un formato de archivo de salida.

#### 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**.



Diálogo de Codificación AAC en Windows



Diálogo de Codificación AAC en macOS

### Codificador

Le permite seleccionar un codificador.

- **Microsoft Media Foundation** es el codificador por defecto en Windows.
- **Apple Audio Toolbox** es el codificador por defecto en macOS.

### 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.

En Windows, solo puede seleccionar **Tasa de bits constante**, mientras que macOS le permite elegir entre varios modos de tasa de bits.

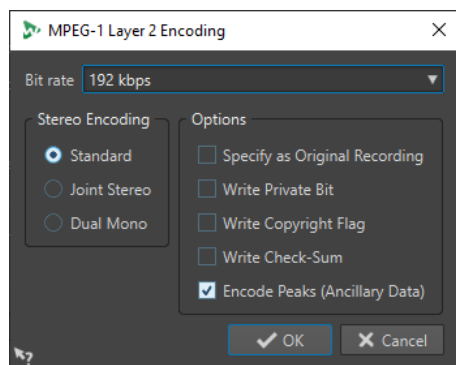
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 225

## Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2

Al guardar un archivo de audio MPEG-1 Layer 2 (MP2), puede ajustar la configuración de codificación.

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.



---

#### 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**, establezca como tipo **MPEG Layer-2**. 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. Recomendamos 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 de 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.

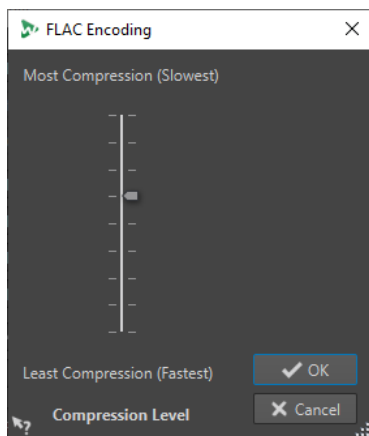
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 225

## Diálogo Codificación FLAC

Al guardar un archivo de audio FLAC, puede ajustar la configuración de codificación.

El diálogo **Codificación FLAC** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida.



---

#### 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**, establezca como tipo **FLAC**. Haga clic en el campo **Codificación** y seleccione **Editar**.

---

#### Nivel de compresión

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

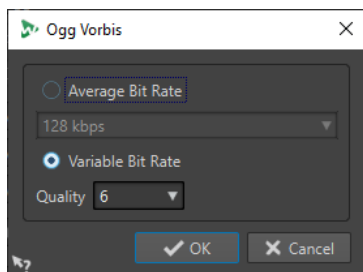
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 225

## Diálogo Ogg Vorbis

Al guardar un archivo de audio Ogg Vorbis, puede ajustar la configuración de codificación.

El diálogo **Ogg Vorbis** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida.



#### 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**, establezca como tipo **Ogg Vorbis**. 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 producir una mejor relación calidad/tamaño del archivo de salida.

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

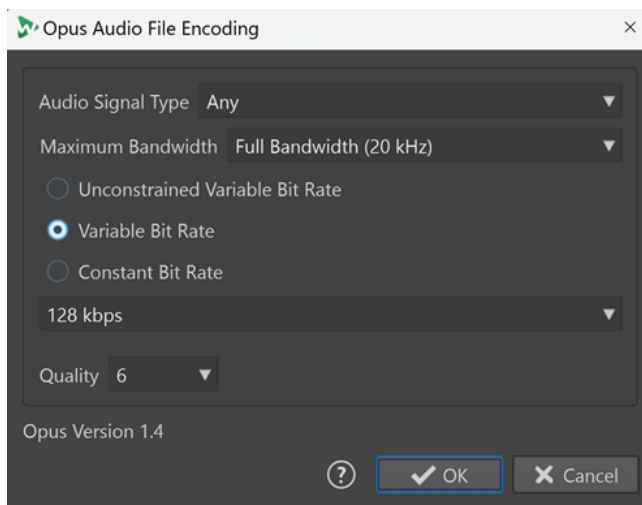
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 225

## Diálogo Codificación de archivos de audio Opus

Al guardar un archivo de audio en el formato de archivo Opus, puede ajustar la configuración de codificación.

El diálogo **Codificación de archivos de audio Opus** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida.



#### 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**, establezca como tipo **Opus**. Haga clic en el campo **Codificación** y seleccione **Editar**.

---

#### Tipo de señal de audio

Le permite indicar el tipo de contenido de su material de audio (**Música**, **Voz** o **Cualquier**). En el caso de la **Música** o la **Voz**, esto puede mejorar la calidad de audio resultante, ya que el proceso de codificación se adapta automáticamente al tipo de señal de audio.

### Ancho de banda máximo

Garantiza que el ancho de banda de su archivo de audio no supere un valor máximo específico. Como resultado, el codificador descarta cualquier frecuencia por encima de este umbral.

### Tasa de bits variable sin restricciones

Con esta opción activada, la tasa de bits del archivo se ajusta dinámicamente y varía durante la codificación, sin restricciones, en función de la complejidad del material. Esto puede mejorar la relación calidad/tamaño del archivo resultante, en comparación con el ajuste **Tasa de bits constante**.

### Tasa de bits variable

Con esta opción activada, durante el proceso de codificación, la tasa de bits del archivo se ajusta dinámicamente, en función de la complejidad del material, y se aproxima continuamente al valor de tasa de bits especificado. Esto puede mejorar la relación calidad/tamaño del archivo resultante, en comparación con el ajuste **Tasa de bits constante**.

### Tasa de bits constante

Con esta opción activada, la tasa de bits del archivo permanece constante durante el proceso de codificación, independientemente de la complejidad del material de audio.

#### NOTA

Esto puede reducir la relación calidad/tamaño del archivo resultante, en comparación con un ajuste de tasa de bits variable.

---

#### NOTA

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.

---

### Calidad

Le permite elegir la calidad, con una escala que va de **0** (muy baja) a **10** (muy alta).

#### NOTA

A menor calidad, menor tamaño de archivos. Cuanto más altos sean los ajustes, mejor será la calidad, pero más tardará el codificador en procesar el archivo de audio.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 225

## Diálogo Codificación Windows Media Audio

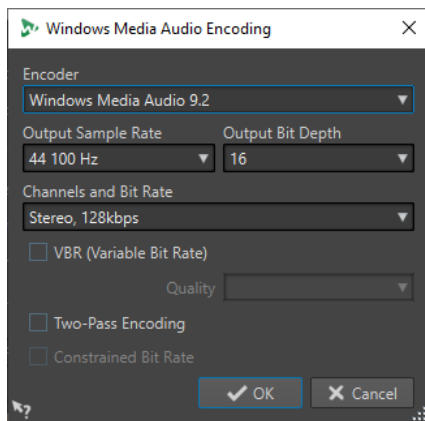
Al guardar un archivo Windows Media Audio (WMA), puede ajustar la configuración de codificación.

#### NOTA

Este diálogo solo está disponible en Windows.

---

Se puede abrir el diálogo **Windows Media Audio** desde casi todos los sitios en que selecciona un formato de archivo de salida.



---

## 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**, establezca como tipo **Windows Media Audio (WMA)**. 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.

#### NOTA

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, dependiendo de la complejidad del sonido. 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

Solo disponible con **VBR** y **Codificación en dos pasos** activados; puede utilizar esta opción para evitar picos limitando la tasa de bits. Recomendamos utilizarlo para medios, como CD o DVD.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 225



## 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. Para 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**. Esto hace que el cursor de edición se ajuste al paso por cero más cercano, lo que evita los fallos.
2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
3. 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.
4. Seleccione el archivo de audio que desea insertar en el menú emergente.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio](#) en la página 192

## Convertir selecciones en archivos nuevos

Puede convertir selecciones en nuevos archivos arrastrando y soltando, a través del menú contextual del **Editor de audio**, o usando la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208

[Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas](#) en la página 233

[Convertir selecciones en archivos nuevos mediante el Menú](#) en la página 234

## Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
2. Arrastre la selección a la barra de pestañas arriba de la ventana **Forma de onda** y suelte el botón del ratón.

---

### RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana estéreo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## Convertir selecciones en archivos nuevos mediante el Menú

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
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.

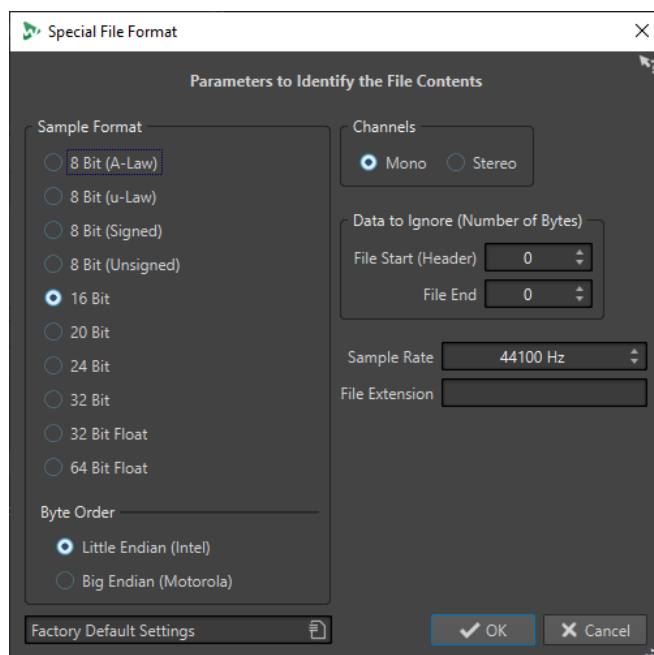
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## 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 de **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.

### Orden de bytes

Especifica el orden de interpretación de 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. Para ello, debe definir un patrón de nombres. El nombre debe tener una sección de (captura).

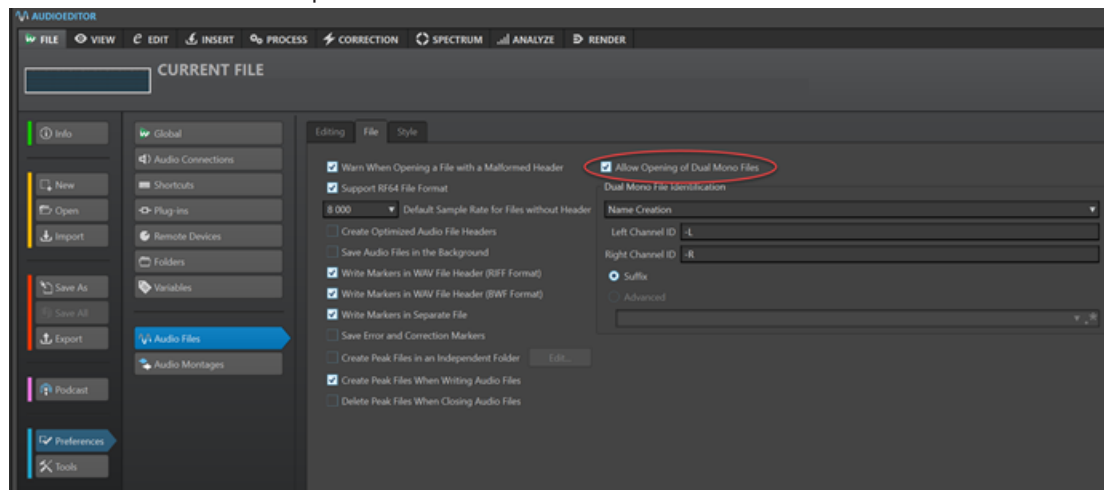
No se tiene en cuenta el uso de mayúsculas o minúsculas ni la extensión de archivo.

Por defecto, WaveLab Pro reconoce los finales de nombre «L/.R», «-L/-R», o «\_L\_R» como los canales izquierdo y derecho.

## Abrir archivos mono dual en el editor de audio

### PRERREQUISITO

Ha seleccionado **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y activado **Permitir apertura de archivos mono dual** en la pestaña **Archivo**.



#### NOTA

Para evitar abrir accidentalmente dos archivos mono individuales como un archivo mono dual, le recomendamos que solo active **Permitir apertura de archivos mono dual** cuando vaya a abrir tales archivos.

---

Ha guardado todos los archivos mono dual para abrirlos 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**.

#### NOTA

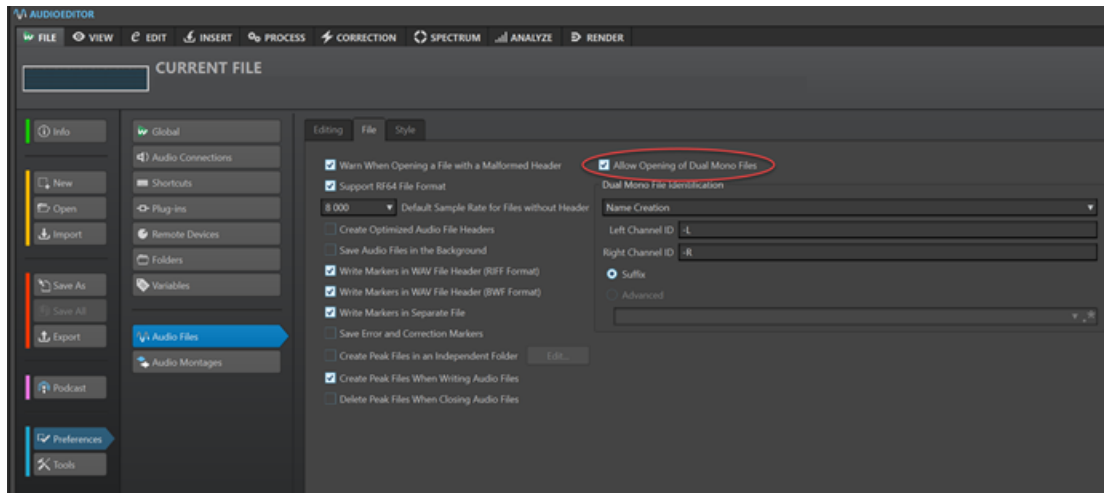
Para ello, no funciona hacer doble clic en los archivos en lugar de seleccionarlos y hacer clic en **Abrir**.

---

## Abrir archivos mono dual en la ventana del montaje de audio

#### PRERREQUISITO

Ha seleccionado **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y activado **Permitir apertura de archivos mono dual** en la pestaña **Archivo**.



#### NOTA

Para evitar abrir accidentalmente dos archivos mono individuales como un archivo mono dual, le recomendamos que solo active **Permitir apertura de archivos mono dual** cuando vaya a abrir tales archivos.

---

Ha guardado todos los archivos mono dual para abrirlos 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 **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**.

**NOTA**

Para ello, no funciona hacer doble clic en los archivos en lugar de seleccionarlos y hacer clic en **Abrir**.

---

6. En el diálogo **Insertar archivos de audio**, configure los parámetros.
  7. Haga clic en **Aceptar**.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

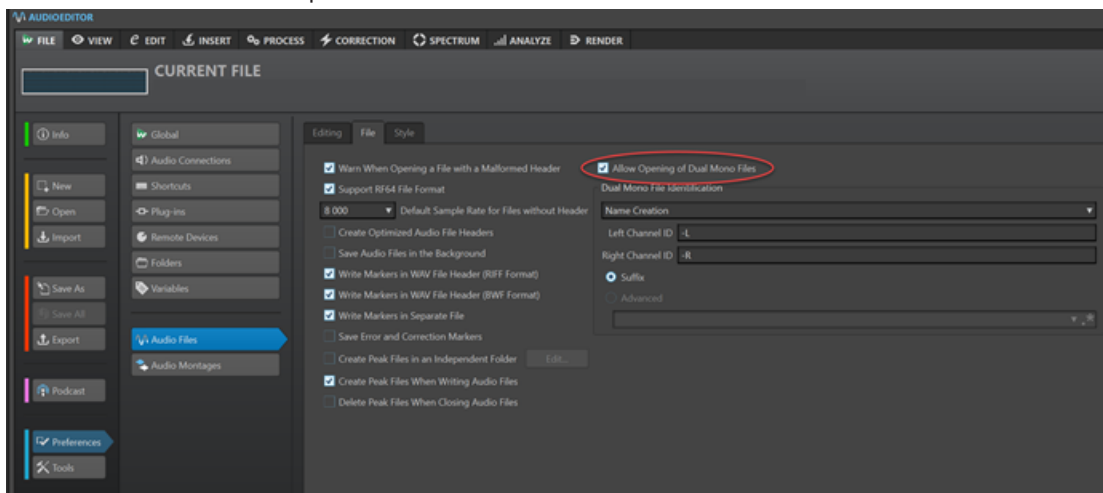
[Pestaña Archivo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 918

[Diálogo Insertar archivos de audio](#) en la página 418

## Abrir archivos mono dual en el procesador por lotes

PRERREQUISITO

Ha seleccionado **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y activado **Permitir apertura de archivos mono dual** en la pestaña **Archivo**.



**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.

---

Ha guardado todos los archivos mono dual para abrirlos 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**.

File	Output
1 audio_L.mp3   audio_R.mp3 (C:\WaveLab\Audio Files)	audio.wav (C:\WaveLab\Audio Files)

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 238

[Convertir de estéreo a mono al guardar](#) en la página 238

[Convertir una selección de mono a estéreo](#) en la página 239

## Convertir una selección de estéreo a mono

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en el **Editor de audio**.
  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 le permite comprobar si un archivo Wave es un auténtico archivo estéreo o un archivo mono convertido a estéreo, por ejemplo.
- 

### RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana mono.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## Convertir de estéreo a mono al guardar

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en el **Editor de audio**.
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 Editor de audio](#) en la página 186

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 220

## Convertir una selección de mono a estéreo

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección mono en el **Editor de audio**.
  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 estéreo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## 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 **Proceso**. En la sección **Otro**, haga clic en **Intercambiar canales estéreo**.
- Para intercambiar los canales de un rango seleccionado del archivo de audio, realice un rango de selección en el **Editor de audio** y seleccione la pestaña **Proceso**. En la sección **Otro**, haga clic en **Intercambiar canales estéreo**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Proceso \(Editor de audio\)](#) en la página 207

## Opciones de pegado especial

En el menú emergente **Pegar** del **Editor de audio**, se encuentran opciones de pegado adicionales.

- Para acceder a las opciones de pegado especial, abra el **Editor de audio** y seleccione la pestaña **Editar**. En la sección **Cortar Copiar Pegar**, haga clic con el botón 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**, que le permite 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 el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga 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 Editor de audio](#) en la página 186

### **Mover audio cortando y pegando**

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
2. Corte el audio de una de las siguientes maneras:
  - 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:
    - 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 Editor de audio](#) en la página 186

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

## Mover audio mediante empuje

Puede usar las herramientas de empujar para mover gradualmente una selección dentro de un archivo de audio hacia la izquierda o hacia la derecha.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
  2. 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 distancia exacta depende de cuánto haya ampliado el zoom.

---

#### 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 Editor de audio](#) en la página 186

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

## Copiar audio

Puede copiar secciones de audio dentro del mismo archivo de un archivo de audio a otro.

## Gestión de audio estéreo/mono al copiar o arrastrar

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:

<b>Sección arrastrada</b>	<b>Onda de destino</b>	<b>Acción</b>
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:

---

<b>Sección copiada</b>	<b>Onda en que pegar</b>	<b>Acción</b>
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. WaveLab Pro te avisa si esto está a punto de ocurrir.

Aunque se pueden mezclar frecuencias de muestreo como efecto premeditado, en la mayoría de los casos no es así. Tiene dos opciones para evitar conflictos de frecuencia de muestreo:

- 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.

## Duplicar audio mediante copiar y pegar

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
  2. Use uno de estos métodos de copia:
    - 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.
    - Para reemplazar una sección de un archivo de audio, selecciónelo.
  4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
    - Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**.
    - Pulse **Ctrl/Cmd - V**.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

## Copiar audio arrastrándolo

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga 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

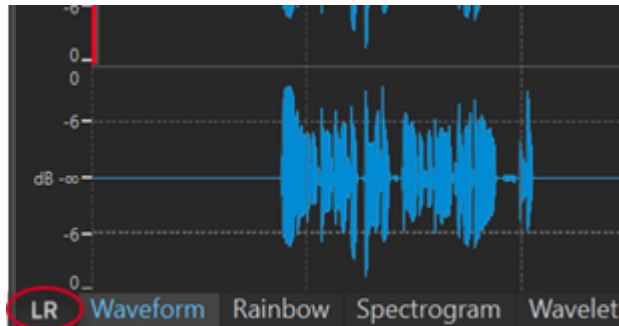
La selección se inserta en el punto indicado. El audio que empezaba en ese punto se mueve hacia la derecha.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## Edición Mid y Side

Puede editar, procesar, y monitorizar material de audio en el dominio izquierdo/derecho y mid/side. Además de la vista de **forma de onda**, puede utilizar la edición de mid/side para la edición espectral, donde le permite limitar la edición a los canales mid y 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.

#### NOTA

Aunque las muestras de audio se visualicen en modo mid/side en el **Editor de audio**, se transmiten a la **Sección Master** en su codificación izquierda/derecha original. Este proceso se aplica tanto a la reproducción como a la renderización. Para realizar el procesamiento M/S en la **Sección Master**, considere la posibilidad de utilizar los plug-ins de codificación/decodificación M/S que se incluyen en WaveLab Pro. Para obtener información detallada sobre los plug-ins disponibles, consulte el documento aparte **Referencia de plug-ins**.

- 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 y renderizar

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 629

[Renderizar archivos de audio](#) en la página 244

[Renderizar archivos de audio en tiempo real](#) en la página 245

## Renderizar archivos de audio

#### PRERREQUISITO

Ha configurado su archivo de audio. Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, ha creado 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**, indique dónde guardar el archivo renderizado mediante el campo **Ubicación**.
  5. 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**.
  6. 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.
  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 archivo de audio se renderiza.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 220

[Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 224

[Crear presets de formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 223

## 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. 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**. Haga uno de lo siguiente:
  - Para renderizar a un único formato de audio, seleccione **Editar formato único**.
  - Para renderizar a múltiples formatos de archivo, seleccione **Editar formato múltiple**.
5. Ajuste los parámetros deseados 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 botón + y seleccione los presets de formato de archivo a los que quiera renderizar.
6. Haga clic en **Aceptar**.
7. Opcional: haga ajustes adicionales mediante la pestaña **Renderizar**.

- En la sección **Renderizar**, haga clic derecho en **Iniciar renderizado** y seleccione **Iniciar renderizado (tiempo real)**.
- En el diálogo **Renderizado en tiempo real**, haga clic en **Iniciar**.

---

#### RESULTADO

El archivo de audio se renderiza.

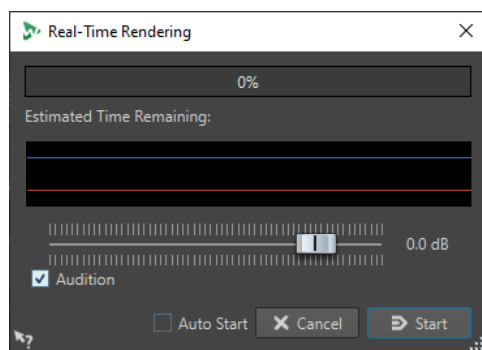
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208
- [Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 224
- [Crear presets de formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 223
- [Diálogo Renderizado en tiempo real](#) en la página 246

## Diálogo Renderizado en tiempo real

El diálogo **Renderizado en tiempo real** 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

Envía la señal de audio renderizada 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 245

## 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

[Info Diálogo](#) en la página 84

## Metadatos

Los metadatos son atributos que describen el contenido del audio, por ejemplo, los títulos de un audio, el autor o la fecha de grabación de un título. 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.

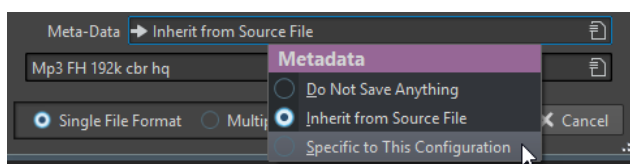
#### NOTA

- 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 título), TRCK (número de título) e IFRM (número total de títulos) a los metadatos RIFF. Por motivos de compatibilidad, le recomendamos 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 radiotelevisión)
- 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 249

[Diálogo Metadatos](#) en la página 249

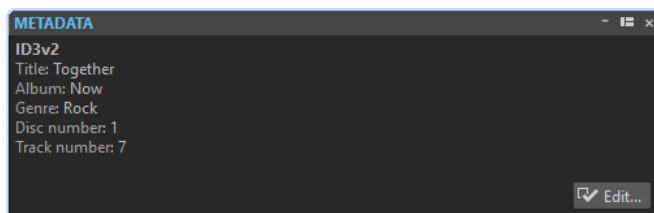
[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 220

[Presets de metadatos](#) en la página 251

## 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 247

[Diálogo Metadatos](#) en la página 249

[Editar metadatos](#) en la página 250

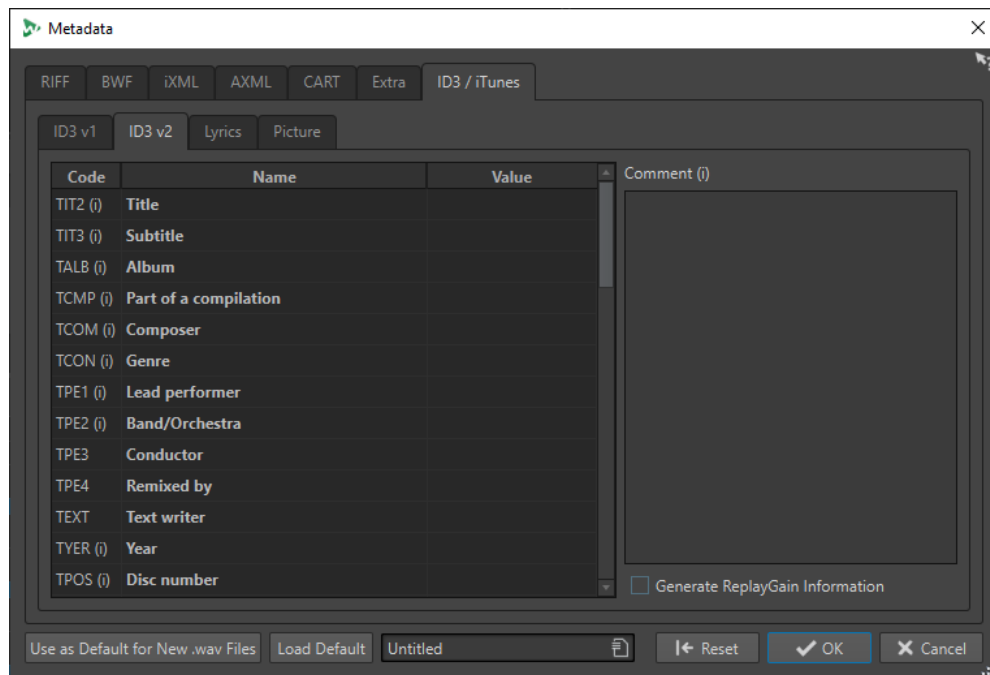
[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 108

## Diálogo Metadatos

El diálogo **Metadatos** 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**.

El procesamiento posterior de los metadatos puede variar en función del tipo de archivo.



Diálogo Metadatos de archivos WAV

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos del **Editor de audio**, puede editar los metadatos guardados con el archivo de audio. Estos metadatos se guardan en el disco en un momento posterior.

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 asocian 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 247

[Ventana Metadatos](#) en la página 249

[Editar metadatos](#) en la página 250

## 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

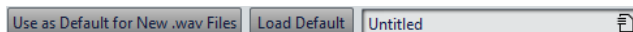
[Metadatos](#) en la página 247

[Ventana Metadatos](#) en la página 249

[Diálogo Metadatos](#) en la página 249

## Presets de metadatos

En el diálogo **Metadatos** puede guardar presets de metadatos y aplicarlos 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 249

## 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.

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 247

[Diálogo Metadatos](#) en la página 249

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

## Metadatos y variables

Con las variables, puede manejar los metadatos de forma más eficaz. 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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Metadatos](#) en la página 247

[Variables y trozos de texto](#) en la página 899

[Ventana de álbum](#) en la página 551

## Metadatos en la ventana Proceso 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**:

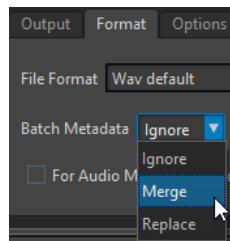
- **Ignorar** impide que los metadatos del lote cambien los metadatos de los archivos del lote.
- **Fusionar** mezcla los metadatos del lote con los metadatos de los archivos origen.

#### NOTA

La opción **Fusionar** funciona exclusivamente para archivos WAV.

---

- **Reemplazar** reemplaza los metadatos de los archivos origen con metadatos del lote.



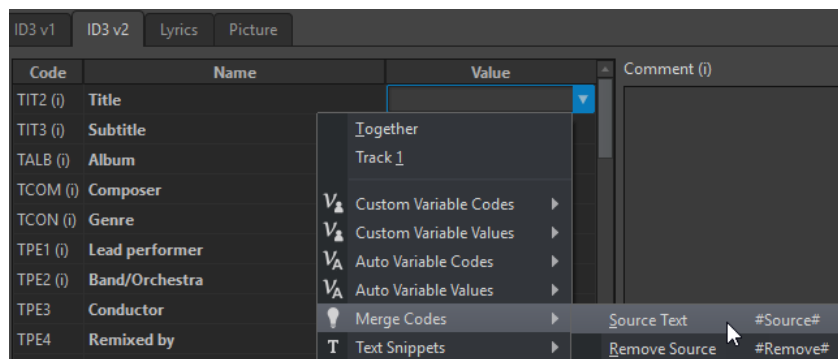
#### EJEMPLO

##### Fusionar metadatos

Supongamos que tiene 1000 archivos, cada uno con un error en el campo de información de copyright de sus metadatos. Con esta opción de lote puede conservar los metadatos de los archivos y editar exclusivamente el campo de información de copyright.

---

Sin embargo, también puede usar la opción **Fusionar** para metadatos complejos por lotes. Puede procesar un archivo de audio y especificar qué metadatos usar del archivo de audio de origen y cuáles del lote. 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 iniciar 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 247

[Diálogo Metadatos](#) en la página 249

[Ventana Procesador por lotes](#) en la página 821

## Snapshots

Puede guardar snapshots (instantáneas) de sus archivos de audio, para capturar la configuración actual de la vista.

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 199

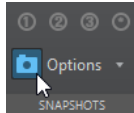
## Capturar la vista actual

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. Establezca la vista deseada en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.
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 Editor de audio](#) en la página 186
- [Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 199
- [Recuperar un snapshot](#) en la página 254
- [Actualizar snapshots](#) en la página 254

## Recuperar un snapshot

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio** o **Montaje 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 199

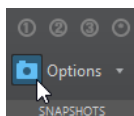
## Actualizar snapshots

Puede actualizar una instantánea capturada previamente con la vista actual.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Establezca la vista deseada en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.
2. Seleccione la pestaña **Ver**.
3. En la sección **Snapshots**, haga clic en **Tomar snapshot**.



- Haga clic en el botón de preset que quiera actualizar.
- 

#### RESULTADO

La nueva instantánea reemplaza a la seleccionada.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

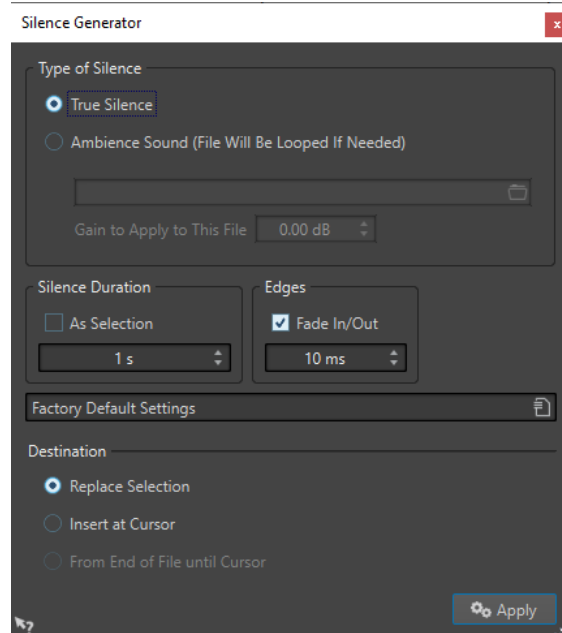
[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 199

## Diálogo Generador de silencio

Abre el diálogo **Generador de silencio** que 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 256

[Insertar silencio y reemplazar audio por silencio](#) en la página 256

## 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.

Las propiedades del archivo de sonido ambiente, como estéreo/mono y la frecuencia de muestreo, deben ser idénticas a las del archivo en el que desea 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.

## Insertar silencio y reemplazar audio por silencio

Puede insertar una duración especificada de silencio verdadero o de sonido ambiente en cualquier posición del archivo de audio, y puede reemplazar una sección existente de un archivo de audio por silencio verdadero o sonidos ambiente.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
    - En el **Editor de audio**, ponga el cursor donde desea que empiece el silencio insertado.
    - Para reemplazar una sección de audio existente por silencio, haga una selección en el **Editor de audio**.
  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. Haga uno de lo siguiente:
    - Para insertar silencio, desactive **Como selección** e indique la duración. Establezca el destino como **Insertar en cursor**.
    - Para reemplazar una sección de audio existente por silencio, 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 206

[Diálogo Generador de silencio](#) en la página 255

## Silenciar una selección

La función **Silenciar selección** reemplaza la selección con silencio verdadero.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma 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 206

## Reemplazar audio por un pitido

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

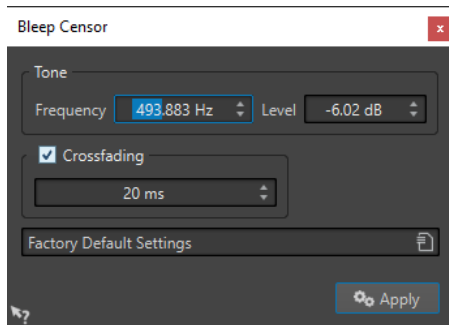
[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 206

[Diálogo Pitido de censura](#) en la página 257

## 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

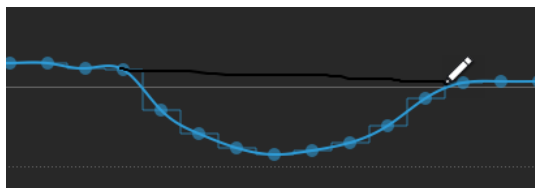
[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 206

[Reemplazar audio por un pitido](#) en la página 257

## Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz

La herramienta de **Lápiz** le permite redibujar la forma de onda en el visor de la **Forma de onda**, lo que le permite reparar rápidamente los errores de 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 201

# Análisis de audio

WaveLab Pro proporciona todo tipo de herramientas útiles para analizar audio y detectar errores.

Puede comparar su audio con material de referencia o estándares y elegir de entre diferentes tipos de análisis centrados en aspectos específicos de su audio.

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](#) en la página 259

[Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D](#) en la página 298

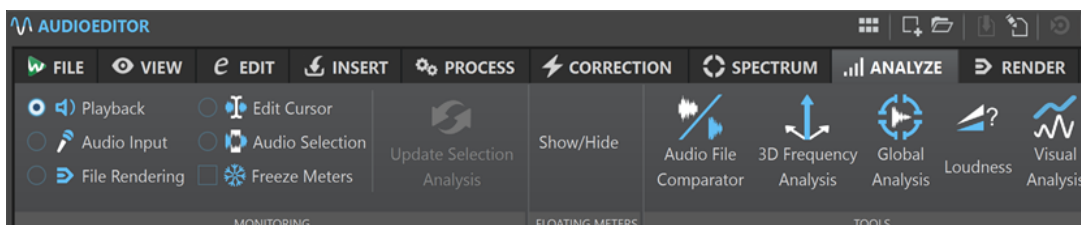
[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 285

[Solo en el editor de audio: Comparador de archivos de audio](#) en la página 297

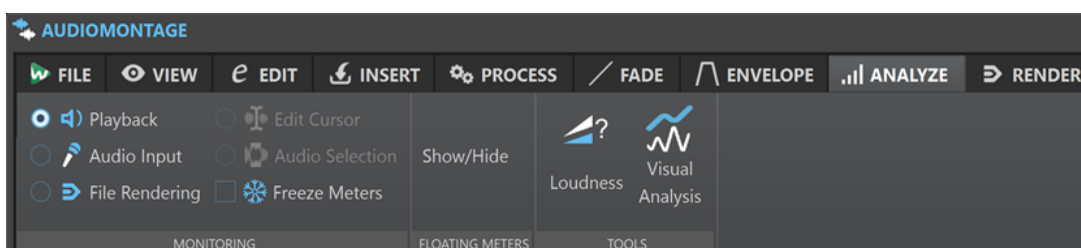
## Pestaña Analizar

La pestaña **Analizar** le permite analizar su audio. Aunque se puede acceder a algunas de las funciones de análisis tanto en el **Editor de audio** como en la ventana **Montaje de audio**, algunas herramientas están disponibles exclusivamente en una de ellas.

- En el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Analizar**.



Pestaña Analizar en el Editor de audio



Pestaña Analizar en la Ventana del montaje de audio

## Herramientas

### Solo en el editor de audio: Análisis global

Abre el diálogo **Análisis global** en el que puede analizar picos, sonoridad, tono, DC offset, y errores en el archivo de audio.

### **Solo en el editor de audio: Comparador de archivos de audio**

Abre el diálogo **Comparador de archivos de audio** en el que puede comparar dos archivos de audio.

### **Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D**

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

### **Sonoridad**

Abre el diálogo **Análisis de sonoridad**, que le permite realizar ajustes para analizar la sonoridad de su material de audio y para compararlo con el material de referencia o con un estándar.

### **Análisis visual**

Abre el diálogo **Análisis**, que le permite crear un **Perfil de sonoridad** o un **Perfil espectral** para su material de audio.

## **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 controlar la reproducción en archivos de audio, montajes de audio, listas de títulos de un álbum, etc.

### **Entrada de audio**

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/Ocultar los medidores flotantes.

## Análisis de sonoridad

La herramienta de **Análisis de sonoridad** le permite analizar su audio y compararlo con material de referencia, o cotejarlo con una norma de audio. La funcionalidad está disponible para archivos de audio y montajes de audio, en el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**, con opciones ligeramente diferentes para cada editor.

### NOTA

Para realizar un análisis similar de los archivos de audio en el **Procesador por lotes**, puede utilizar el plug-in **Analizador de audio**.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Analizar la sonoridad de su material de audio](#) en la página 261

[Comparar su material de audio con una referencia o una norma de audio](#) en la página 263

[Sección de opciones de la ventana Informe de análisis de sonoridad](#) en la página 263

## Analizar la sonoridad de su material de audio

Puede realizar un análisis de sonoridad en el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**.

Aunque el procedimiento es básicamente idéntico para ambos editores, los ajustes que puede realizar difieren para el **Editor de audio** y la ventana **Montaje de audio**.

### PRERREQUISITO

Si desea analizar los títulos en la ventana **Montaje de audio**, ha establecido marcadores de título para definir las regiones de audio.

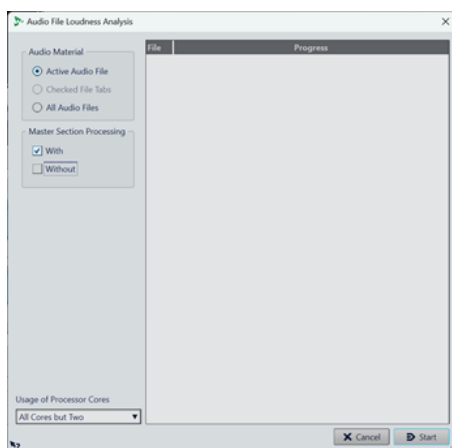
### NOTA

No es necesario fijar marcadores para analizar los clips seleccionados.

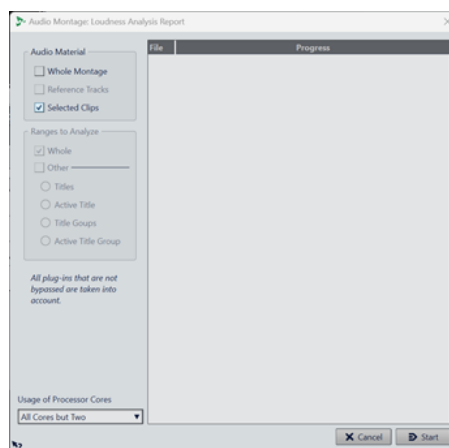
---

### PROCEDIMIENTO

1. Con la pestaña **Analizar** seleccionada, haga clic en **Sonoridad** en el panel **Herramientas**. Se abre el diálogo **Análisis de sonoridad**.



Diálogo Análisis de sonoridad en el editor de audio



Diálogo Análisis de sonoridad en la Ventana de montaje de audio

2. En la sección **Material de audio**, elija qué desea analizar:
  - **Editor de audio:**  
**Archivo de audio activo, Pestañas de archivos marcadas o Todos los archivos de audio.**
  - **Montaje de audio:**  
**Todo el montaje, Pistas de referencia o Clips seleccionados.**
3. En la sección siguiente, elija entre las siguientes opciones:
  - **Editor de audio:**  
Puede realizar el análisis **Con** o **Sin** aplicar **Procesado de Sección Master**, o puede seleccionar ambos para compararlos.
  - **Montaje de audio:**  
Con **Todo el montaje** y/o **Pistas de referencia** seleccionados en el área **Material de audio**, puede elegir **Rangos a analizar**; es decir, **Todo** y/o una de las opciones listadas en **Otro: Títulos, Título activo, Grupos de Títulos o Grupo de títulos activo.**
4. Opcional: en la parte inferior del diálogo, puede especificar el uso de los núcleos del procesador.
5. Haga clic en **Iniciar** para iniciar el análisis. Se analizan la sonoridad y los picos.

#### NOTA

Todos los plug-ins de la ruta de audio, desde los plug-ins de clip hasta los de **Sección Master**, se incluyen en el análisis. Así, los valores resultantes corresponden básicamente a los de un análisis de los archivos después de la renderización.

#### RESULTADO

Los resultados del análisis se muestran en una ventana de informe.

#### CONSEJO

Tras obtener los resultados, puede dejar abierta la ventana del informe e iniciar un nuevo análisis haciendo clic de nuevo en **Sonoridad** en el panel **Herramientas**. Esto le permite ver varias ventanas de informes una al lado de la otra, para compararlas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis de sonoridad](#) en la página 261

[Comparar su material de audio con una referencia o una norma de audio](#) en la página 263

## Comparar su material de audio con una referencia o una norma de audio

El diálogo **Análisis de sonoridad** le permite definir qué valores mostrar para comparar su audio con material de referencia, o para cotejarlo con una norma de audio.

#### PRERREQUISITO

Ha realizado un análisis inicial de su material de audio. Los resultados se muestran en la sección inferior de la ventana del informe de **Análisis de sonoridad**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en el botón **Opciones** situado en la parte superior de la ventana del informe de **Análisis de sonoridad**.
2. Realice los ajustes deseados en la sección **Opciones** para visualizar los valores que le resulten relevantes.

---

#### RESULTADO

La pantalla de la sección inferior de la ventana del informe se actualiza continuamente a medida que se ajustan las opciones de la sección **Opciones**.

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

El botón **Exportar** situado en la parte superior derecha del diálogo **Análisis de sonoridad** le permite exportar los valores resultantes a uno de los siguientes formatos: **HTML**, **Adobe PDF**, **Hoja de cálculo (csv)**, **Markdown**, **Texto plano (txt)** o **XML**.

Puede realizar más ajustes para visualizar el contenido y para guardar la salida en las secciones siguientes.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis de sonoridad](#) en la página 261

[Analizar la sonoridad de su material de audio](#) en la página 261

[Sección de opciones de la ventana Informe de análisis de sonoridad](#) en la página 263

[Metanormalizador de sonoridad](#) en la página 568

## Sección de opciones de la ventana Informe de análisis de sonoridad

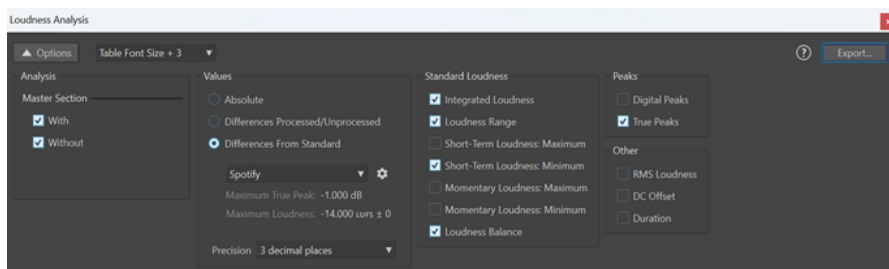
La sección **Opciones** de la ventana del informe **Análisis de sonoridad** le permite realizar ajustes para mostrar los resultados del análisis.

Para acceder a la sección **Opciones**, después de realizar un análisis de sonoridad inicial en el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio** a través del diálogo **Análisis de sonoridad**, haga clic en el botón **Opciones** situado en la parte superior de la ventana del informe, encima de la tabla que muestra los resultados del análisis.

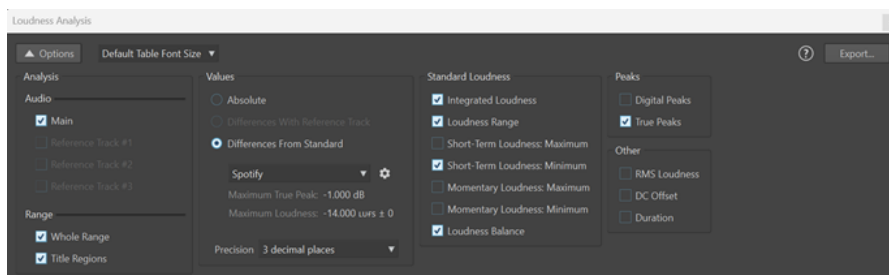
#### NOTA

Las opciones desde las que puede elegir difieren entre el **Editor de audio** y la ventana **Montaje de audio**. También dependen de los parámetros que establezca antes de iniciar el análisis. Por lo tanto, la gama de opciones de algunas partes de la ventana del informe, como la sección **Análisis y Rango**, pueden diferir de las que se muestran y describen aquí.

---



Ejemplo: sección de opciones de la ventana Informe de análisis de sonoridad en el Editor de audio



Ejemplo: sección de opciones de la ventana Informe de análisis de sonoridad en la ventana del montaje de audio

### Botón de opciones

Alterna entre ocultar y mostrar la sección de **Opciones** de la ventana del informe de **Análisis de sonoridad**.

### Tamaño de fuente de tabla

Si el **Tamaño de fuente de tabla por defecto** se ve demasiado pequeño en su pantalla, el menú le permite elegir entre tres tamaños de fuente adicionales para mostrar los resultados del análisis.

### Análisis

- **Editor de audio:**  
Le permite elegir si desea incluir cualquier procesado aplicado de **Sección Master** a su audio en el visor de los resultados de análisis (**Con**), para ignorarlo (**Sin**), o para ver una comparativa de la sonoridad de su audio con y sin el procesado de la **Sección Master** seleccionando ambos **Con** y **Sin**.
- **Montaje de audio:**  
Le permite elegir los valores resultantes del análisis que desea mostrar: su montaje de audio **Principal**, o una comparación de la sonoridad de su audio con hasta tres pistas de referencia. Dependiendo de las elecciones que haya hecho al iniciar el análisis, la sección **Rango** le permite elegir ver los valores de **Todo el rango** o de **Regiones de títulos**.

### Valores

Le permite elegir qué valores resultantes del análisis desea visualizar:

- Puede elegir mostrar los valores **Absolutos**.
- Sólo **Editor de audio:** Puede elegir comparar el estado sin procesar de su audio con el estado procesado (**Diferencias Procesado/No procesado**).  
Sólo **Montaje de audio:** Puede centrarse en los valores resultantes de comparar su audio con una pista de referencia (**Diferencias con la pista de referencia**).



#### NOTA


- Los valores resaltados en amarillo muestran la diferencia entre su material de audio y la referencia.
- Puede comprobar si su audio coincide con una norma de audio (**Diferencias con el estándar**). Las siguientes normas predeterminadas están disponibles para su comparación: **Spotify, SpotifyLoud, YouTube, Apple Music, Deezer, SoundCloud, EBU R128, AES Internet Streaming, Netflix** y **Amazon Music**. Los valores de referencia correspondientes para **Pico real máximo** y **Sonoridad máxima** aparecen debajo del menú desplegable.

#### NOTA

Los valores de sonoridad y de picos verdaderos se resaltan en colores diferentes:

- El verde indica que el valor del material de audio coincide con el valor correspondiente de la referencia. En el caso de las normas, esto significa que su material cumple los requisitos de la norma correspondiente.
- El rojo indica que la sonoridad del material de origen es demasiado alta para ajustarse a la referencia.
- El naranja indica que la sonoridad del material de origen es demasiado baja para ajustarse a la referencia.

#### NOTA

Además de las normas por defecto, puede definir hasta cinco referencias personalizadas. Para ello, haga clic en el icono de rueda dentada  a la derecha, y ajuste los parámetros en el diálogo **Editor de referencia de audio personalizado**.

En la parte inferior de la columna, puede establecer la **Precisión** para los valores que se mostrarán (**Números enteros** o hasta tres decimales).

#### Sonoridad estándar

Le permite seleccionar uno o varios de los siguientes valores para que se muestren: **Sonoridad integrada, Rango de sonoridad, Sonoridad a corto plazo: Máxima, Sonoridad a corto plazo: Mínima, Sonoridad momentánea: Máxima, Sonoridad momentánea: Mínima, Balance de sonoridad.**

#### Picos

Le permite seleccionar **Picos digitales, Picos reales** o ambos.

#### Otro

Le permite visualizar los siguientes parámetros adicionales:

**Sonoridad RMS, DC offset y Duración.**

#### Botón Exportar

Le permite exportar los valores visualizados.

#### CONSEJO

La tabla que muestra los resultados del análisis ofrece algunas funciones adicionales, que le ayudarán a evaluar el resultado:

- Si hace clic en la cabecera de una columna, podrá alternar entre mostrar los valores en orden ascendente o descendente. Puede restablecer el orden original de los valores de todas las columnas haciendo clic en la esquina superior izquierda de la tabla.

- En la ventana **Montaje de audio**, al hacer clic en la cabecera de una fila se amplía automáticamente la vista a la parte correspondiente del audio, y los valores de la fila se resaltan en negrita. Si vuelve a hacer clic en la cabecera, se aleja completamente y vuelve a poner la fuente en normal.

En el **Editor de audio**, al hacer clic en la cabecera de una fila se activa el archivo de audio correspondiente, y los valores de la fila se resaltan en negrita. Hacer clic en la cabecera de nuevo vuelve a poner la fuente en normal.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis de sonoridad](#) en la página 261

[Analizar la sonoridad de su material de audio](#) en la página 261

[Comparar su material de audio con una referencia o una norma de audio](#) en la página 263

## Análisis visual: Perfil de sonoridad

La ventana **Análisis** le permite crear y visualizar un perfil de sonoridad detallado de su audio.

Esta función remedia una deficiencia de los medidores en tiempo real: con la medición en tiempo real, generalmente no es factible supervisar todos los parámetros durante toda la duración del audio, por lo que se corre el riesgo de pasar por alto eventos sonoros breves, por ejemplo. El **Perfil de sonoridad**, sin embargo, le proporciona una visión general y le permite realizar un seguimiento de las variaciones de sonoridad a lo largo de toda la duración de su material de audio.

Puede utilizar el análisis de sonoridad como guía de orientación, antes y durante la masterización, o con fines de control de calidad tras una sesión de masterización.

#### CONSEJO

Si es usted principiante, experimentar con los ajustes de la ventana **Análisis** puede ayudarle en su proceso de aprendizaje al proporcionarle una visión de las características del audio y de los efectos del procesado de audio.

---

La función está disponible tanto para archivos de audio en el **Editor de audio** como para clips en la ventana del **Montaje de audio**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Perfil de sonoridad](#) en la página 270

[Crear un perfil de sonoridad: Versión A](#) en la página 266

[Crear un perfil de sonoridad: Versión B](#) en la página 268

[Comparar perfiles de sonoridad](#) en la página 268

## Crear un perfil de sonoridad: Versión A

Puede crear un perfil de sonoridad para los archivos de audio activos en el **Editor de audio** o para los clips seleccionados en la ventana **Montaje de audio**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un archivo en el **Editor de audio** o seleccione clips en la ventana **Montaje de audio**.
2. Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Ventanas de herramientas > Análisis visual**.

- Haga clic en la pestaña **Analizar** de la parte superior del **Editor de audio** o de la ventana **Montaje de audio** y seleccione **Análisis visual**.
3. Seleccione la pestaña **Perfil de sonoridad**.
  4. Elija entre las opciones disponibles y ajuste los parámetros correspondientes.
  5. Haga clic en **Analizar**.
- 

#### RESULTADO

Los resultados del análisis se guardan y se etiquetan como **Versión A**. Se representan visualmente en la vista **Forma de onda** del **Editor de audio** o en los clips seleccionados del **Montaje de audio**.

Los marcadores codificados por colores indican los hotspots para los respectivos valores de medición. Puede pasar el ratón por encima de ellos para ver su valor y tipo.

#### NOTA

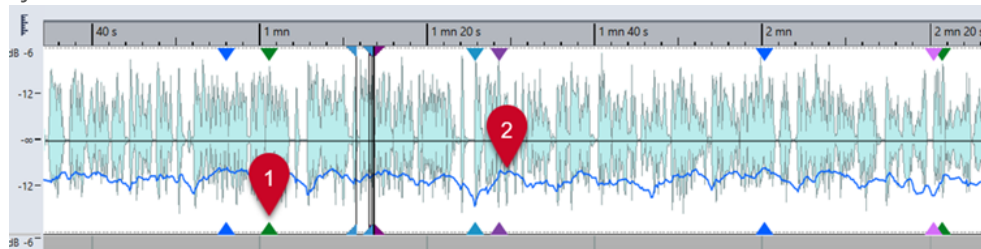
Los hotspots, que se representan mediante una pareja de triángulos (uno hacia arriba y otro hacia abajo), señalan valores que se consideran especialmente relevantes para la monitorización, porque destacan del resto del material de audio. Algunos hotspots se aplican a todos los canales o a cada grupo de canales estéreo, mientras que otras, como los valores de **Picos reales** y **RMS**, se refieren a un canal de audio específico.

---

Además, puede elegir mostrar los valores como una curva continua. Puede pasar el ratón por encima de cualquier posición de una curva para ver el valor del punto correspondiente en la línea de tiempo.

---

#### EJEMPLO



Perfil de sonoridad de un clip en un montaje de audio

- 1 Hotspot de **Sonoridad RMS**
  - 2 Curva de **Sonoridad a corto plazo**
- 

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Además, puede crear un perfil de sonoridad para los archivos en su estado renderizado, sin necesidad de renderizarlos realmente como un archivo de audio independiente. El perfil de sonoridad resultante, etiquetado como **Versión B**, le permite comparar los atributos de sonoridad del estado sin procesar con el estado procesado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Análisis visual: Perfil de sonoridad](#) en la página 266
- [Pestaña Perfil de sonoridad](#) en la página 270
- [Crear un perfil de sonoridad: Versión B](#) en la página 268

## Crear un perfil de sonoridad: Versión B

Para obtener información detallada sobre los atributos de sonoridad de los archivos o clips de audio en su estado final procesado, sin renderizarlos realmente como un archivo de audio independiente, puede generar un perfil de sonoridad etiquetado como **Versión B**.

### PRERREQUISITO

Ha generado un perfil de sonoridad de la **Versión A** para los archivos o clips de audio sin renderizar.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra un archivo en el **Editor de audio** o seleccione clips en la ventana **Montaje de audio**.
2. Haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Ventanas de herramientas > Análisis visual**.
  - Haga clic en la pestaña **Analizar** de la parte superior del **Editor de audio** o de la ventana **Montaje de audio** y seleccione **Análisis visual**.
3. Seleccione la pestaña **Perfil de sonoridad**.
4. Elija entre las opciones disponibles y ajuste los parámetros correspondientes.
5. Haga clic en el botón **Analizar renderizado**.
6. En la ventana de **Renderizado de audio**, pulse **Iniciar**.

---

### RESULTADO

Los resultados del análisis se guardan y se etiquetan como **Versión B**.

### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para ver una representación visual de los resultados en la vista **Forma de onda** del **Editor de audio** o en los clips seleccionados del **Montaje de audio**, active la **Versión B** en la parte inferior de la ventana **Análisis**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Análisis visual: Perfil de sonoridad](#) en la página 266
- [Pestaña Perfil de sonoridad](#) en la página 270
- [Crear un perfil de sonoridad: Versión A](#) en la página 266
- [Comparar perfiles de sonoridad](#) en la página 268

## Comparar perfiles de sonoridad

Puede comparar el perfil de sonoridad de un archivo o clip de audio en su estado sin renderizar con su estado renderizado, o los perfiles de sonoridad de clips de diferentes montajes de audio o de dos archivos de audio.

### PRERREQUISITO

- Para comparar el estado sin procesar de un archivo de audio o clip con su estado procesado/renderizado, ha generado la **Versión A** y la **Versión B** del archivo de audio o clip a través de la ventana **Análisis**.
- Para comparar clips de distintos montajes de audio o dos archivos de audio, ha creado un perfil de sonoridad de **Versión A** para cada uno de ellos.

#### IMPORTANTE

Para que la comparación sea efectiva, la longitud, el número de canales y la frecuencia de muestreo de ambos archivos o clips de audio deben ser idénticos. Además, compruebe que ha utilizado los mismos ajustes de perfil de sonoridad para ambos archivos o clips en la ventana **Análisis**.

---

#### POSIBILIDADES

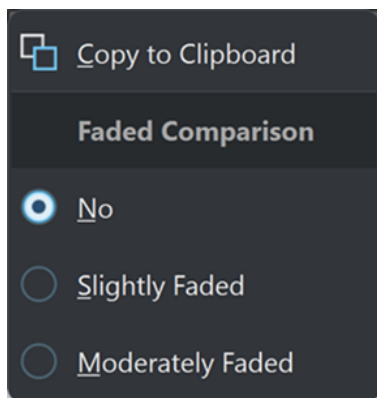
- Elija entre las siguientes opciones:
  - Para visualizar los resultados de la **Versión A** o de la **Versión B**, active el botón correspondiente.

#### CONSEJO

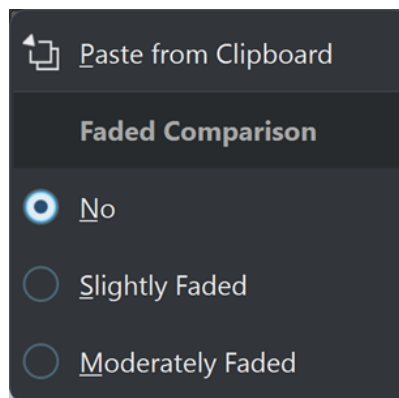
Para cambiar rápidamente entre la **Versión A** y la **Versión B**, haga clic en cualquiera de los botones mientras pulsa **Ctrl/Cmd**.

---

- Para mostrar tanto la versión sin procesar como la procesada de un clip o archivo de audio en una sola vista y compararlas, active **Versión A y Versión B**.
- Para visualizar la diferencia entre las dos versiones, active **Diferencia**.
- Para comparar visualmente las curvas de diferentes archivos de audio, utilice la función de **Sincronización de navegación**. La selección exclusiva de **la versión A** le permite cambiar entre los archivos pulsando **F5**.
- Para comparar los perfiles de sonoridad de dos archivos de audio diferentes, seleccione la **Versión A** del primer archivo de audio. Pulse la flecha situada a la derecha del botón **Versión A**. Seleccione **Copiar al portapapeles** en el menú emergente. Seleccione la **Versión B** del segundo archivo de audio. Pulse la flecha situada a la derecha del botón **Versión A**. Seleccione **Pegar desde el portapapeles** en el menú emergente.



Archivo 1, Versión A: Copiar al portapapeles



Archivo 2, Versión B: Pegar desde el portapapeles

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Sincronización de navegación](#) en la página 148

[Análisis visual: Perfil de sonoridad](#) en la página 266

[Pestaña Perfil de sonoridad](#) en la página 270

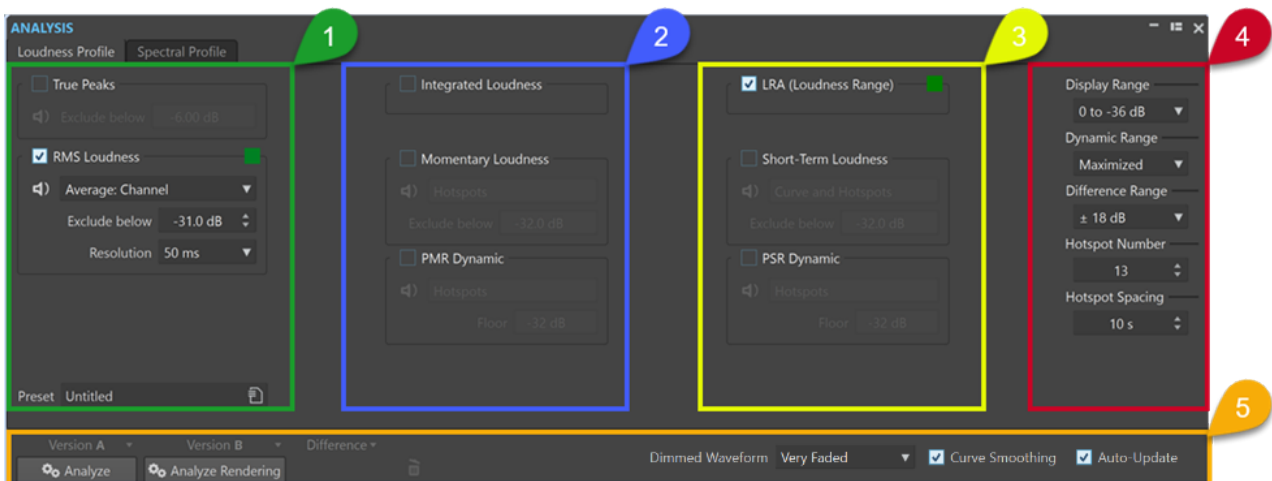
[Crear un perfil de sonoridad: Versión A](#) en la página 266

[Crear un perfil de sonoridad: Versión B](#) en la página 268

## Pestaña Perfil de sonoridad


La pestaña **Perfil de sonoridad** le permite establecer los parámetros para el **Análisis visual** relacionado con la sonoridad y especificar cómo mostrar los resultados.

- Para acceder a la pestaña **Perfil de sonoridad**, haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Ventanas de herramientas > Análisis visual**.
  - Haga clic en la pestaña **Análizar** de la parte superior del **Editor de audio** o de la ventana del **Montaje de audio** y seleccione **Análisis visual**.



Para establecer un perfil de sonoridad, puede elegir hasta ocho tipos de medición para analizar su audio y establecer parámetros para ellos.

Las siguientes funciones están disponibles para la mayoría de ellos o para todos:

- El botón **Reproducir**  (no disponible para **Sonoridad integrada** y **Rango de sonoridad**) reproduce exclusivamente todas las zonas activas correspondientes al tipo de medición seleccionado en una secuencia lineal. Para que pueda distinguir claramente los hotspots entre sí, se inserta automáticamente un segundo de silencio antes de cada uno de ellos. Además, se aplican los ajustes de preroll y postroll especificados en la barra de transporte.

### NOTA

En la ventana **Montaje de audio**, la reproducción del hotspot se limita al clip activo.

- El botón **Color** le permite establecer un color único para cada tipo de medición, de modo que pueda identificarla claramente.

### NOTA

El botón **Color** sólo aparece cuando está activado el tipo de medición correspondiente.

## Columna 1

1

### Picos reales

Detecta y muestra los picos reales por canal.

- **Excluir por debajo** le permite definir un valor umbral, de modo que cualquier valor de pico real por debajo de él sea descartado como candidato a hotspot.

### Sonoridad RMS

Mide la potencia promedio de una señal de audio para cada canal de audio.

- El menú de **Visualización** situado a la derecha del botón de **Reproducir** le permite elegir entre las siguientes opciones:
  - **Hotspots** suprime la visualización de las curvas y sólo muestra los hotspots.
  - **Curva y hotspots** muestra tanto las curvas como los hotspots.
  - **Curva de balance** muestra una curva que representa el balance entre los dos canales en un archivo estéreo. Para los archivos multicanal, se genera una curva por grupo estéreo.
  - **Promedio: Canal** muestra una curva que representa la sonoridad promedio de cada canal de audio.
  - **Promedio: Balance** muestra una curva que representa el balance promedio de sonoridad entre los canales.
- **Excluir por debajo** le permite definir un valor umbral, de modo que cualquier valor RMS por debajo de él sea descartado como candidato a hotspot.
- **Resolución** especifica la duración de los cortes de audio que se van a promediar. Disminuir el valor le permite inspeccionar el audio con más detalle, ya que reduce el tamaño de los cortes de audio que se van a analizar. Un valor alto le permite evaluar el sonido de forma más amplia, ya que el tamaño de los cortes de audio a medir aumenta, según su configuración.

### Preset

Le permite guardar y organizar presets.

## Columna 2



### Sonoridad integrada

- **Promedio** muestra una línea horizontal que representa la sonoridad promedio de todo el archivo o clip de audio. Con varios clips seleccionados en la ventana **Montaje de audio**, esta opción proporciona información visual sobre las diferencias de volumen entre los clips. En el **Editor de audio**, le permite ver la diferencia entre el estado renderizado y el estado original de un archivo de audio.
- **Curva** muestra una curva que representa cómo progresa la sonoridad integrada a lo largo del tiempo, culminando en el valor promedio.
- **Promedio y curva** muestra tanto una línea horizontal que representa la sonoridad promedio de todo el archivo o clip de audio como una curva que representa cómo progresa la sonoridad integrada a lo largo del tiempo, culminando en el valor promedio.

### Sonoridad momentánea

Mide la sonoridad con una resolución de 400 milisegundos, tal y como se especifica en la norma EBU R128. El valor promedio rodante resultante se actualiza continuamente cada 100 milisegundos.

- El menú de **Visualización** situado a la derecha del botón de **Reproducir** le permite elegir entre las siguientes opciones:
  - **Hotspots** suprime la visualización de las curvas y sólo muestra los hotspots.

- **Curva y hotspots** muestra tanto las curvas como los hotspots.
- **Excluir por debajo** le permite definir un valor umbral, de modo que cualquier valor de sonoridad momentánea por debajo de él sea descartado como candidato a hotspot.

#### **Dinámica PMR (relación de pico a sonoridad momentánea)**

Captura y muestra la diferencia entre el nivel de pico y el nivel de sonoridad momentánea; similar a **Dinámica PSR**, pero para partes de audio más densas.

- El menú de **Visualización** situado a la derecha del botón de **Reproducir** le permite elegir entre las siguientes opciones:
  - **Hotspots** suprime la visualización de las curvas y sólo muestra los hotspots.
  - **Curva y hotspots** muestra tanto las curvas como los hotspots.
- **Suelo** le permite definir un valor umbral, de modo que cualquier valor de sonoridad momentánea por debajo de él sea descartado como candidato a hotspot.

### **Columna 3**



#### **LRA (Rango de sonoridad)**

- **Promedio** muestra dos líneas horizontales, la superior representa la parte más fuerte y la inferior la parte más suave dentro del rango de sonoridad.
- **Curva** muestra una curva que representa cómo las partes más suaves y más fuertes del material de audio progresan a lo largo del tiempo, culminando en sus valores promedios.
- **Promedio y curva** muestra dos líneas horizontales, la superior representa la parte más fuerte y la inferior la parte más suave dentro del rango de sonoridad, y una curva que representa cómo las partes más suaves y más fuertes del material de audio progresan a lo largo del tiempo, culminando en sus valores promedios.

Muestra dos líneas horizontales, la superior representa la parte más ruidosa y la inferior la parte más suave dentro del rango de sonoridad, en concordancia con el estándar R128.

Con varios clips seleccionados en la ventana **Montaje de audio**, proporciona una representación visual de las diferencias de rango de sonoridad entre los clips.

En el **Editor de audio**, le permite ver la diferencia entre el estado renderizado y el estado original de un archivo de audio con un vistazo.

#### **Sonoridad a corto plazo**

Mide la sonoridad con una resolución de tres segundos, tal y como se especifica en la norma EBU R128. El valor promedio rodante resultante se actualiza continuamente cada 100 milisegundos. La medición tiene en cuenta todos los canales.

- El menú de **Visualización** situado a la derecha del botón de **Reproducir** le permite elegir entre las siguientes opciones:
  - **Hotspots** suprime la visualización de las curvas y sólo muestra los hotspots.
  - **Curva y hotspots** muestra tanto las curvas como los hotspots.
- **Excluir por debajo** le permite definir un valor umbral, de modo que cualquier valor de sonoridad a corto plazo por debajo de él sea descartado como candidato a hotspot.



### PSR Dinámico (Relación entre picos y sonoridad a corto plazo)

Captura y muestra la diferencia entre el nivel de pico real y el nivel de sonoridad a corto plazo.

Los valores de PSR le permiten evaluar el grado de compresión de su material de audio y valorar cuánto margen le queda para aplicar más compresión.

El valor de PSR es proporcional al rango dinámico de su material de audio. Cuanto menor sea el valor de PSR, más comprimido estará el material de audio.

- El menú de **Visualización** situado a la derecha del botón de **Reproducir** le permite elegir entre las siguientes opciones:
  - **Hotspots** suprime la visualización de las curvas y sólo muestra los hotspots.
  - **Curva y hotspots** muestra tanto las curvas como los hotspots.
- **Suelo** le permite definir un valor umbral, de modo que cualquier valor de sonoridad a corto plazo por debajo de él sea descartado como candidato a hotspot.

#### CONSEJO

Le recomendamos que fije **Suelo** en un valor alto para evitar la detección de hotspots de PSR a partir de picos menores durante periodos de silencio en su audio. Esto le permite centrarse en las partes más ruidosas de su material de audio.

---

#### NOTA

Existen dos tipos de curvas:

- Las **Curvas variables en tiempo** trazan continuamente el contenido de audio, a lo largo de la línea de tiempo.

Le permiten centrarse en partes específicas de su audio con características particulares.
- Las **Líneas horizontales** representan valores promedios, derivados del archivo de audio o de los clips seleccionados como conjunto.

Cada uno de ellos representa un valor promedio, derivado del archivo de audio o de los clips seleccionados como conjunto.

Son útiles para comparar diferentes perfiles de sonoridad de un archivo o clip de audio (es decir, la **Versión A** con la **Versión B**) o de diferentes clips o archivos de audio entre sí.

#### CONSEJO

Esto resulta útil para identificar incoherencias entre los títulos/clips de un álbum.

---

## Columna 4



### Rango de visualización

Sirve como herramienta de zoom vertical para los tipos de curva **Sonoridad RMS**, **Sonoridad a corto plazo** y **Sonoridad momentánea**, y determina el rango de decibelios del espacio vertical.

#### CONSEJO

Si le interesan sobre todo las variaciones más significativas, le recomendamos que elija un valor bajo.

Para ver toda la gama de variaciones de sonoridad, seleccione un valor más alto.

---

#### Rango dinámico

Sirve como herramienta de zoom vertical para los tipos de curva **PSR** y **PMR**, y determina la relación entre el rango de la pantalla y los valores en decibelios.

#### CONSEJO

Para ver todo el rango dinámico de su material de audio, le recomendamos que elija **Maximizado**.

Para establecer puntos de referencia fijos para comparar diferentes archivos o clips de audio, seleccione un rango de valores específico.

---

#### Rango de diferencia

Sirve como herramienta de zoom vertical para **Balance RMS** y cualquier otra **Curva diferencial**.

Indica la relación entre el rango de visualización y los decibelios por debajo y por encima del eje. Cuanto menor sea el valor, más se acercará el visor a las disparidades.

#### Número de hotspot

Limita el número de hotspots que se mostrarán y selecciona sólo los más altos.

Por ejemplo, si fija el valor en **1**, se mostrará exclusivamente la sección más ruidosa. Si ajusta el valor a **2**, se mostrarán las dos secciones más ruidosas, y así sucesivamente.

#### Espaciado entre hotspots

Controla la distancia entre los hotspots, para evitar que se muestren demasiado cerca unos de otros.

Por ejemplo, fijar el valor en **1 s** garantiza que haya al menos un espacio de un segundo entre los hotspots.

#### CONSEJO

Asegúrese de fijar un valor lo suficientemente bajo para que aparezca el número deseado de hotspots.

---

#### Sección inferior



Puede visualizar los resultados del análisis para la **Versión A**, para la **Versión B** o para ambas a la vez.

#### NOTA

Los hotspots se muestran por defecto, mientras que la visibilidad de las curvas depende de los parámetros de análisis seleccionados.

---

- **Analizar** inicia el análisis de los atributos de sonoridad del archivo de audio activo y sin procesar en el **Editor de audio** o de los clips seleccionados y sin procesar en la ventana del **Montaje de audio**.

Como resultado, se genera un perfil de sonoridad que se etiqueta como **Versión A**.

La **Versión A** le permite mostrar los hotspots relacionados con la sonoridad, los valores y las curvas de los archivos o clips de audio sin renderizar.

- **Analizar renderizado** inicia el análisis con el procesamiento aplicado; es decir, como si el archivo o los clips de audio estuvieran renderizados, y genera un perfil de sonoridad etiquetado como **Versión B**.

#### NOTA

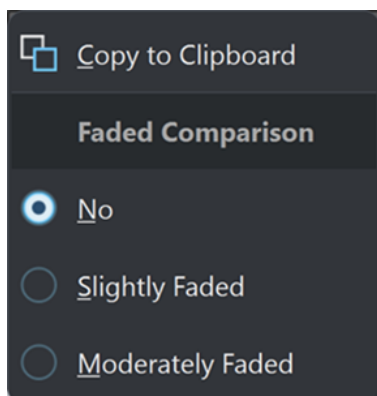
Para los archivos de audio, el análisis se basa en los plug-ins de la **Sección Master**.

Para los clips de un montaje de audio, el análisis abarca cualquier procesamiento, incluidos los efectos de clip, los efectos de pista, los efectos de salida y los plug-ins de la **Sección Master**.

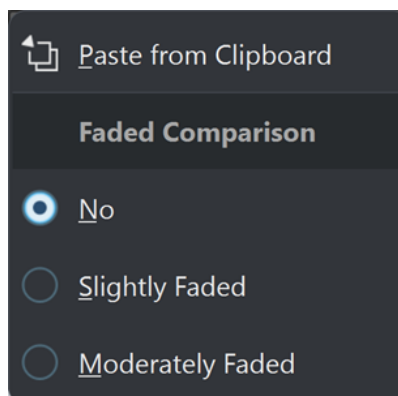
Como consecuencia, cuantos más plug-ins y efectos añada, más tiempo tardará en completar el análisis.

- La **Versión B** le permite mostrar los hotspots relacionados con la sonoridad, los valores y las curvas de los archivos o clips de audio renderizados.

Puede acceder a otras opciones pulsando la flecha situada en la esquina inferior derecha de los botones **Versión A** y/o **Versión B**:



Versión A: Copiar al portapapeles



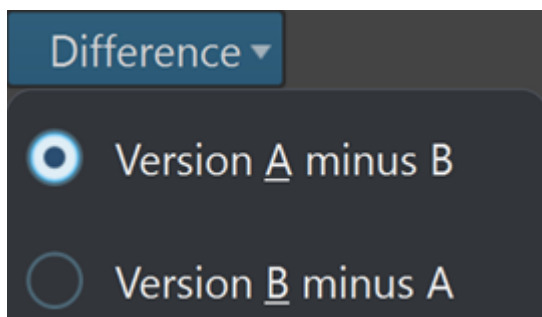
Versión B: Pegar desde el portapapeles

- **Copiar al portapapeles** para la **Versión A** y **Pegar desde el portapapeles** para la **Versión B** le permiten guardar los resultados del análisis, de forma que pueda acceder a ellos y compararlos entre sí o con otro archivo de audio en un momento posterior.
- **Comparación fundida**  
Al comparar la **Versión A** con la **Versión B**, marcar **No** impide que se fundan las curvas de la versión seleccionada. Sin embargo, fundir la visualización de una versión puede facilitar la distinción entre las curvas de la **Versión A** y la **Versión B**. **Ligeramente fundido** las ajusta a un nivel menor de transparencia, mientras que **Moderadamente fundido** reduce aún más la opacidad de las curvas de la versión seleccionada.

#### CONSEJO

Para reducir la opacidad de la visualización de la forma de onda, además o en lugar de fundir las curvas, elija una de las opciones del menú **Forma de onda atenuada**.

- **Diferencia** muestra una curva que representa los resultados de una comparación entre la **Versión A** y la **Versión B**.



Puede elegir entre las siguientes opciones pulsando la flecha situada en la esquina inferior derecha del botón **Diferencia**:

- **Versión A menos B** resta los resultados del análisis de la **Versión B** de la **Versión A** y muestra la diferencia.
- **Versión B menos A** resta los resultados del análisis de la **Versión A** de la **Versión B** y muestra la diferencia.
- En el menú **Forma de onda atenuada**, al comparar la **Versión A** con la **Versión B**, marcar **No** impide que se fundan las curvas de la versión seleccionada. Sin embargo, fundir la visualización de una versión puede facilitar la distinción entre las curvas de la **Versión A** y la **Versión B**. **Ligeramente fundido** las ajusta a un nivel menor de transparencia, mientras que **Moderadamente fundido** y **Muy fundido** reducen aún más la opacidad de las curvas de la versión seleccionada.
- **Suavizado de curva** muestra curvas más suaves que, sin embargo, pueden ser ligeramente imprecisas, debido a la extrapolación y la interpolación entre valores cuantizados. Por lo tanto, si su prioridad son los valores precisos y la cuantificación exacta de las curvas, le recomendamos que desactive esta opción.
- Con **Actualizado automático** activado, WaveLab Pro realiza automáticamente el análisis de nuevo, tan pronto como se modifique cualquier archivo de audio.

#### NOTA

Si esta opción está desactivada, los perfiles de sonoridad se suprimen automáticamente después de modificar el material de audio.

---

#### CONSEJO

Le recomendamos que borre los resultados del análisis en cuanto ya no necesite los perfiles de sonoridad, ya que consumen una cantidad importante de memoria. Para ello, pulse el botón de la papelera situado a la derecha del botón **Diferencia**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Análisis visual: Perfil de sonoridad](#) en la página 266
- [Crear un perfil de sonoridad: Versión A](#) en la página 266
- [Crear un perfil de sonoridad: Versión B](#) en la página 268
- [Comparar perfiles de sonoridad](#) en la página 268

## Análisis visual: Perfil espectral

La ventana **Análisis** le permite crear un perfil espectral de su audio, es decir, una representación visual de la frecuencia promedio del audio.

### NOTA

La frecuencia promedio se refiere al centro de gravedad de las frecuencias, también denominado centroide espectral. Cuanto más alto sea un valor en la curva, más brillante será el sonido.

---

Puede utilizar el análisis espectral como guía de orientación, antes y durante la masterización, o con fines de control de calidad tras una sesión de masterización.

### CONSEJO

Si es usted principiante, experimentar con los ajustes de la ventana **Análisis** puede ayudarle en su proceso de aprendizaje al proporcionarle una visión de las características del audio y de los efectos del procesado de audio.

---

La función está disponible tanto para archivos de audio en el **Editor de audio** como para clips en la ventana del **Montaje de audio**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Pestaña Perfil espectral](#) en la página 281
- [Crear un perfil de espectral: Versión A](#) en la página 277
- [Crear un perfil espectral: Versión B](#) en la página 279
- [Comparar perfiles espectrales](#) en la página 279

## Crear un perfil de espectral: Versión A

Puede crear un perfil espectral para los archivos de audio activos en el **Editor de audio** o para los clips seleccionados en la ventana **Montaje de audio**.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra un archivo en el **Editor de audio** o seleccione clips en la ventana **Montaje de audio**.
  2. Haga uno de lo siguiente:
    - Seleccione **Ventanas de herramientas > Análisis visual**.
    - Haga clic en la pestaña **Analizar** de la parte superior del **Editor de audio** o de la ventana **Montaje de audio** y seleccione **Análisis visual**.
  3. Seleccione la pestaña **Perfil espectral**.
  4. Elija entre las opciones disponibles y ajuste los parámetros correspondientes.
  5. Haga clic en **Analizar**.
- 

### RESULTADO

Los resultados del análisis se guardan y se etiquetan como **Versión A**. Se representan visualmente en la vista **Forma de onda** del **Editor de audio** o en los clips seleccionados del **Montaje de audio**.

- Los valores de frecuencia promedio se muestran como una curva continua. Puede pasar el ratón por encima de cualquier posición de una curva para ver el valor del punto correspondiente en la línea de tiempo.

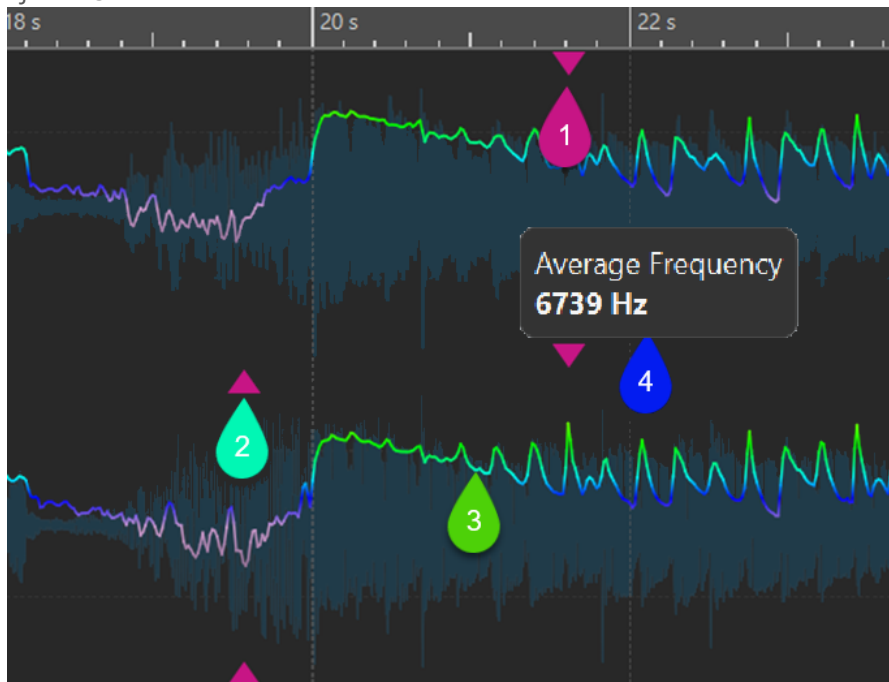
- Los marcadores codificados por colores indican los hotspots para los respectivos valores de medición. Puede pasar el ratón por encima de ellos para ver su valor y tipo.

NOTA

Los hotspots señalan valores que se consideran especialmente relevantes para la monitorización, porque destacan del resto del material de audio.

- Las flechas que apuntan hacia arriba marcan los hotspots a bajas frecuencias.
  - Las flechas que apuntan hacia abajo marcan los hotspots a altas frecuencias.
- 

EJEMPLO



Perfil espectral en el **Editor de audio**

- 1 Flecha apuntando hacia abajo marcando un hotspot de alta frecuencia
  - 2 Flecha apuntando hacia arriba marcando un hotspot de baja frecuencia
  - 3 Curva de brillo
  - 4 Valor de brillo (frecuencia promedio)
- 

DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Además, puede crear un perfil espectral para los archivos en su estado renderizado, sin necesidad de renderizarlos realmente como un archivo de audio independiente. El perfil espectral resultante, etiquetado como **Versión B**, le permite comparar la frecuencia promedio del estado sin procesar con el estado procesado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis visual: Perfil espectral](#) en la página 277

[Pestaña Perfil espectral](#) en la página 281

[Crear un perfil de sonoridad: Versión B](#) en la página 268

## Crear un perfil espectral: Versión B

Para obtener información detallada sobre la frecuencia promedio de los archivos o clips de audio en su estado final procesado, sin renderizarlos realmente como un archivo de audio independiente, puede generar un perfil espectral etiquetado como **Versión B**.

### PRERREQUISITO

Ha generado un perfil espectral **Versión A** para los archivos o clips de audio sin renderizar.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra un archivo en el **Editor de audio** o seleccione clips en la ventana **Montaje de audio**.
  2. Haga uno de lo siguiente:
    - Seleccione **Ventanas de herramientas > Análisis visual**.
    - Haga clic en la pestaña **Analizar** de la parte superior del **Editor de audio** o de la ventana **Montaje de audio** y seleccione **Análisis visual**.
  3. Seleccione la pestaña **Perfil espectral**.
  4. Elija entre las opciones disponibles y ajuste los parámetros correspondientes.
  5. Haga clic en el botón **Analizar renderizado**.
  6. En la ventana de **Renderizado de audio**, pulse **Iniciar**.
- 

### RESULTADO

Los resultados del análisis se guardan y se etiquetan como **Versión B**.

### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Para ver una representación visual de los resultados en la vista **Forma de onda** del **Editor de audio** o en los clips seleccionados del **Montaje de audio**, active la **Versión B** en la ventana **Análisis**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis visual: Perfil espectral](#) en la página 277

[Pestaña Perfil espectral](#) en la página 281

[Crear un perfil de espectral: Versión A](#) en la página 277

## Comparar perfiles espectrales

Puede comparar el perfil espectral de un archivo o clip de audio en su estado sin renderizar con su estado renderizado, o los perfiles espectrales de clips de diferentes montajes de audio o de dos archivos de audio.

### PRERREQUISITO

- Para comparar el estado sin procesar de un archivo de audio o clip con su estado procesado/renderizado, ha generado la **Versión A** y la **Versión B** del archivo de audio o clip a través de la ventana **Análisis**.
- Para comparar clips de distintos montajes de audio o dos archivos de audio, ha creado un perfil espectral de la **Versión A** para cada uno de ellos.

### IMPORTANTE

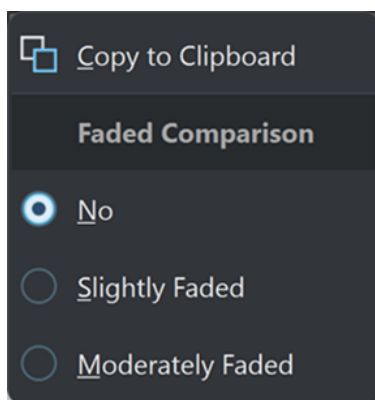
Para que la comparación sea efectiva, la longitud, el número de canales y la frecuencia de muestreo de ambos archivos o clips de audio deben ser idénticos. Además, compruebe que

ha utilizado los mismos ajustes de perfil espectral para ambos archivos o clips en la ventana **Análisis**.

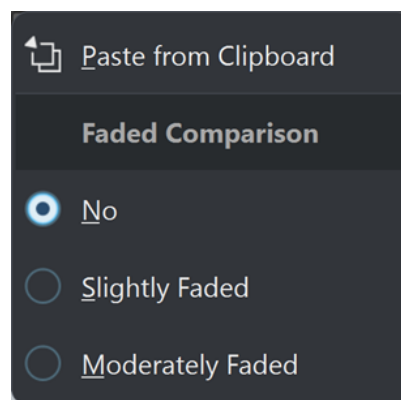
---

#### POSIBILIDADES

- Elija entre las opciones siguientes:
    - Para visualizar los resultados de la **Versión A** o de la **Versión B**, active el botón correspondiente.
- CONSEJO**
- Para cambiar rápidamente entre la **Versión A** y la **Versión B**, haga clic en cualquiera de los botones mientras pulsa **Ctrl/Cmd**.
- 
- Para mostrar tanto la versión sin procesar como la procesada de un clip o archivo de audio en una sola vista y compararlas, active la **Versión A** y la **Versión B** al mismo tiempo.
  - Para visualizar la diferencia entre las dos versiones, active **Diferencia**.
  - Para comparar curvas en diferentes archivos de audio, utilice la función de **Sincronización de navegación**. La selección exclusiva de la **Versión A** le permite cambiar entre los archivos pulsando **F5**.
  - Para comparar los perfiles espectrales de dos archivos de audio diferentes, seleccione la **Versión A** del primer archivo de audio. Haga clic en la flecha situada a la derecha del botón **Versión A**. Seleccione **Copiar al portapapeles** en el menú emergente. Seleccione **Versión B** del segundo archivo de audio. Haga clic en la flecha situada a la derecha del botón **Versión B**. Seleccione **Pegar desde el portapapeles** en el menú emergente.



Archivo 1, Versión A: Copiar al portapapeles



Archivo 2, Versión B: Pegar desde el portapapeles

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Sincronización de navegación](#) en la página 148

[Análisis visual: Perfil espectral](#) en la página 277

[Pestaña Perfil espectral](#) en la página 281

[Crear un perfil de espectral: Versión A](#) en la página 277

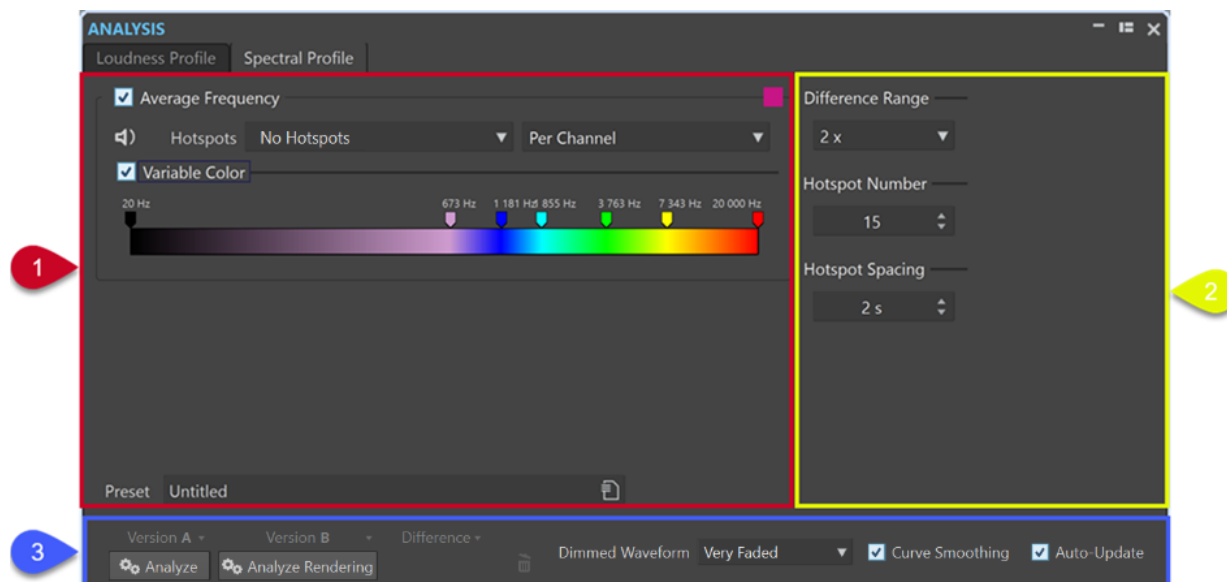
[Crear un perfil espectral: Versión B](#) en la página 279



## Pestaña Perfil espectral

La pestaña **Perfil espectral** le permite establecer los parámetros para el **Análisis visual** relacionado con la frecuencia y especificar cómo mostrar los resultados.

- Para acceder a la pestaña **Perfil espectral**, haga uno de lo siguiente:
  - Seleccione **Ventanas de herramientas > Análisis visual**.
  - Haga clic en la pestaña **Analizar** de la parte superior del **Editor de audio** o de la ventana del **Montaje de audio** y seleccione **Análisis visual**.



### Sección superior izquierda



#### Frecuencia promedio

Activa/Desactiva la representación visual de los resultados del análisis mostrando los valores promedio de frecuencia como una curva.

El botón **Color** situado a la derecha del menú le permite establecer un color único para la curva.

#### Reproducir



Reproduce exclusivamente todas las zonas activas en una secuencia lineal. Para que pueda distinguir claramente los hotspots entre sí, se inserta automáticamente un segundo de silencio antes de cada uno de ellos. Además, se aplican los ajustes de preroll y postroll especificados en la barra de transporte.

#### NOTA

En la ventana **Montaje de audio**, la reproducción del hotspot se limita al clip activo.

#### Hotspots

Le permite elegir qué hotspots mostrar.

- **Ningún hotspot** suprime la visualización de hotspots.

- **Promedios de frecuencias más bajas** muestra exclusivamente los hotspots de las frecuencias promedio más bajas.
- **Promedios de frecuencias más altas** muestra exclusivamente los hotspots de las frecuencias promedio más altas.
- **Promedios de frecuencia más baja y más alta** muestra los hotspots tanto para las frecuencias promedio más bajas como para las más altas.

El menú **Balance promedio espectral**, situado a la derecha del menú **Hotspots**, le permite visualizar los hotspots **Por canal**, **Por clúster de canales** o como **Curva de balance**. Además, puede elegir visualizar los valores espectrales promedio de un canal, de un clúster de canales o del balance.

### Color variable (no disponible para las curvas de Balance y Diferencia)

Con esta opción activada, puede definir los colores de las frecuencias en las curvas mediante el deslizador situado debajo. Esto facilita la comparación de curvas y la identificación de regiones con un brillo especialmente bajo o alto.

Puede elegir entre las opciones siguientes:

- Para añadir un color, haga clic con el botón derecho en la barra de color y seleccione **Crear manipulador de color aquí**.
- Para modificar el degradado de color, haga clic y arrastre uno de los manipuladores de color por encima de la barra de color.
- Para editar el color de un manipulador de color, haga clic con el botón derecho en el manipulador de color y seleccione **Editar color**, con lo que se abrirá la ventana de **Selección de color**.
- Para editar la frecuencia que representa el color, haga clic con el botón derecho en un manipulador de color, seleccione **Editar frecuencia** e introduzca un valor numérico para la frecuencia.
- Para suprimir un manipulador de color, pulse el botón derecho del ratón sobre él y seleccione **Borrar**.

#### CONSEJO

Si los manipuladores de color están muy cerca unos de otros y sus etiquetas se solapan, pase el ratón sobre ellos para ver sus frecuencias mostradas en un tooltip.

---

### Preset

Le permite guardar y organizar presets.

## Sección superior izquierda



### Rango de diferencia

Sirve como herramienta de zoom vertical e indica la relación entre el rango de visualización y las frecuencias por debajo y por encima del eje.

Cuanto menor sea el valor, más se acercará el visor a las disparidades.

### Número de hotspot

Limita el número de hotspots que se mostrarán y selecciona sólo los más altos.

Por ejemplo, si fija el valor en **1**, se mostrará exclusivamente la sección más brillante. Si ajusta el valor a **2**, se mostrarán las dos secciones más brillantes, y así sucesivamente.

### Espaciado entre hotspots

Controla la distancia entre los hotspots, para evitar que se muestren demasiado cerca unos de otros.

Por ejemplo, fijar el valor en **1 s** garantiza que haya al menos un espacio de un segundo entre los hotspots.

#### CONSEJO

Asegúrese de fijar un valor lo suficientemente bajo para que aparezca el número deseado de puntos calientes.

---

### Sección inferior



Puede visualizar los resultados del análisis para la **Versión A**, para la **Versión B** o para ambas a la vez.

- **Analizar** inicia el análisis de los atributos espectrales del archivo de audio activo y sin procesar en el **Editor de audio** o de los clips seleccionados y sin procesar en la ventana del **Montaje de audio**.

Como resultado, se genera un perfil espectral que se etiqueta como **Versión A**.

La **Versión A** le permite mostrar los hotspots relacionados con la frecuencia, los valores y las curvas de los archivos o clips de audio sin renderizar.

- **Analizar renderizado** inicia el análisis con el procesamiento aplicado; es decir, como si el archivo o los clips de audio estuvieran renderizados, y genera un perfil espectral etiquetado como **Versión B**.

#### NOTA

Para los archivos de audio, el análisis se basa en los plug-ins de la **Sección Master**.

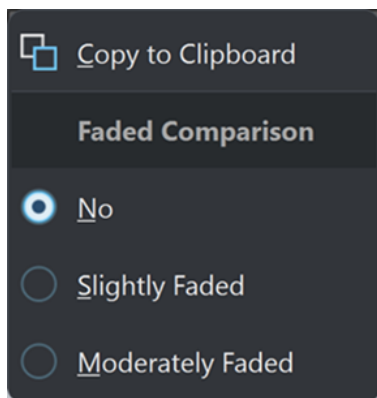
Para los clips de un montaje de audio, el análisis abarca cualquier procesamiento, incluidos los efectos de clip, los efectos de pista, los efectos de salida y los plug-ins de la **Sección Master**.

Como consecuencia, cuantos más plug-ins y efectos añada, más tiempo tardará en completar el análisis.

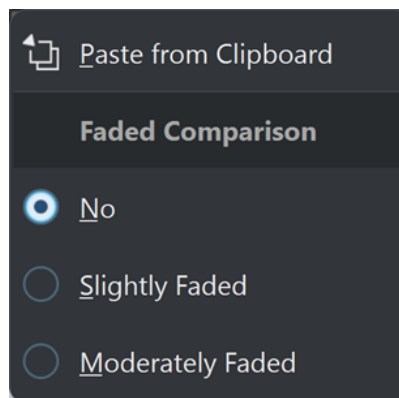
---

- La **Versión B** le permite mostrar los hotspots relacionados con la frecuencia, los valores y las curvas de los archivos o clips de audio renderizados.

Puede acceder a otras opciones pulsando la flecha situada en la esquina inferior derecha de los botones **Versión A** y/o **Versión B**:



Versión A: Copiar al portapapeles



Versión B: Pegar desde el portapapeles

- **Copiar al portapapeles** para la **Versión A** y **Pegar desde el portapapeles** para la **Versión B** le permiten guardar los resultados del análisis, de forma que pueda acceder a ellos y compararlos entre sí o con otro archivo de audio en un momento posterior.

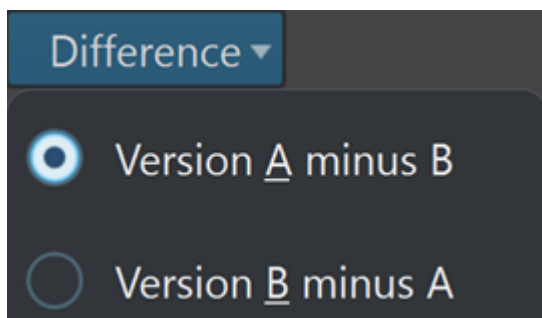
- **Comparación fundida**

Al comparar la **Versión A** con la **Versión B**, marcar **No** impide que se fundan las curvas de la versión seleccionada. Sin embargo, fundir la visualización de una versión puede facilitar la distinción entre las curvas de la **Versión A** y la **Versión B**. **Ligeramente fundido** las ajusta a un nivel menor de transparencia, mientras que **Moderadamente fundido** reduce aún más la opacidad de las curvas de la versión seleccionada.

CONSEJO

Para reducir la opacidad de la visualización de la forma de onda, además o en lugar de fundir las curvas, elija una de las opciones del menú **Forma de onda atenuada**.

- **Diferencia** muestra una curva que representa los resultados de una comparación entre la **Versión A** y la **Versión B**.



Puede elegir entre las siguientes opciones pulsando la flecha situada en la esquina inferior derecha del botón **Diferencia**:

- **Versión A menos B** resta los resultados del análisis de la **Versión B** de la **Versión A** y muestra la diferencia.
- **Versión B menos A** resta los resultados del análisis de la **Versión A** de la **Versión B** y muestra la diferencia.
- En el menú **Forma de onda atenuada**, al comparar la **Versión A** con la **Versión B**, marcar **No** impide que se fundan las curvas de la versión seleccionada. Sin embargo, fundir la visualización de una versión puede facilitar la distinción entre las curvas de la **Versión A** y la **Versión B**. **Ligeramente fundido** las ajusta a un nivel menor de transparencia, mientras que

**Moderadamente fundido** y **Muy fundido** reducen aún más la opacidad de las curvas de la versión seleccionada.

- **Suavizado de curva** muestra curvas más suaves que, sin embargo, pueden ser ligeramente imprecisas, debido a la extrapolación y la interpolación entre valores cuantizados. Por lo tanto, si su prioridad son los valores precisos y la cuantificación exacta de las curvas, le recomendamos que desactive esta opción.
- Con **Actualizado automático** activado, WaveLab Pro realiza automáticamente el análisis de nuevo, tan pronto como se modifique cualquier archivo de audio.

#### NOTA

Si esta opción está desactivada, los perfiles espectrales se suprimen automáticamente después de modificar el material de audio.

---

#### CONSEJO

Le recomendamos que borre los resultados del análisis en cuanto ya no necesite los perfiles espectrales, ya que consumen una cantidad importante de memoria. Para ello, pulse el botón de la papelera situado a la derecha del botón **Diferencia**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Análisis visual: Perfil espectral](#) en la página 277

[Crear un perfil de espectral: Versión A](#) en la página 277

[Crear un perfil de sonoridad: Versión B](#) en la página 268

## Solo en el editor de audio: Análisis global

En el **Editor de audio** 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. La mayoría de las pestañas le permiten determinar exactamente cómo realizar el análisis. Cada pestaña se centra en un área de análisis particular.

El diálogo **Análisis global** consta de las pestañas siguientes, que representan diferentes 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 muestran «puntos calientes», es decir, proporcionan un número de posiciones en el archivo que indican picos, anomalías, etc.

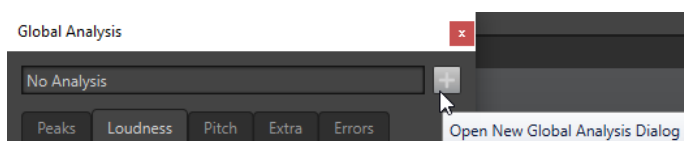
## Preparar el análisis global

El diálogo **Análisis Global** ofrece diversas opciones de análisis.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione el rango de audio que quiera analizar.  
Para 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

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 285

## Elegir el tipo de análisis

Puede elegir entre varios tipos de análisis.

### NOTA

El análisis de archivos lleva cierto tiempo, independientemente del tipo de análisis. Por eso, le recomendamos seleccionar exclusivamente los tipos necesarios para obtener la información deseada.

---

Puede seleccionar los tipos de análisis en el diálogo **Análisis global** activándolos mediante sus pestañas correspondientes.

- Para realizar el análisis de picos, seleccione la pestaña **Picos** y active **Encontrar picos**.
- Para realizar el análisis de sonoridad, seleccione la pestaña **Sonoridad** y active **Analizar sonoridad**.
- Para realizar el análisis de tono, seleccione la pestaña **Tono** y active **Encontrar tono promedio**.
- Para realizar el análisis DC offset, seleccione la pestaña **Extra** y active **Encontrar DC offset**.
- Para realizar el análisis de errores, seleccione la pestaña **Errores** y active **Encontrar posibles fallos (glitches)** y/o **Encontrar muestras truncadas (clip)**.

---

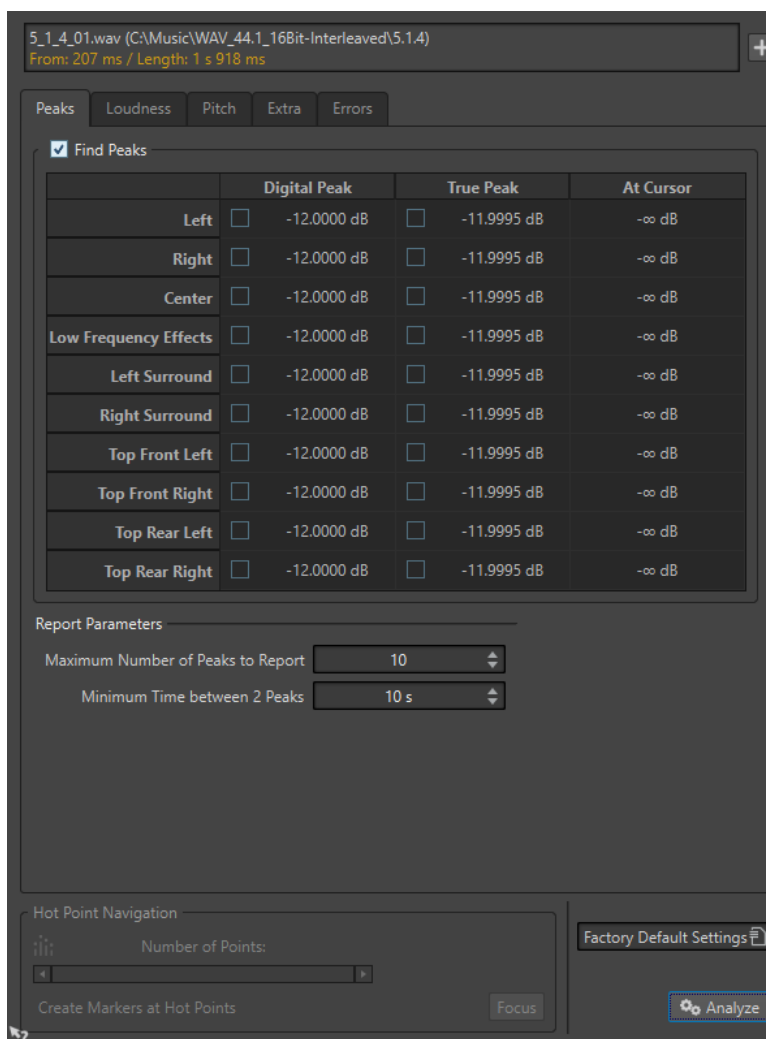
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 285

## Pestaña Picos (Análisis global)

La pestaña **Picos** le permite aplicar 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

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 285

## Pestaña Sonoridad (Análisis global)

La pestaña **Sonoridad** le permite aplicar ajustes que le ayudarán a encontrar secciones que el oído humano percibe como más altas o más bajas en volumen.

### NOTA

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

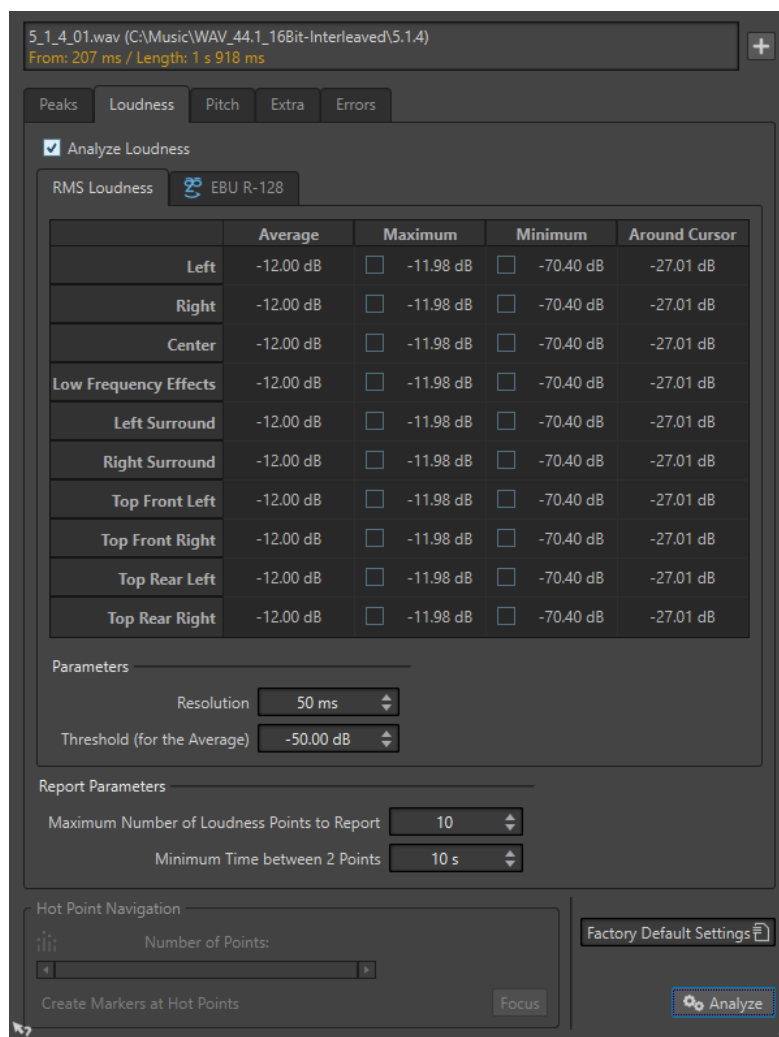
Controla la distancia entre puntos para que no aparezcan demasiado juntos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los picos notificados.

### Analizar sonoridad

Activa el análisis de sonoridad RMS.



## Pestaña de sonoridad RMS



### Analizar sonoridad

Activa el análisis de 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

5\_1\_4\_01.wav (C:\Music\WAV\_44.1\_16Bit-Interleaved\5.1.4)  
From: 207 ms / Length: 1 s 918 ms

Peaks Loudness Pitch Extra Errors

Analyze Loudness

RMS Loudness EBU R-128

Integrated Loudness	-5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)
Loudness Range	0.0 LU
Short-Term Loudness: Maximum	<input type="checkbox"/> -∞ LUFS (reference - 121 LU)
Short-Term Loudness: Minimum	<input type="checkbox"/> -
Momentary Loudness: Maximum	<input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)
Momentary Loudness: Minimum	<input type="checkbox"/> -5.8 LUFS (reference + 17.2 LU)

Report Parameters

Maximum Number of Loudness Points to Report

Minimum Time between 2 Points

Hot Point Navigation

Number of Points:

Create Markers at Hot Points

## 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

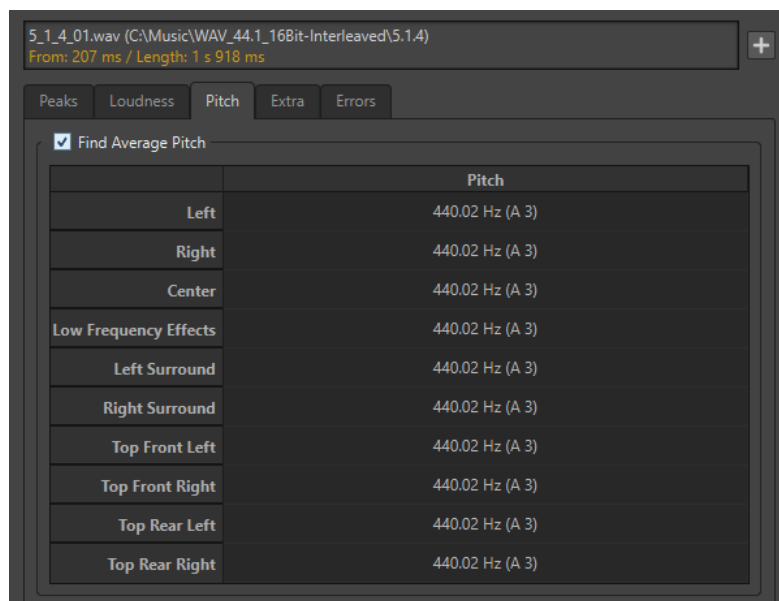
[Estándar de sonoridad EBU R-128](#) en la página 74

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 285

## Pestaña Tono (Análisis global)

En esta pestaña puede aplicar 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.

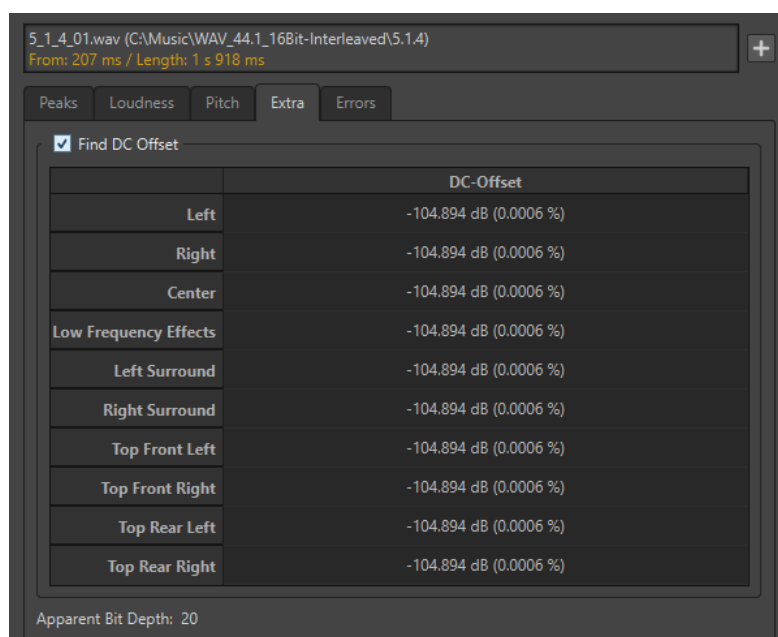
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 285

## 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

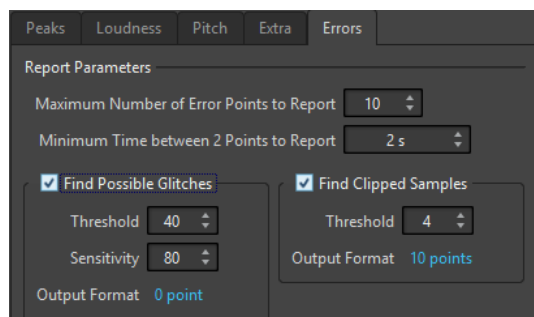
[Medidor de bits](#) en la página 695

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 285

## 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

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 285

## Detección de errores

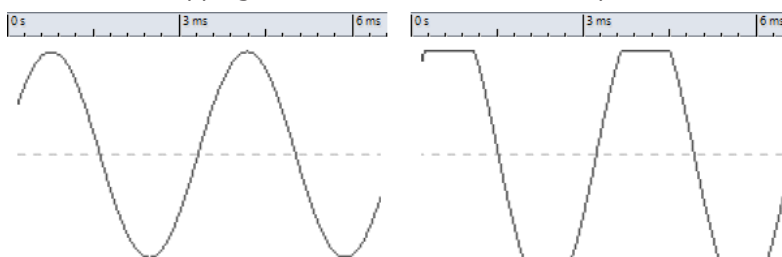
Se pueden detectar errores como fallos (glitches) y secciones con clip de audio. Si quiere un método de detección más avanzado, use la ventana **Corrección de errores**.

#### 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 302

## 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 295

## 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 294

[Crear marcadores en puntos calientes](#) en la página 295

## Crear marcadores en puntos calientes

La creación de marcadores en puntos calientes simplifica el examen de los resultados del análisis global.

#### PRERREQUISITO

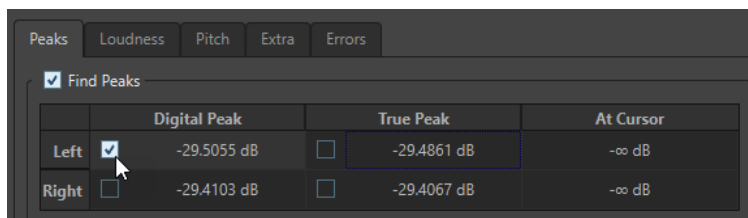
En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

---

#### 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 294

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 295

[Poner el foco en puntos calientes](#) en la página 296

## 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 acercarse al punto seleccionado. El diálogo **Análisis global** queda reducido a su parte inferior.
  3. Para regresar a la vista completa del diálogo **Análisis global**, vuelva a hacer clic en el botón **Foco**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar un análisis global](#) en la página 294

[Crear marcadores en puntos calientes](#) en la página 295

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 295



## Solo en el editor de audio: 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

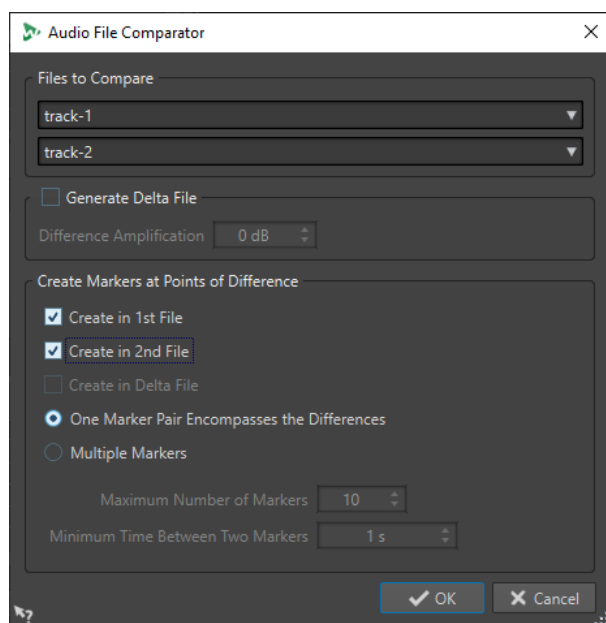
[Comparar archivos de audio](#) en la página 298

[Diálogo Comparador de archivos de audio](#) en la página 297

## 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

[Solo en el editor de audio: Comparador de archivos de audio](#) en la página 297

## **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 **OK**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Analizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208

[Diálogo Comparador de archivos de audio](#) en la página 297

## **Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D**

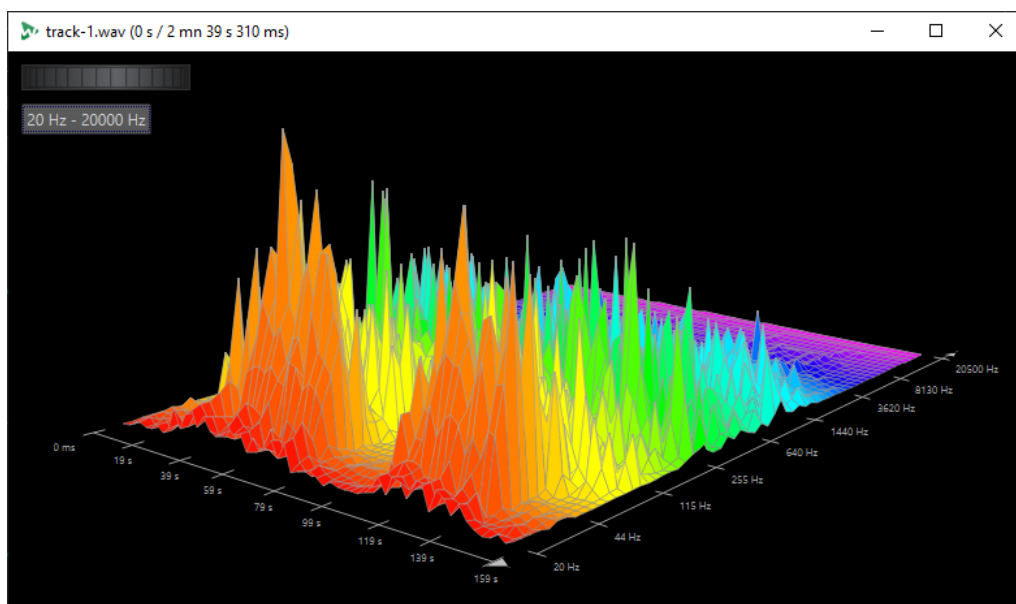
Mediante el análisis de frecuencia en 3D se puede ver un archivo de audio por frecuencias.

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 299

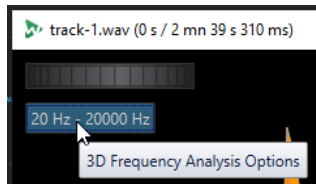
[Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 300

## 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

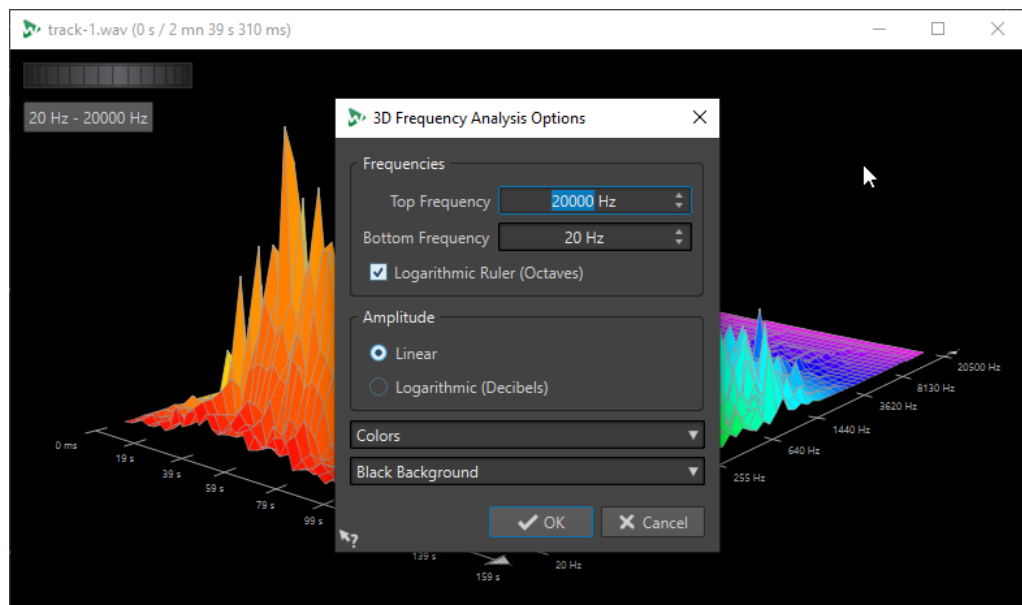
[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

[Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 300

## 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

[Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D](#) en la página 298

# 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 \(sólo Editor de audio\)](#) en la página 302

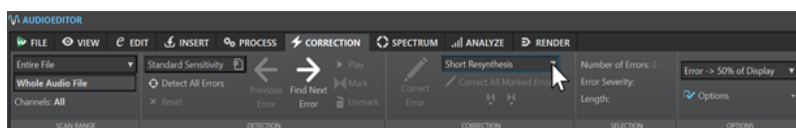
[Detectar errores en archivos de audio](#) en la página 305

[Corregir errores en archivos de audio](#) en la página 308

## Pestaña Corrección (sólo Editor de audio)

La pestaña **Corrección**, disponible en el **Editor de audio**, proporciona acceso a numerosas herramientas de detección y corrección de errores.

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



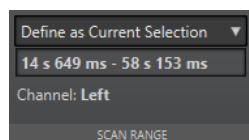
### Rango de exploración

En esta sección puede especificar el rango de audio en el que buscar errores.

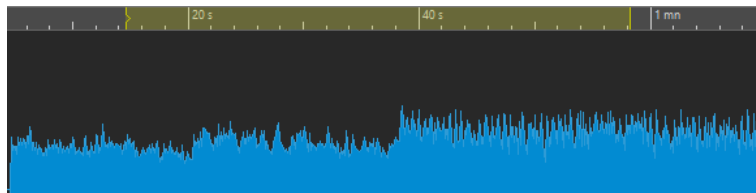
#### Rango de exploración

- **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.



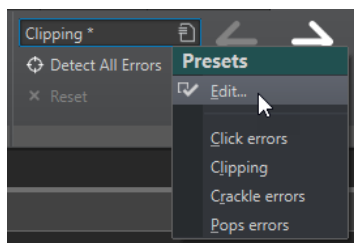
## Detección

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.

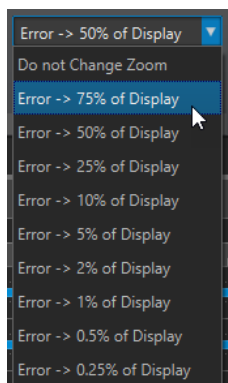


## Opciones

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.
- **Zoom vertical automático** 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 302

[Corregir errores en archivos de audio](#) en la página 308

[Detectar errores en archivos de audio](#) en la página 305

[Diálogo Configuración de detección de errores](#) en la página 307

## Detectar errores en archivos de audio

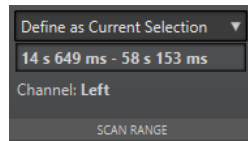
WaveLab Pro le permite detectar errores automáticamente en archivos de audio. Luego puede aplicar diferentes métodos de corrección de errores.

---

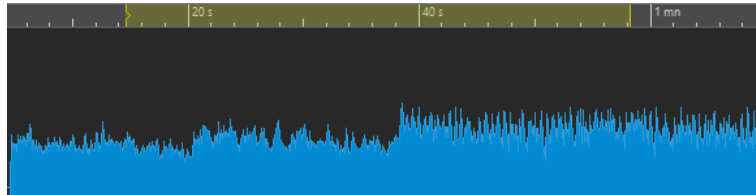
### PROCEDIMIENTO

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.



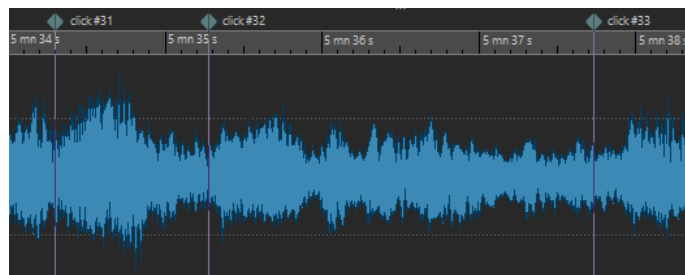
#### NOTA

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.



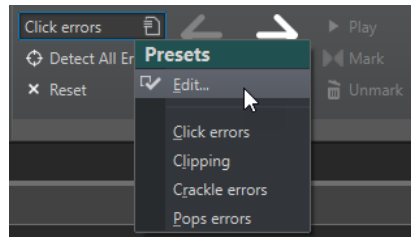
Marcadores de error

#### 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

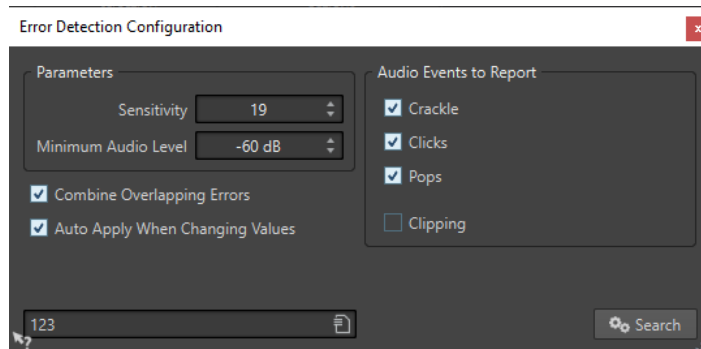
[Corrección de errores](#) en la página 302

[Diálogo Configuración de detección de errores](#) en la página 307

[Corregir errores en archivos de audio](#) en la página 308

## 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.

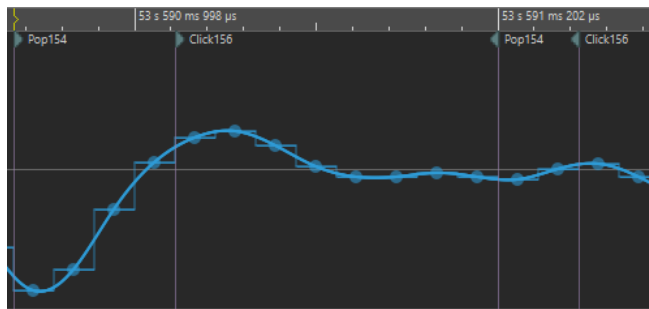
### Nivel de audio mínimo

Le permite especificar el nivel de audio mínimo que un error debe tener para poderse notificar.

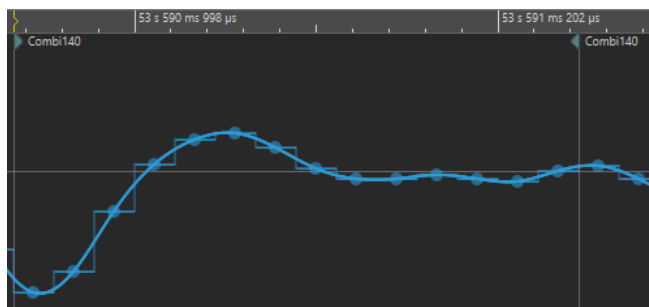
### Combinar errores solapados

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 tipos 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 302

[Corregir errores en archivos de audio](#) en la página 308

[Diálogo Configuración de detección de errores](#) en la página 307

## 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 302

[Detectar errores en archivos de audio](#) en la página 305

[Pestaña Corrección \(sólo Editor de audio\)](#) en la página 302

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

# Procesado 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 procesado, el archivo de audio se modifica con carácter permanente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

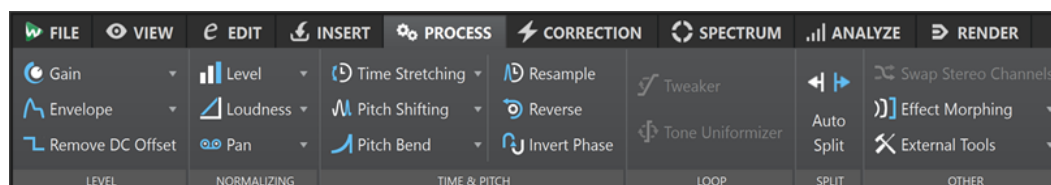
[Pestaña Proceso](#) en la página 310

[Aplicar procesamiento](#) en la página 312

## 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.

### **Panorama**

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.

### **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.

#### **Pitch bend**

Abre el diálogo de **Pitch bend** en el que puede cambiar gradualmente el tono de su audio usando una curva de envolvente.

#### **Remuestrear**

Abre el diálogo de **Frecuencia de muestreo** en el que puede cambiar la frecuencia de muestreo de su audio.

#### **Invertir**

Crea un efecto de cinta hacia atrás.

#### **Invertir fase**

Invierte la fase; es decir, da la vuelta a la señal de audio.

### **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.

#### **Dividir para coincidir**

Divide el clip activo en clips más pequeños para que coincidan con precisión con la posición y duración de los clips de referencia seleccionados.

### **Otro**

#### **Intercambiar canales estéreo**

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

#### **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.

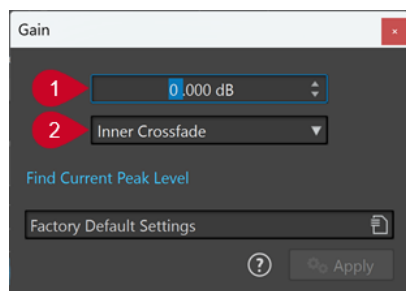
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

## Diálogo Ganancia

En el diálogo **Ganancia**, puede definir un valor de ganancia específico para cambiar el nivel de un rango de audio, y puede elegir entre dos tipos de fundidos cruzados para garantizar una transición perfecta de la selección al material de audio circundante.

- Para abrir el diálogo **Ganancia**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Ganancia** en la sección **Nivel**.



### 1 Ganancia en dB

Aumenta o disminuye el nivel de audio en el valor que introduzca aquí.

### 2 Tipo de fundido cruzado

Le permite elegir entre las siguientes opciones:

- **Sin fundido cruzado** añade el valor de ganancia especificado a todo el rango de audio, sin generar fundidos cruzados al principio o al final del mismo.
- **Fundido cruzado interior** añade el valor de ganancia especificado a todo el rango de audio y genera fundidos cruzados al principio y al final del mismo, dentro del rango seleccionado.
- **Fundido cruzado exterior** añade el valor de ganancia especificado a todo el rango de audio y genera fundidos cruzados al principio y al final del mismo, fuera del rango



seleccionado, Como resultado, el audio dentro del rango se ve afectado por el cambio de ganancia, pero no por el fundido cruzado, mientras que el audio fuera del rango no se ve afectado por el cambio de ganancia, pero el fundido cruzado tiene efecto en sus límites.

#### NOTA

Puede realizar ajustes globales para la longitud y la forma de los fundidos cruzados seleccionando **Archivo > Preferencias > Global**. Al hacer clic en la pestaña **Audio** accederá a las opciones de fundido y fundido cruzado.

---

#### NOTA

WaveLab reconoce automáticamente si el ajuste de ganancia se aplica al principio o al final de un archivo de audio y ajusta los fundidos cruzados en consecuencia:

- Si aplica un cambio de ganancia al inicio de un archivo, WaveLab genera exclusivamente un fundido cruzado en el límite derecho.
  - Si aplica un cambio de ganancia al final de un archivo, WaveLab genera exclusivamente un fundido cruzado en el límite izquierdo.
- 

**Buscar nivel de pico actual** genera un informe sobre el nivel de pico de la sección de audio, o el archivo completo si no hay selección. Esto le permite calcular cuánto desea aumentar la ganancia global de un archivo sin clipping (superior a 0 dB), por ejemplo.

#### NOTA

El procesador también le permite añadir clipping a propósito; es decir, aumentar el nivel de volumen hasta un punto en el que se produzca distorsión. Aunque por lo general no se busque este efecto, un clipping suave puede añadir un punch leve a su mezcla, para acentuar el ataque de un sonido de percusión, por ejemplo.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

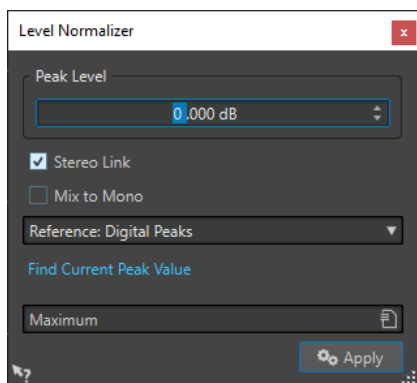
[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 911

## 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

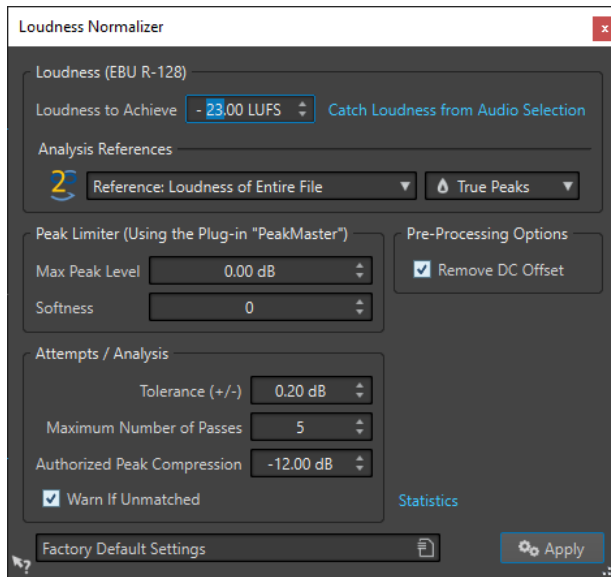
[Diálogo Normalizador de sonoridad](#) en la página 314

## 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 una 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 314

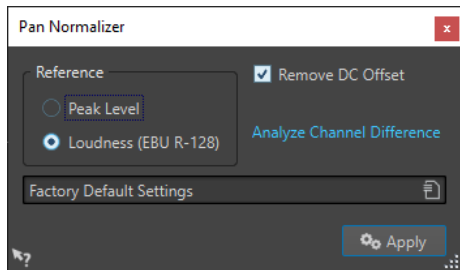
[Estándar de sonoridad EBU R-128](#) en la página 74

## 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.

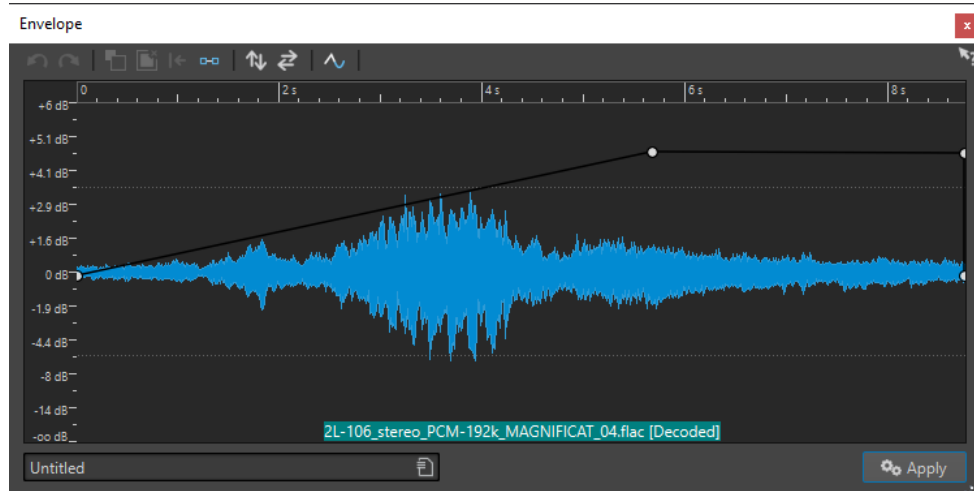
### Analizar la diferencia entre los canales

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.

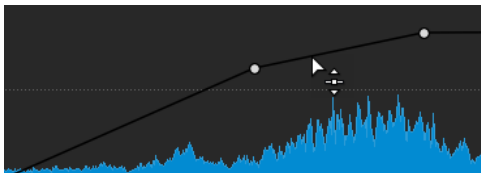
Están disponibles las siguientes opciones:

- **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**

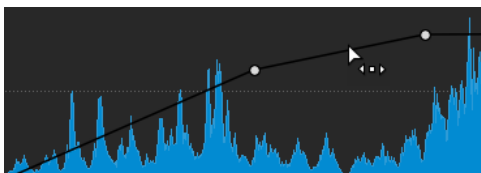
## Operaciones básicas de envolvente

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.

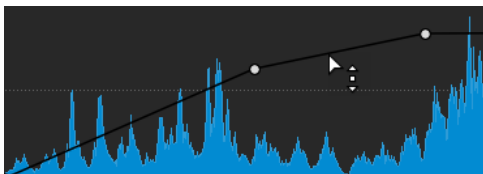
- Para añadir un punto, haga doble clic en la curva de envolvente.
- Haga clic en un punto para seleccionarlo.
- Para seleccionar varios puntos, haga clic y arrastre el rectángulo de selección o haga clic en ellos mientras pulsa **Ctrl/Cmd**.
- Para mover un punto, haga clic en él y arrástrelo. Si se 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 fundidos de entrada y de salida

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
  2. Seleccione la pestaña **Editar**.
  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 **Editar**.

---

### 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 entra con un fundido de entrada y el otro sale con un fundido de salida, para garantizar una transición suave.

Puede crear fundidos cruzados individuales al pegar un segmento de audio en otro, o puede optar para que WaveLab genere automáticamente fundidos cruzados cada vez que realice determinadas operaciones de edición.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Activar fundidos cruzados automáticos](#) en la página 321

[Crear fundidos cruzados](#) en la página 320

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

## Crear fundidos cruzados

Puede crear un fundido cruzado individual entre dos selecciones de audio copiando y pegando y eligiendo una opción de fundido cruzado en un menú emergente.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. Haga una selección de audio al principio del archivo de audio que desee fundir de entrada.
3. En el panel **Cortar Copiar Pegar**, haga clic en **Copiar**.
4. Haga una selección de audio al final del archivo de audio que desee fundir de salida.

#### NOTA

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. Sin embargo, la selección no debe ser mayor que la selección que acaba de copiar.

5. En la sección **Pegar**, seleccione **Fundir cruzado sobre final seleccionado**.
6. Elija un tipo de fundido cruzado **Lineal (ganancia constante)**, **Seno (potencia constante)** o **Raíz cuadrada (potencia constante)** en el menú emergente.

---

#### RESULTADO

Se creará el fundido cruzado.

#### NOTA

Cualquier audio que sigue a la selección en la que pega se desplaza hacia el final.

Cualquier exceso de audio en la selección copiada tras el fundido cruzado se ajusta al nivel máximo.

---

#### NOTA

Si ambos archivos contienen secciones de nivel completo en la zona de fundido cruzado; por ejemplo, después de normalizar ambos archivos, existe el riesgo de que se produzcan clipping y distorsiones. Para remediarlo, reduzca la amplitud de ambos archivos entre 3 dB y 6 dB, y repita el proceso.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201



## Activar fundidos cruzados automáticos

Puede activar el fundido cruzado automático para operaciones como cortar, pegar, insertar, silenciar, recortar o suprimir segmentos de su audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En el panel **Cortar Copiar Pegar**, active **Fundido cruzado**.

---

### RESULTADO

Con esta opción activada, WaveLab aplica automáticamente fundidos cruzados cuando inicia una de las siguientes operaciones de edición:

- **Cortar**
- **Pegar**
- **Recortar**
- **Silenciar**
- **Borrar**
- **Delante, Detrás, Sobrescribir** o **Copias múltiples** desde el menú **Pegar**

Además, la opción **Fundido cruzado** genera automáticamente un fundido cruzado en el punto de inserción designado cuando inserta audio arrastrando o cuando elige una opción del panel **Archivo de audio** de la pestaña **Insertar**.

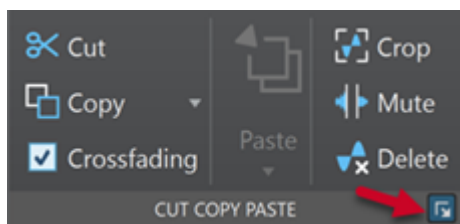
### NOTA

Para los cortes al principio o al final de un archivo de audio, se genera en su lugar un fundido de entrada o un fundido de salida, respectivamente.

---

### NOTA

Para ver y editar los ajustes globales de fundidos y fundidos cruzados, puede hacer clic en el botón de la esquina inferior derecha del panel **Cortar Copiar Pegar**.



---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

## 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 en el **Editor de audio**.
  2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
  3. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Invertir fase**.
- 

## Invertir la fase de un clip del montaje de audio

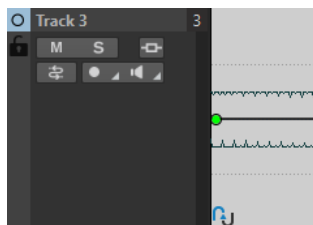
---

### 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 **Editor de audio**.
  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 323

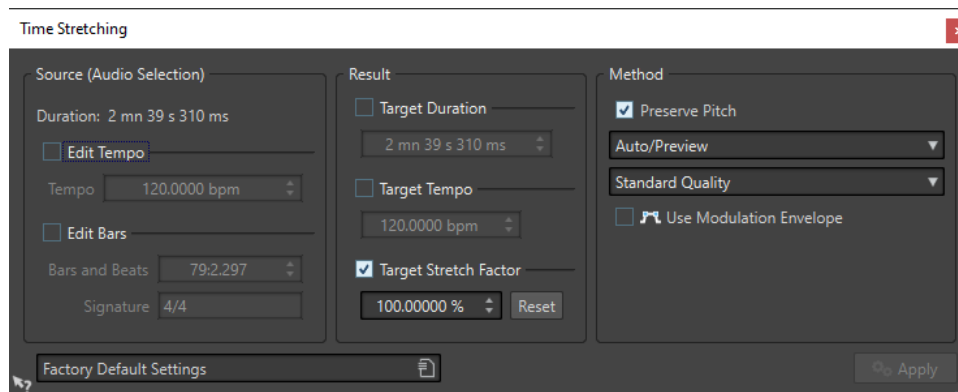
[Limitaciones de la corrección del tiempo](#) en la página 325

## 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. Esta opción conserva formantes al hacer corrección de tiempo.

- **Voz** es el más adecuado para material vocal. Esta opción conserva formantes al hacer corrección de tiempo.

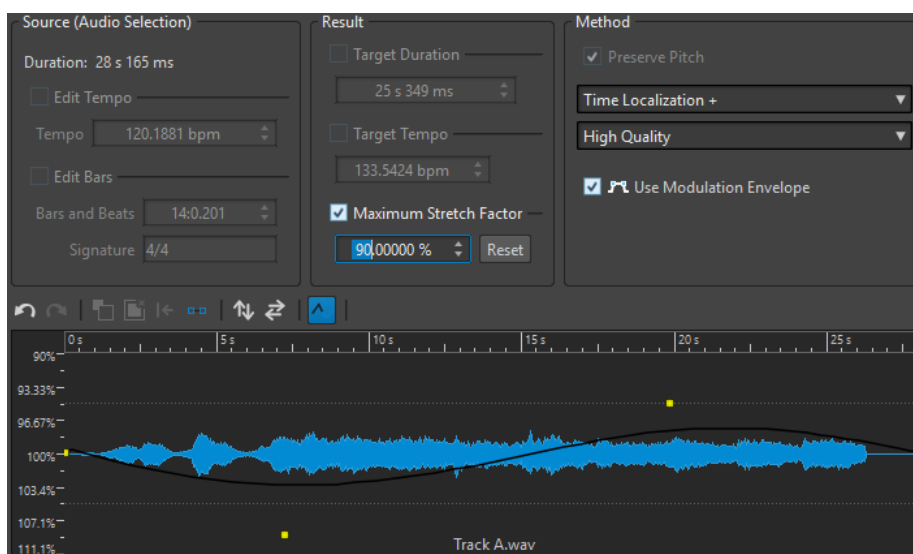
### Menú emergente Precisión

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 323

## 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  $\pm 30\%$  ofrecen buenos resultados.
- Para la composición musical, trate de limitar el rango a  $\pm 10\%$ .
- Para material sensible, como un solo de piano, intente limitar el rango a  $\pm 3\%$ .

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Corrección de tiempo](#) en la página 323

## 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

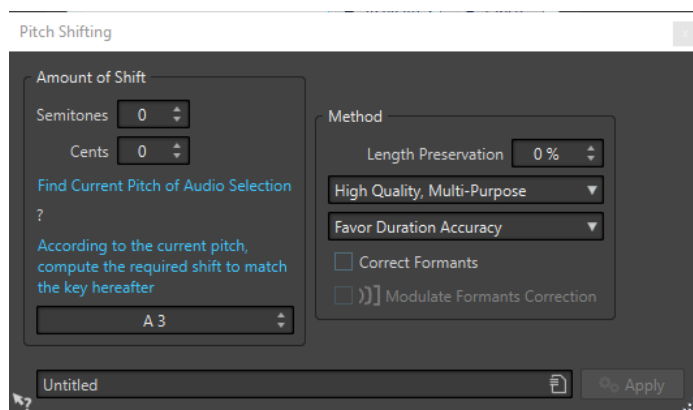
[Diálogo Corrección de tono](#) en la página 326

## 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.

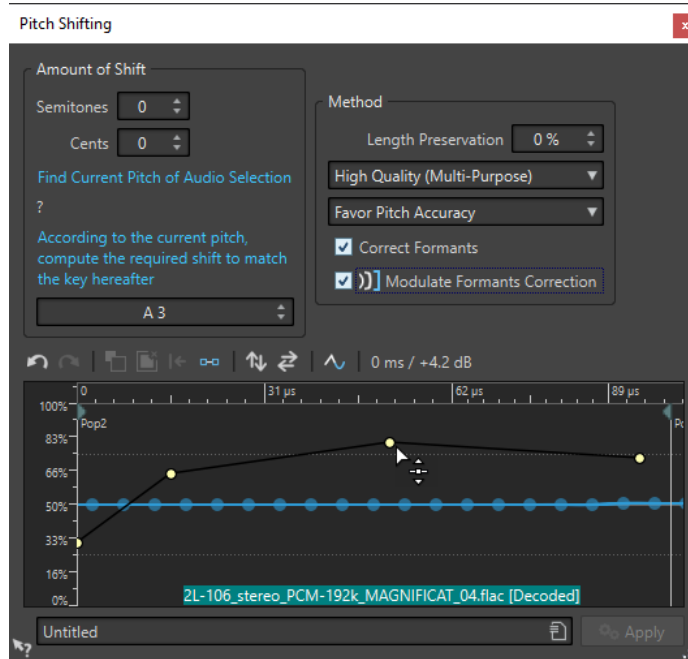
#### NOTA

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 325

[Añadir plug-ins a un proceso por lotes](#) en la página 835

## 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

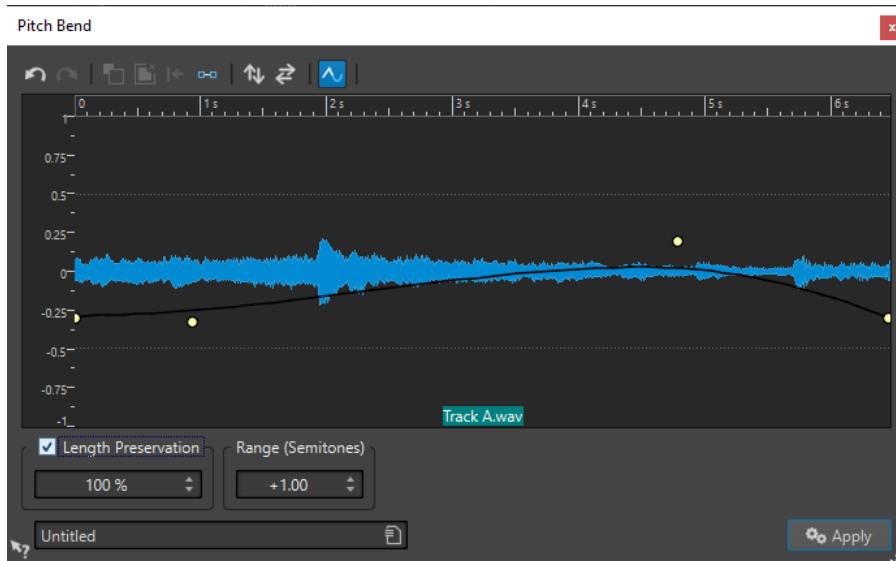
[Diálogo Pitch Bend](#) en la página 328

## 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**
- **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 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 328

## Remuestreado

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 330

## Convertir una frecuencia de muestreo

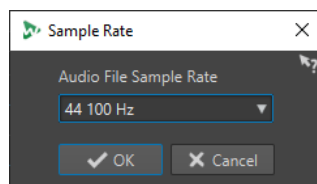
El remuestreado le permite convertir la frecuencia de muestreo de un archivo de audio en otra frecuencia de muestreo.

### 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  
[Remuestreado](#) en la página 330

## Efecto transformación

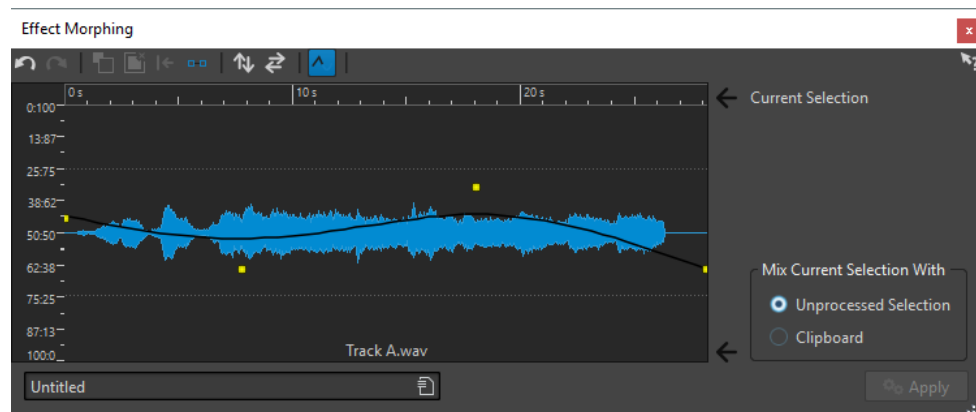
El efecto transformación permite transformar suavemente un efecto en otro, o un segmento de audio sin procesar en uno procesado.

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

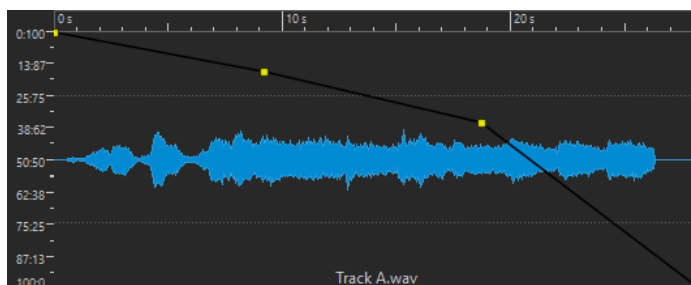
[Operaciones básicas de envolvente](#) en la página 318

## 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

Un montaje de audio es un entorno de edición no destructiva multicanal y multipista.

Puede importar archivos de audio en montajes de audio. En cuanto forman parte del montaje de audio, los archivos de audio se denominan "clips". Como los clips son solo representaciones referenciadas de los archivos de audio originales, en el montaje de audio puede editarlos y modificarlos a su gusto, sin afectar a los archivos de audio originales.

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. La compatibilidad multicanal le permite crear mezclas surround.

El montaje de audio es una gran herramienta para trabajo multimedia, producción de spots de radio, masterizar, creación de álbumes/CD de audio, etc.

## NOTA

Los montajes de audio pueden contener un número ilimitado de pistas estéreo, pistas mono, pistas de prueba nula y pistas de imagen, hasta tres pistas de referencia y una pista de vídeo. 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 a canales surround o canales de audio no surround.

El número de clips que puede colocar en una pista es ilimitado.

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 hacer referencia al mismo archivo de origen.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Estructura de archivos de montaje de audio](#) en la página 334

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

[Crear montajes de audio personalizados desde cero](#) en la página 375

[Ensamblar un montaje de audio](#) en la página 389

[Edición de clips](#) en la página 427

## Estructura de archivos de montaje de audio

WaveLab genera una carpeta designada para cada montaje de audio que cree. El archivo esencial de un montaje de audio, el que tiene la extensión .mon, se guarda automáticamente en esta carpeta, que puede contener más archivos o subcarpetas relacionados con el montaje de audio.

### Ventana de montaje de audio

La carpeta de montaje de audio le permite guardar todos los archivos y subcarpetas asociados al montaje de audio en una única ubicación. Le recomendamos que lo haga, ya que le ayudará a mantener una visión general del alcance de su montaje de audio y le facilitará la transferencia de su trabajo a distintos ordenadores o la posibilidad de compartirlo con otros usuarios.

NOTA

- Puede elegir cualquier nombre para la carpeta del montaje de audio. Sin embargo, recomendamos utilizar el mismo nombre que para el archivo .mon, para que su relación sea clara.
- Aunque es una buena práctica guardar los archivos de audio asociados al montaje de audio en la carpeta designada, pueden ubicarse en cualquier otro lugar.

---

### Archivo de montaje de audio (.mon)

El archivo .mon, que se guarda en la carpeta de montaje de audio, es el núcleo de su trabajo con un montaje de audio y constituye lo que se denomina el montaje de audio en sentido estricto. Este archivo central se abre en la ventana **Montaje de audio**, donde puede acceder a todas las funciones relacionadas con la importación, edición, análisis y renderización. El archivo .mon actúa como una base de datos, en el sentido de que enlaza con otros archivos, que son referenciados por el montaje de audio como clips y pueden ser editados de forma no destructiva, sin afectar a los archivos fuente originales. Los ajustes que aplique en la ventana **Montaje de audio** se guardan en el archivo .mon.

NOTA

Puede guardar varios archivos .mon en una única carpeta de montaje de audio, lo que puede resultar útil si desea conservar versiones alternativas de un montaje de audio, por ejemplo.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

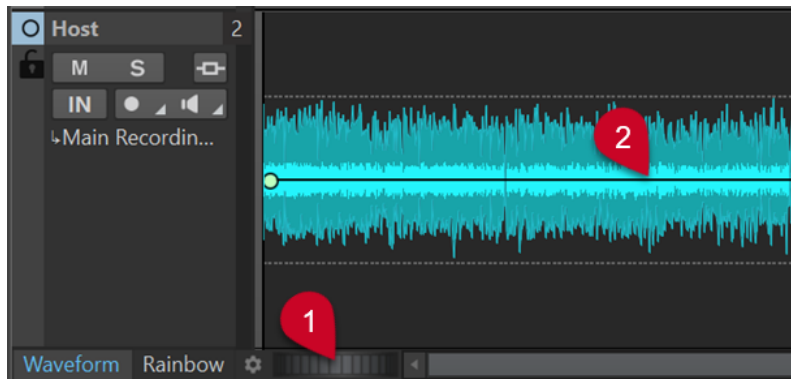
[Montaje de audio](#) en la página 334

## Superposición de sonoridad

Puede superponer la vista **Forma de onda** o **Arco iris** de la ventana **Montaje de audio** con una vista **Sonoridad RMS** y ajustar la transparencia de la superposición.

La superposición de **Sonoridad RMS** le permite mantener un ojo constante tanto en los picos como en la sonoridad, para que pueda identificar fácilmente las secciones de audio con dinámicas variables.

Para superponer la vista de **Forma de onda** o de **Arco iris** con la vista de **Sonoridad RMS**, use la rueda de desplazamiento (1). Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la derecha, mayor será la opacidad de la superposición de **Sonoridad RMS** (2); es decir, más prominente será. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la izquierda, más transparente será la superposición de **Sonoridad RMS**. Si gira la rueda de desplazamiento completamente hacia la izquierda, la transparencia se ajusta al 100%, de modo que la superposición de **Sonoridad RMS** no es visible.



Superposición de sonoridad en la vista de forma de onda de la ventana de montaje de audio

Para activar/desactivar la visualización superpuesta de **Sonoridad RMS (2)**, haga doble clic en la rueda de desplazamiento **(1)**.

#### NOTA

Esta función también está disponible en la vista **Forma de onda** y **Arco iris** del **Editor de audio**.

---

#### NOTA

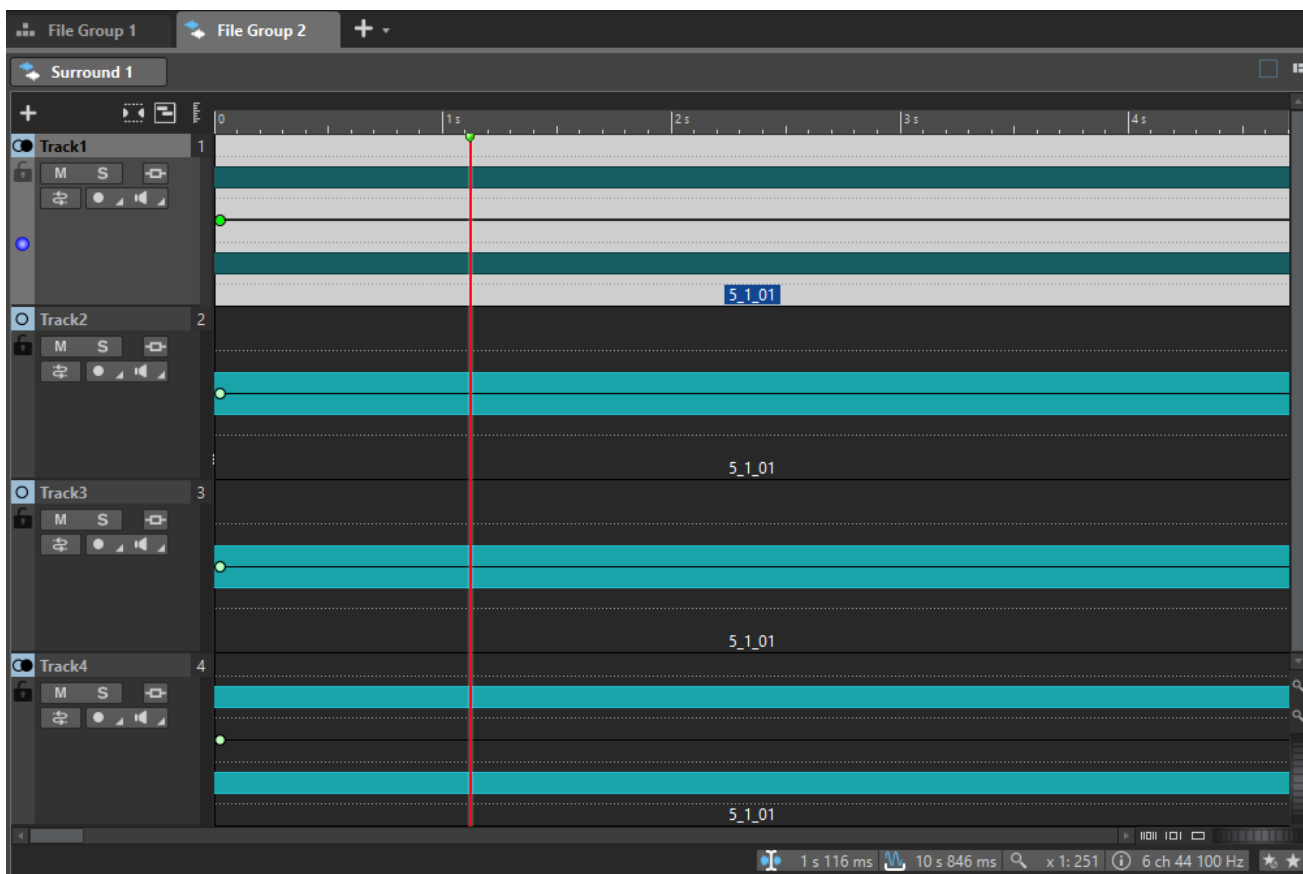
- Los ajustes de transparencia de la vista **Forma de onda** y **Arco iris** son independientes entre sí, debido a su diferente representación gráfica.
  - Los ajustes de transparencia del **Editor de audio** y de la ventana **Montaje de audio** también son independientes entre sí.
- 

## Ventana de montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio** puede montar, visualizar, reproducir y editar montajes de audio.

La ventana **Montaje de audio** le ofrece una vista general de las pistas y clips.

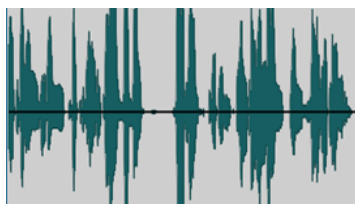




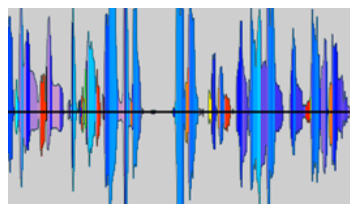
La ventana **Montaje de audio** puede ajustarse a dos vistas diferentes:

- **Forma de onda** muestra la forma de onda del archivo de audio al que hace referencia un clip del montaje de audio.
- **Arco iris** visualiza las propiedades espectrales del archivo de audio al que hace referencia un clip del montaje de audio asignándoles colores específicos personalizables a lo largo de la forma de onda.

Para activar una de las vistas, haga clic en la pestaña correspondiente en la parte inferior de la ventana **Montaje de audio**.



Vista de forma de onda



Vista de arco iris

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

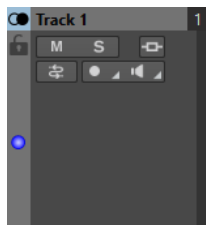
[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 351

[Área de control de pista](#) en la página 338

## 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.

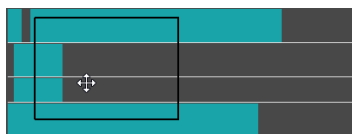
### Navegador de títulos

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 título y los clips que se encuentran dentro del rango de la pareja de marcadores de título 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 338

[Área de control de pista de pistas de video](#) en la página 347

[Área de control de pista para pistas de imagen](#) en la página 349

[Área de control de pista para pistas de referencia](#) en la página 343

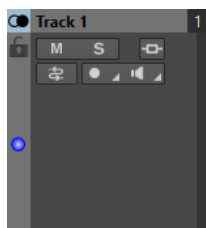
[Navegador de títulos](#) en la página 409

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

## 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, 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**, que le permite:

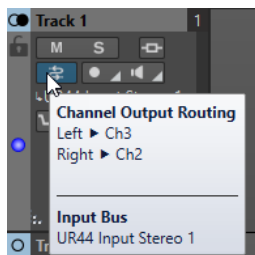
- Añadir efectos a la pista haciendo clic en **Añadir efectos**. Una vez lo haya hecho, el botón **Efectos** se vuelve verde.
- Hacer bypass de todos los efectos activando **Bypass todo**.

#### NOTA

Si el botón **Efectos** está resaltado en verde, esto indica que los efectos se aplican a 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.



#### Grabar

Para poder grabar, tiene que activar la grabación de las pistas correspondientes.

Si pulsa la flecha situada a la derecha del botón **Grabar**, accederá a 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 se aplica globalmente a 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.

Si **Detener cuando la posición de grabación llega al marcador seleccionado** está activado, la grabación se detiene cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador seleccionado visible del montaje.

#### NOTA

Para que esto funcione, debe haber seleccionado un marcador en la ventana **Marcador** o en la línea de tiempo.

---

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 del modulador de voz y realizar los 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.

### Apartar pista

Oculta y desactiva la pista, desconectándola temporalmente del montaje de audio.

Cuando las pistas del montaje de audio quedan apartadas, esto se indica con un símbolo + verde en la parte superior izquierda del área de control de pista.

Puede revelar y activar una pista apartada haciendo clic en + y seleccionando la pista apartada en el menú **Añadir pista**.

El símbolo + vuelve a su color por defecto (blanco).

### 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 parejas de marcadores de título, cada título se alinea en dos carriles alternos. Si el carril no contiene títulos, 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

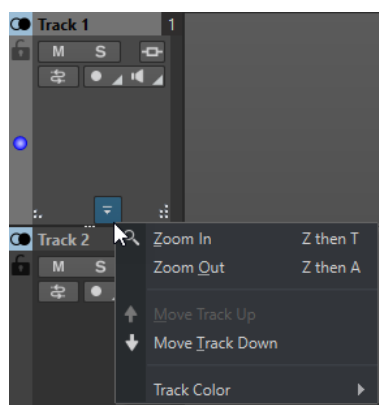
Elimina las pistas seleccionadas de su grupo de pistas.

### 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 595

[Otras formas de añadir efectos](#) en la página 527

[Ducking](#) en la página 501

[Ajustes del ducker para ducking de pistas](#) en la página 502

[Monitorización de entradas](#) en la página 595

[Monitorización directa](#) en la página 596

[Medidor de pico de pista](#) en la página 351

[Área de control de pista](#) en la página 338

[Diálogo Enrutado de pista](#) en la página 425

## 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.

#### **Apartar pista**

Oculto y desactiva la pista, desconectándola temporalmente del montaje de audio.

Cuando las pistas del montaje de audio quedan apartadas, esto se indica con un símbolo + verde en la parte superior izquierda del área de control de pista.

Puede revelar y activar una pista apartada haciendo clic en + y seleccionando la pista apartada en el menú **Añadir pista**.

El símbolo + vuelve a su color por defecto (blanco).

#### **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 parejas de marcadores de título, cada título se alinea en dos carriles alternos. Si el carril no contiene títulos, 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

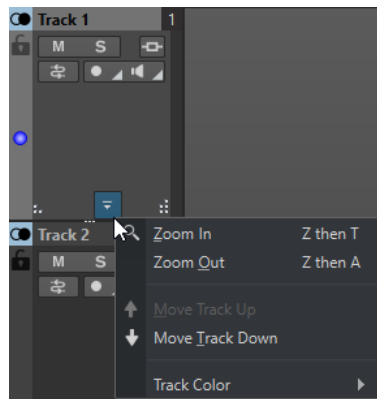
Abre el diálogo **Grupos de pistas**, que le permite crear grupos de pistas, añadir pistas a grupos de pistas, y renombrar pistas y grupos de pistas. También puede hacer ajustes de color para la forma de onda de las pistas en un grupo de pistas.

### 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 397

[Monitorización de entradas](#) en la página 595

[Monitorización directa](#) en la página 596

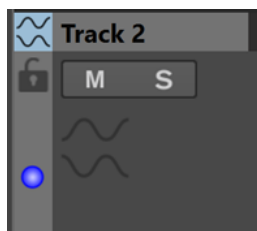
[Área de control de pista](#) en la página 338

[Diálogo Enrutado de pista](#) en la página 425

## Área de control de pista para pistas de prueba nula

El área de control de pistas de prueba nula le permite grabar en la pista de prueba nula, renderizarla, reproducirla y silenciarla, y añadirle efectos.

## Opciones



Área de control de pista para pistas de prueba nula

## 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.

### 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.

### 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.

### **Apartar pista**

Oculto y desactiva la pista, desconectándola temporalmente del montaje de audio.

Cuando las pistas del montaje de audio quedan apartadas, esto se indica con un símbolo + verde en la parte superior izquierda del área de control de pista.

Puede revelar y activar una pista apartada haciendo clic en + y seleccionando la pista apartada en el menú **Añadir pista**.

El símbolo + vuelve a su color por defecto (blanco).

### **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 parejas de marcadores de título, cada título se alinea en dos carriles alternos. Si el carril no contiene títulos, 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.

### **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.

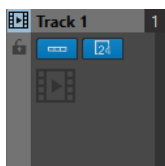
### **Color de pista**

Abre un submenú en el que se puede seleccionar un color para la pista activa.

## **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.

### Apartar pista

Oculto y desactiva la pista, desconectándola temporalmente del montaje de audio.

Cuando las pistas del montaje de audio quedan apartadas, esto se indica con un símbolo + verde en la parte superior izquierda del área de control de pista.

Puede revelar y activar una pista apartada haciendo clic en + y seleccionando la pista apartada en el menú **Añadir pista**.

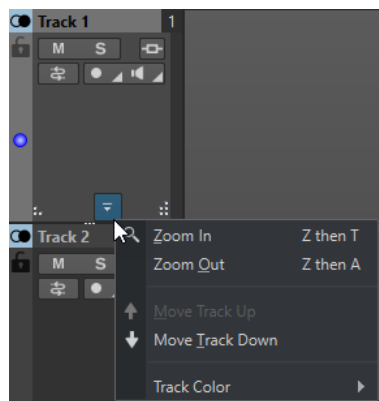
El símbolo + vuelve a su color por defecto (blanco).

### 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

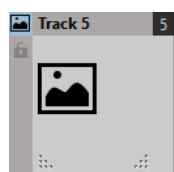
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 338

[Área de control de pista](#) en la página 338

## 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.

### Apartar pista

Oculto y desactiva la pista, desconectándola temporalmente del montaje de audio.

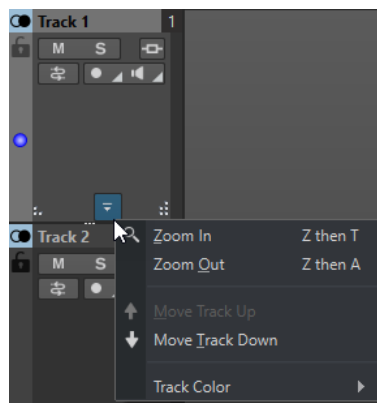
Cuando las pistas del montaje de audio quedan apartadas, esto se indica con un símbolo + verde en la parte superior izquierda del área de control de pista.

Puede revelar y activar una pista apartada haciendo clic en + y seleccionando la pista apartada en el menú **Añadir pista**.

El símbolo + vuelve a su color por defecto (blanco).

## 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.

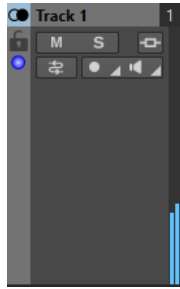
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 338

## 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

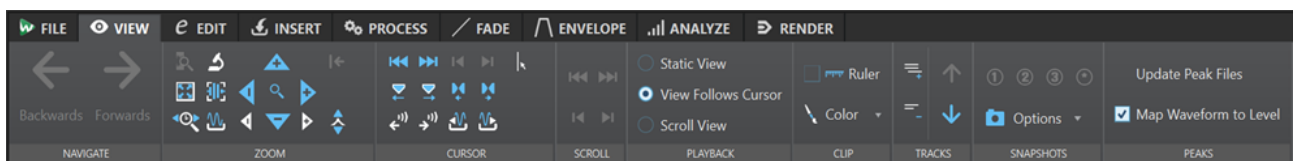
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 338

## 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.

Puede editar el factor de zoom haciendo 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 definir el rango de tiempo que se mostrará.
- **Muestras por punto de pantalla** le permite especificar el número de muestras de audio rodeadas por 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.

### **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 asignar un color al clip activo, aplicar colores aleatorios a los clips seleccionados o restablecer los colores predeterminados de los clips.

### **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

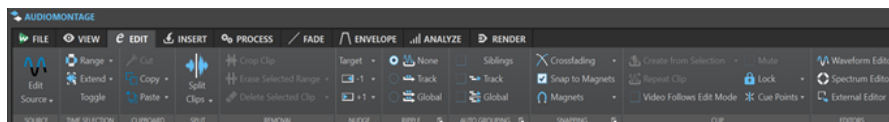
Si esta opción está activada, los cambios de la envolvente de nivel se ven reflejados en la forma de onda.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 351

## Pestaña Editar (Montaje de audio)

- En la ventana **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.

Puede hacer clic derecho en **Rango** para abrir el menú emergente **Preset**, en el que puede seleccionar presets de fábrica y presets personalizados.

### Extender

Abre un menú que le permite elegir entre 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** reduce la duración del rango de selección actual al 50% de la duración original.

#### 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

Le permite seleccionar los elementos que se verán 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.
- **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.

#### **Opciones adicionales**



Le permite elegir si incluir o excluir pistas de referencia al iniciar procesos de repercusión global activando o desactivando la opción **Repercusión global afecta a pistas de referencia**.

### **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.

Cuando hace doble clic en la zona inferior de un clip, se seleccionan también todos los hermanos del clip. Si ya ha seleccionado varios clips, al hacer doble clic en la zona inferior de un clip sólo seleccionará ese clip en concreto.

### 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.

### Opciones adicionales



Le permite elegir si incluir o excluir pistas de referencia al autoagrupar clips activando o desactivando la opción **Agrupado automático global afecta a pistas de referencia**.

## Alineado

### Fundido cruzado

Este menú emergente le permite elegir entre las opciones de ajuste 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 que haya activado en el menú emergente **Bordes magnéticos**, como los inicios de clip, los bordes de selección de tiempo o los marcadores, se ajustan a los bordes magnéticos.

### Bordes magnéticos

Le permite fijar el comportamiento de determinados elementos a magnéticos.

### Opciones adicionales



Abre el diálogo **Puntos de cue de audio**.

- **Borrar** elimina los puntos de referencia de audio de la vista.
- **Persistente** hace que los puntos de referencia de audio permanezcan visibles después de soltar el ratón.

- **Opciones...** abre la pestaña **Audio** en las **Preferencias** generales, donde puede personalizar aún más los puntos de cue de audio.

## 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. Otras opciones de edición siguen estando disponibles.

### Puntos de cue

Este menú emergente le permite realizar ajustes para los puntos de cue delanteros y traseros.

- **Punto de cue frontal**
  - **Mostrar** muestra un punto de cue frontal existente.
  - **En el cursor** establece el punto de cue frontal a una posición fija a partir del inicio del clip.
  - **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto** inserta el punto de cue frontal 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**, mediante la pestaña **Montaje de audio activo**.
  - **Sigue el punto de final del fundido de entrada** establece el punto de cue frontal al punto de final del fundido de entrada.
  - **Sigue el punto de inicio del fundido de salida** establece el punto de cue frontal al punto de inicio del fundido de salida.
- **Punto de cue trasero**

- **Mostrar** muestra un punto de cue trasero existente.
- **Punto cue final personalizado** le permite establecer un punto de cue trasero en una posición personalizada del final del clip, que le permite editar la pausa para cada clip individualmente.  
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 trasero** que le permite establecer el punto de cue trasero 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 elegir un editor externo para abrir la selección de audio.

### Modificar lista de editores



Abre la pestaña **Aplicaciones externas** en las **Preferencias** generales, donde puede especificar las rutas a los editores externos.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 478

[Editores externos](#) en la página 931

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 351

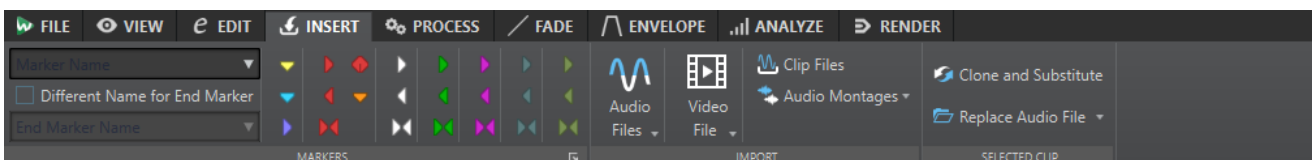
[Preferencias de montajes de audio](#) en la página 923

[Clips y puntos de cue](#) en la página 472

[Detección de puntos cue de audio](#) en la página 195

## 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**.

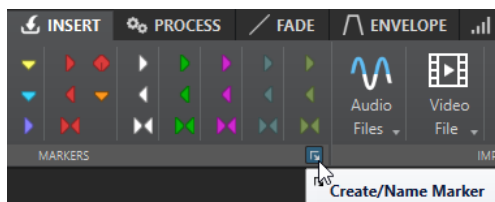
### Nombre diferente para el marcador de final

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**, 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.



## 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 subcarpeta del montaje de audio `edits.mon`.

### 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

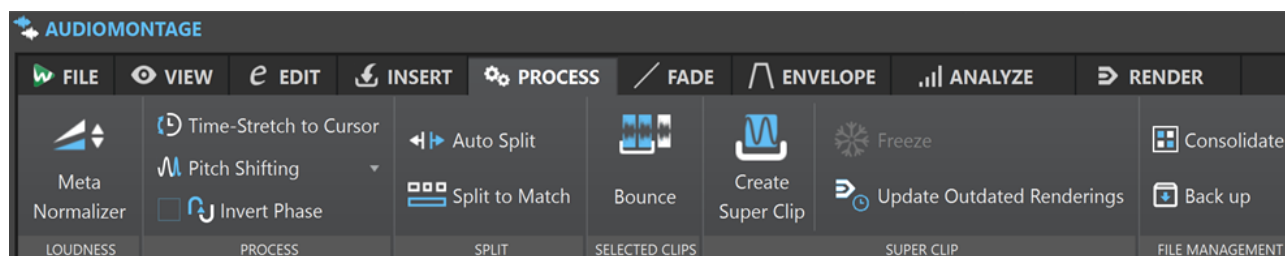
[Pestaña Montaje de audio activo](#) en la página 923

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 351

## 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 subcarpeta del montaje de audio `edits.mon`.

#### 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 subcarpeta del montaje de audio `edits.mon`.

### **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.

#### **Dividir para coincidir**

Divide el clip activo en clips más pequeños para que coincidan con precisión con la posición y duración de los clips de referencia seleccionados.

### **Clips seleccionados**

#### **Volcar**

Renderiza los clips seleccionados y reemplaza los clips con un clip individual.

### **Súper clip**

#### **Crear súper clip**

Reemplaza los clips seleccionados por un súper clip que hace referencia a un submontaje.

#### **Congelar**

Renderiza un súper clip en un archivo de audio permanente y convierte el súper clip en un clip normal dentro del montaje padre.

#### **Actualizar renderizados obsoletos**

Aplica los cambios realizados en el montaje de audio origen de un súper clip al montaje padre.

### **Gestión de archivos**

#### **Consolidar**

Abre el diálogo **Consolidar montaje de audio**, donde puede establecer los parámetros para gestionar los archivos a los que hace referencia el montaje de audio.

#### **Copia de seguridad**

Le permite copiar el montaje de audio, junto con todos los archivos a los que hace referencia, en una nueva carpeta independiente seleccionando **Copia autocontenida** o en un archivo ZIP activando **Archivo ZIP**.

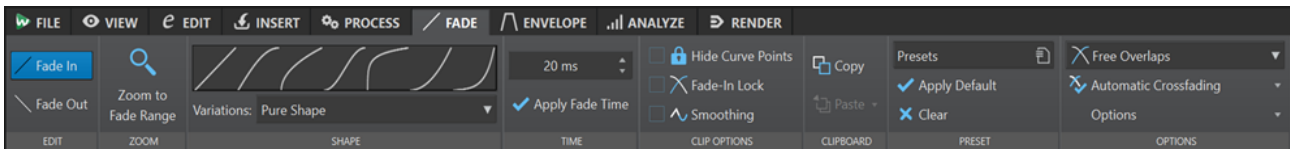
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Montaje de audio activo](#) en la página 923

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 351

## **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

Ocultar 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.

### Bloqueo de fundido de entrada

Si esta opción está activada, los fundidos de entrada/salida no se ajustan automáticamente cuando los clips se mueven de forma que se solapen entre sí. 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.

Si esta opción está desactivada, los fundidos de entrada/salida se cambian automáticamente cuando un clip se solapa 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 a la derecha 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 produce el mismo resultado.

### Fundido cruzado automático

Este menú emergente le permite elegir entre una serie de opciones para 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

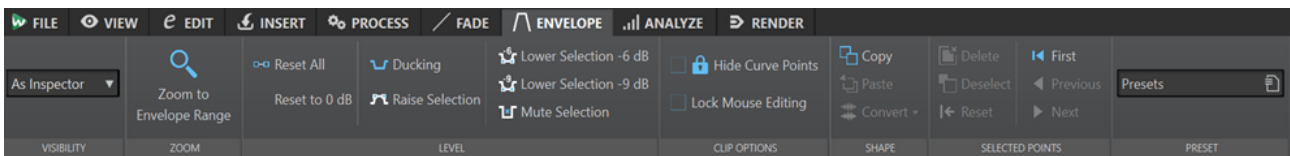
redimensiona un clip arrastrando su borde, el punto de unión correspondiente al fundido se moverá en consonancia, y se conservará la duración del fundido.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 351

## Pestaña Envolvente (Montaje de audio)

- En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Envolvente**.



### Visibilidad

#### Tipo de envolvente

Define el tipo del envolvente. En función del tipo seleccionado, puede elegir entre distintas opciones. 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 neutro.

#### 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.

#### 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.

#### Bajar selección -6 dB

Dibuja una curva de envolvente de nivel para reducir el nivel de audio de su selección en -6 dB, con tiempos de caída y subida de 20 ms. Puede arrastrar el segmento creado hacia arriba y abajo para ajustar el nivel.

### **Bajar selección -9 dB**

Dibuja una curva de envolvente de nivel para reducir el nivel de audio de su selección en -9 dB, con tiempos de caída y subida de 20 ms. Puede arrastrar el segmento creado hacia arriba y abajo para ajustar el nivel.

### **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.

## **Opciones de clip**

### **Ocultar puntos de curva**

Ocultar 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.

## **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 485

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 351

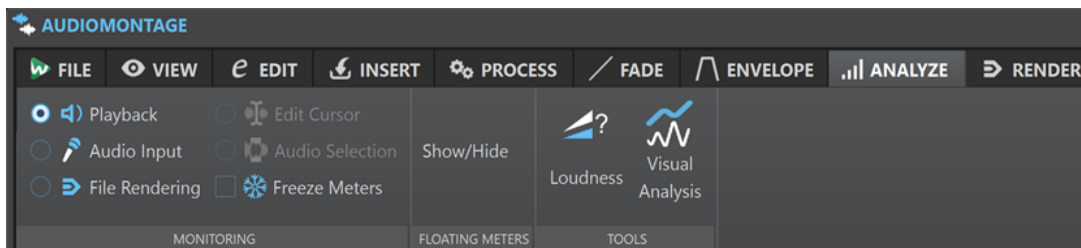
[Leyes de panoramización](#) en la página 497



## Pestaña Analizar

La pestaña **Analizar** le ofrece herramientas para monitorizar su audio.

- En la ventana **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 controlar la reproducción en archivos de audio, montajes de audio, listas de títulos de un álbum, etc.

#### Entrada de audio

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/Ocultar los medidores flotantes.

### Herramientas

#### Sonoridad

Abre el diálogo **Análisis de sonoridad**, que le permite realizar ajustes para analizar la sonoridad de su material de audio y para compararlo con el material de referencia o con un estándar.

#### Análisis visual

Abre el diálogo **Análisis**, que le permite crear un **Perfil de sonoridad** o un **Perfil espectral** para su material de audio.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 351

[Análisis de sonoridad](#) en la página 261

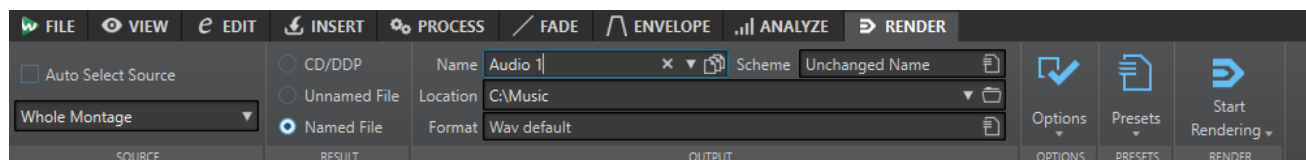
[Análisis visual: Perfil de sonoridad](#) en la página 266

[Análisis visual: Perfil espectral](#) en la página 277

## 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 material 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 crea una copia del video activo.

#### Rango de audio seleccionado

Procesa y renderiza una selección de audio que puede abarcar varias pistas y/o carriles.

#### 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.

### **Título seleccionado**

Procesa y renderiza el título seleccionado en la ventana **Álbum**.

### **Grupo de títulos**

Procesa y renderiza el grupo de títulos 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.

### **Todos los títulos**

Procesa y renderiza todos los títulos.

### **Todos los títulos en grupo**

Procesa y renderiza todos los títulos del grupo de títulos 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.

Puede especificar los tipos de regiones que se van a procesar mediante 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**

Renderiza un archivo temporal sin título.

### **Archivo nombrado**

Le permite especificar un nombre para el archivo renderizado.

## Salida

### 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.

Puede elegir entre las opciones siguientes:

- Introducir una ruta de carpeta fija en el campo **Ubicación**.
- Hacer clic en el icono de carpeta para seleccionar una carpeta.
- Seleccionar una carpeta contextual en el menú que se abre al hacer clic en la flecha situada a la izquierda del campo **Ubicación**.

#### NOTA

Para mantener rutas de renderizado independientes para montajes de audio individuales y asegurarse de que, al cambiar de montaje de audio, la ruta de renderizado cambia en consecuencia, puede activar **Mantener una carpeta independiente para cada archivo origen**.

### 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

Anula los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** al renderizar.

### Autoguardar preset de la sección Master

Guarda automáticamente el preset de **Sección Master** 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. Puede ajustar el tiempo y la forma del fundido cruzado a través de las **Preferencias**. Si el tiempo de fundido es más largo que la mitad de la duración del archivo procesado, el fundido no se aplica.

### 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 los títulos 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 CD que admita 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**

Importa el archivo de audio renderizado a un nuevo montaje de audio.

#### **Abrir archivo de audio resultante**

Abre cada archivo renderizado en una nueva ventana.

#### **Revelar en explorador de archivos**

Abre el Explorador de archivos/Finder de macOS para localizar el archivo seleccionado.

#### **Abrir archivos en nuevo grupo de archivos**

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**. Puede activar y desactivar este ajuste haciendo clic en el botón situado en la parte inferior derecha del **Editor de audio** o de la ventana **Montaje de audio**.

#### **NOTA**

Le recomendamos que active esta opción, ya que así evitará que se monitoricen los archivos nuevos a través de los efectos que ya se les hayan aplicado.

---

#### **Incluir pausa antes de título**

Al renderizar los títulos de un álbum, esta opción añade una pausa antes de cada título en el archivo renderizado.

#### **Incluir pausa después de título**

Si esta opción está activada y renderiza los títulos de un álbum, se incluye una pausa después de cada título en el archivo renderizado.

#### **Renderizar archivo de audio, sin cambiar el montaje de audio**

Renderiza el título seleccionado en un archivo de audio independiente.

#### **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, el archivo renderizado se añade a la siguiente pista vacía del montaje de audio. Se conservan los clips originales.

### **Bypass de procesamiento del montaje de audio**

Renderiza clips sin efectos ni ganancia de pista.

### **Bypass envolventes volumen/panorama**

Renderiza los clips seleccionados sin envolventes de volumen y panorámica.

### **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 351

[Pestaña Renderizar para la Sección Master](#) en la página 633

## **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

Para crear un montaje de audio, puede adoptar un enfoque «descendente» y comenzar con el montaje general o un enfoque «ascendente»; es decir, utilizar archivos individuales como base.

Existen dos métodos básicos para crear montajes de audio en WaveLab:

### Enfoque descendente: empezar por la configuración general

WaveLab viene con varias plantillas predeterminadas, que le permiten configurar el diseño general de su montaje de audio con un solo clic.

Si pretende crear un CD, por ejemplo, puede seleccionar la plantilla **CD Standard**. Como resultado, se abre un montaje de audio con una única pista estéreo que no contiene ningún archivo de audio en la ventana **Montaje de audio**.

Tras seleccionar una plantilla, puede añadir archivos de audio a las pistas, que se representan mediante clips, o puede grabar audio en las pistas.

Si elige la opción **Personalizado**, podrá configurar su montaje de audio definiendo sus propiedades generales, como el número de canales y la frecuencia de muestreo.

### Enfoque ascendente: usar archivos de audio como base

Puede usar archivos de audio como base para su montaje de audio y construir a partir de esta base.

## Crear montajes de audio personalizados desde cero

Puede crear nuevos montajes de audio vacíos desde cero y personalizarlos.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione **Montaje de audio > Personalizado**.
3. Especifique la configuración de canales y la frecuencia de muestreo del montaje de audio.
4. En el cuadro de diálogo **Ubicación de montaje de audio**, introduzca un nombre para su montaje de audio y seleccione la ubicación en la que desea guardar la carpeta del montaje de audio.

**NOTA**

Puede saltarse este paso pulsando el botón **Guardar más tarde**. Esto le permite definir la ubicación del montaje de audio en un momento posterior.

---

5. Haga clic en **Crear**.
- 

**RESULTADO**

Se crea una nueva carpeta de montaje de audio, que contiene un archivo .mon con el mismo nombre.

**VÍNCULOS RELACIONADOS**

[Estructura de archivos de montaje de audio](#) en la página 334

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 385

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 378

[Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio](#) en la página 380

[Crear montajes de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos](#) en la página 380

## Crear montajes de audio basados en plantillas

Para establecer la configuración general de su montaje de audio, puede elegir entre varias plantillas predeterminadas.

---

**PROCEDIMIENTO**

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione **Montaje de audio > Plantillas**.
3. Seleccione una plantilla: **CD Estándar**, **2 Pistas 44.1k**, **2 Pistas 96k**, **Pistas Mid-Side 44.1k**, **Surround 44.1k**, u **8 Canales 44.1k**.
4. En el diálogo **Ubicación de montaje de audio**, introduzca un nombre para su montaje de audio y seleccione la ubicación en la que desea guardar la carpeta del montaje de audio.

**NOTA**

Puede saltarse este paso pulsando el botón **Guardar más tarde**. Esto le permite definir la ubicación del montaje de audio en un momento posterior.

---

5. Haga clic en **Crear**.
- 

**RESULTADO**

Se crea una nueva carpeta de montaje de audio, que contiene un archivo .mon con el mismo nombre.

**VÍNCULOS RELACIONADOS**

[Estructura de archivos de montaje de audio](#) en la página 334

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 385

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 378

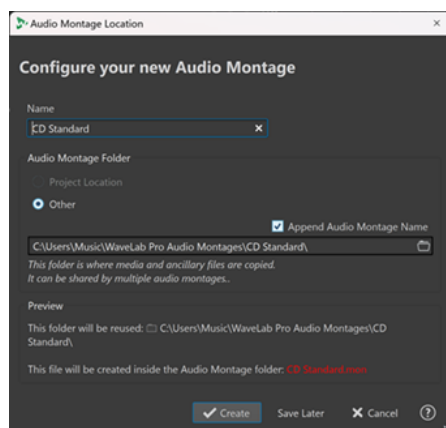
[Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio](#) en la página 380

[Crear montajes de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos](#) en la página 380



## Diálogo Ubicación de montaje de audio

El diálogo **Ubicación de montaje de audio**, le permite introducir un nombre para su montaje de audio y seleccionar la ubicación en la que desea guardar la carpeta del montaje de audio.



### Nombre

Le permite introducir un nombre para su montaje de audio. Si ha elegido una plantilla para crear su montaje de audio, WaveLab le sugiere el nombre de la plantilla como nombre, pero puede sobrescribirlo.

### Carpeta de montaje de audio

Le permite elegir si desea guardar la carpeta en la **Ubicación de proyecto** o en otra ubicación (**Otro**).

#### NOTA

La **Ubicación de proyecto** sólo está disponible en relación con un proyecto activo y abierto.

En la ubicación de la carpeta del proyecto, puede crear una nueva subcarpeta para el montaje de audio, con la carpeta del proyecto como carpeta raíz.

---

En el campo de entrada inferior, puede especificar la ruta a la nueva carpeta de montaje de audio.

Con **Nombre del montaje de audio** activado, la nueva carpeta asume automáticamente el nombre del montaje de audio.

#### NOTA

Le recomendamos que active **Nombre del montaje de audio**, ya que facilita la asignación posterior del archivo de montaje de audio (.mon) a la carpeta de montaje de audio correspondiente.

### Vista previa

Muestra una vista previa de la ruta a la nueva carpeta de montaje de audio y del nuevo archivo de montaje de audio (.mon).

### Crear

Inicia la creación de la nueva carpeta de montaje de audio y del archivo de montaje de audio.

### Guardar más tarde

Cierra el diálogo para que pueda omitir la configuración de los parámetros y elegir una ubicación de montaje de audio en un momento posterior.

### Cancelar

Cancela la operación.

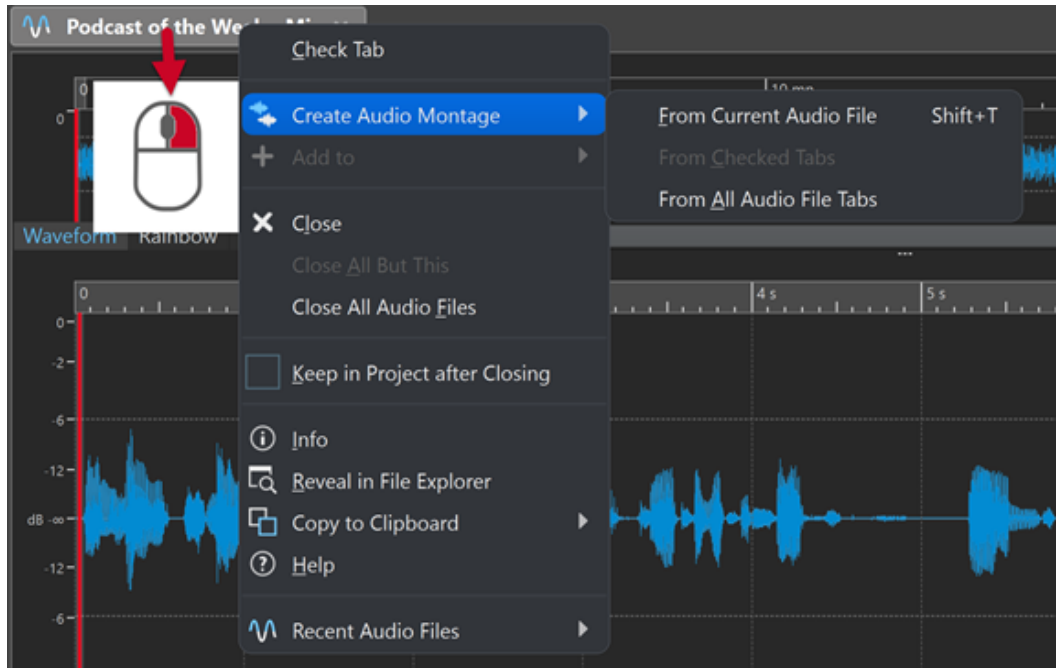
## Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio

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 sección 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 título, active **Dividir en marcadores de título**.

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 379

[Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio](#) en la página 380

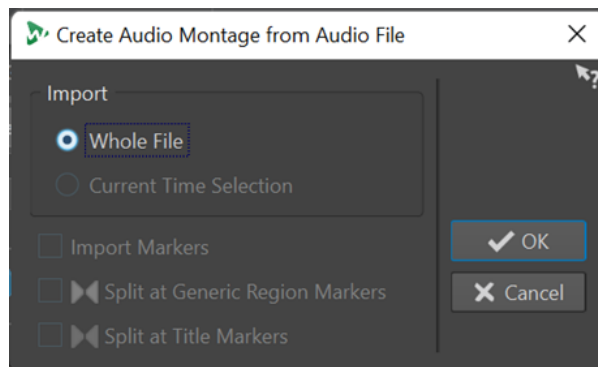
[Crear montajes de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos](#) en la página 380

## Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio

En este diálogo, puede especificar si quiere abrir el archivo de audio o una selección de tiempo dentro de un archivo de audio como un nuevo montaje de audio. También puede especificar si quiere importar marcadores en el nuevo montaje de audio y dividirlos en determinados marcadores.

Para abrir el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic derecho en la pestaña de archivo de un archivo de audio y seleccione **Crear montaje de audio > A partir del archivo de audio actual**.
- Abra un archivo de audio en el **Editor de audio**, seleccione **Archivo > Nuevo > A partir del archivo activo**, seleccione **A partir del archivo de audio actual** y haga clic en **Crear**.



### Todo el archivo

Si esta opción está activada, el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

### Selección de tiempo actual

Si esta opción está activada, la selección de tiempo que ha hecho en el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

### Importar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores dentro del archivo de audio se importan en un nuevo montaje de audio.

### Dividir en marcadores de regiones genéricas

Si esta opción está activada y el archivo de audio contiene marcadores de región genérica, el archivo de audio se divide en las posiciones de los marcadores cuando se importa a un nuevo montaje de audio. El audio fuera de los límites del marcador se elimina.

### Dividir en marcadores de título

Si esta opción está activada y el archivo de audio contiene marcadores de título, 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 378

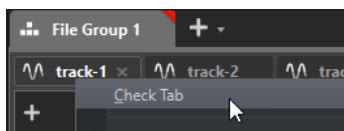
## Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio

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.

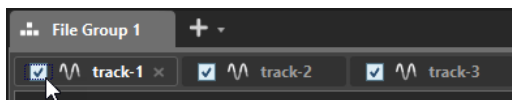
---

#### 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 ventana Editor de audio/Montaje de audio](#) en la página 98

[Crear montajes de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos](#) en la página 380

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 378

[Diálogo Insertar archivos de audio](#) en la página 418

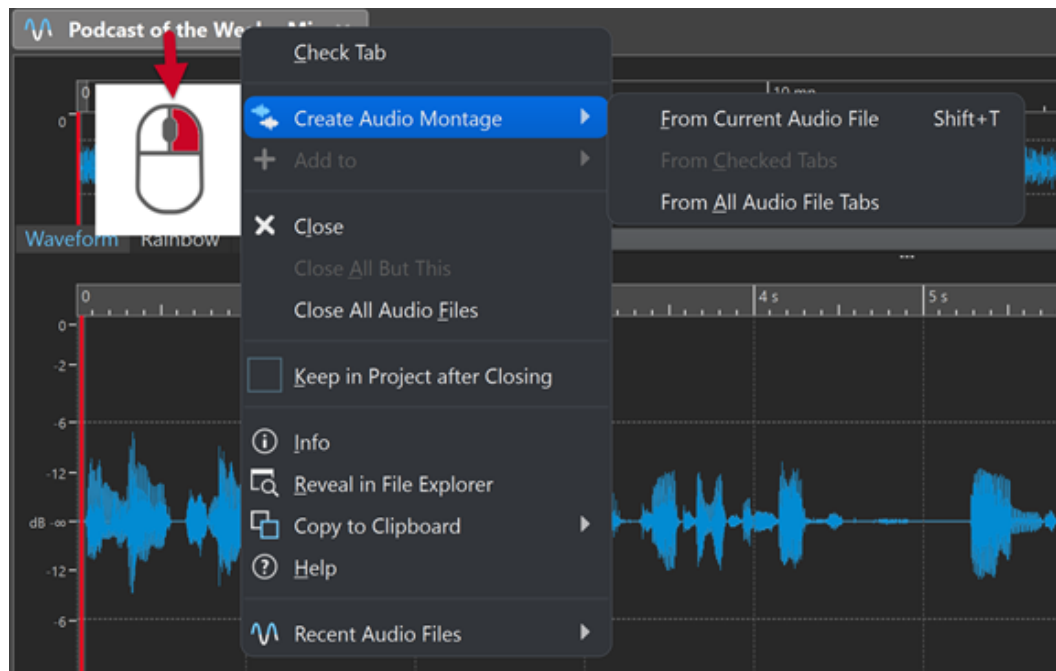
## Crear montajes de audio a partir de todos los archivos de audio abiertos

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 ventana Editor de audio/Montaje de audio](#) en la página 98
- [Crear montajes de audio a partir de múltiples archivos de audio](#) en la página 380
- [Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 378
- [Diálogo Insertar archivos de audio](#) en la página 418

## 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 títulos to an 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 382

## 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)

Creará 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)

Creará 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 procesamiento 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 archivo 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 382

## 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.

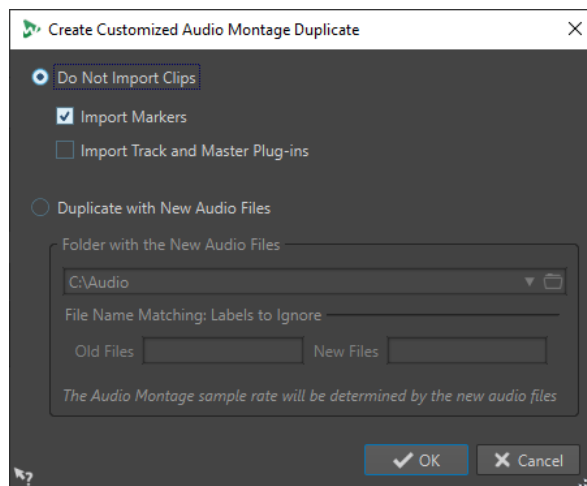
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 382

## 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**.

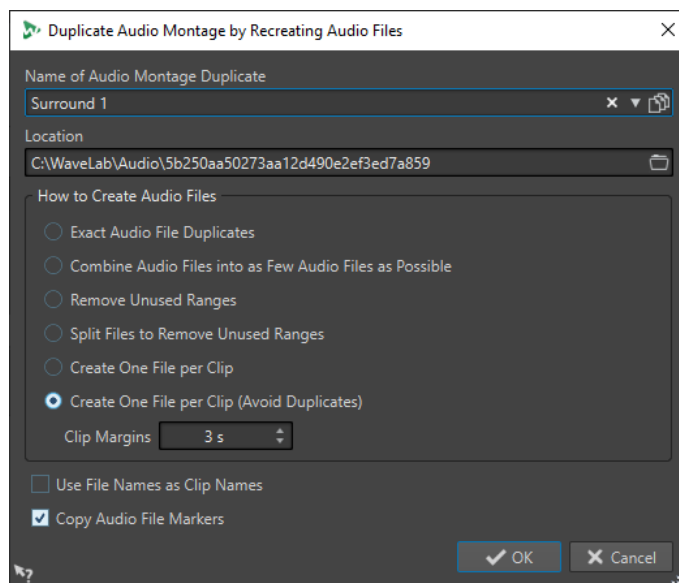
Si no hay ninguna coincidencia de archivos de audio, puede crear clips vacíos y después reemplazarlos por archivos de audio.

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

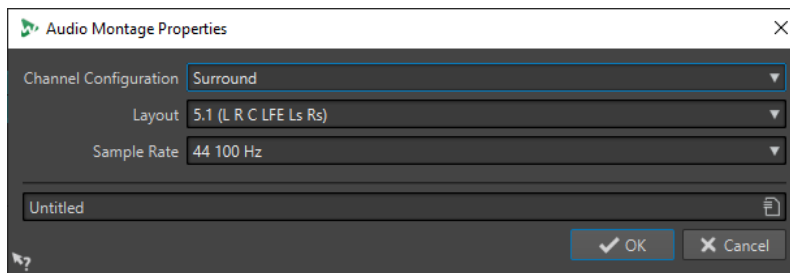
Si esta opción está activada, los marcadores en los archivos de audio originales se incluyen en los archivos vueltos a crear.

## Propiedades de montaje de audio

En las **Propiedades de montaje de audio**, puede definir la configuración de canales (mono, estéreo, surround, Ambisonics, multi mono), 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**

#### 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** y **Multi Mono**.

#### 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 385

## 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 385

## 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 títulos de un CD de audio, haga clic en **CD de audio**. A través del diálogo **Importar CD de audio** busque los títulos 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

[Resolver discrepancias de frecuencia de muestro entre montajes de audio y archivos de audio](#) en la página 421

[Diálogo Insertar archivos de audio](#) en la página 418

[Súper clips](#) en la página 482

[Diálogo Formato de archivo especial](#) en la página 234

[Pestaña Montaje de audio activo](#) en la página 923

## 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 388

[Diálogo Archivos no encontrados](#) en la página 389

## 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**.

---

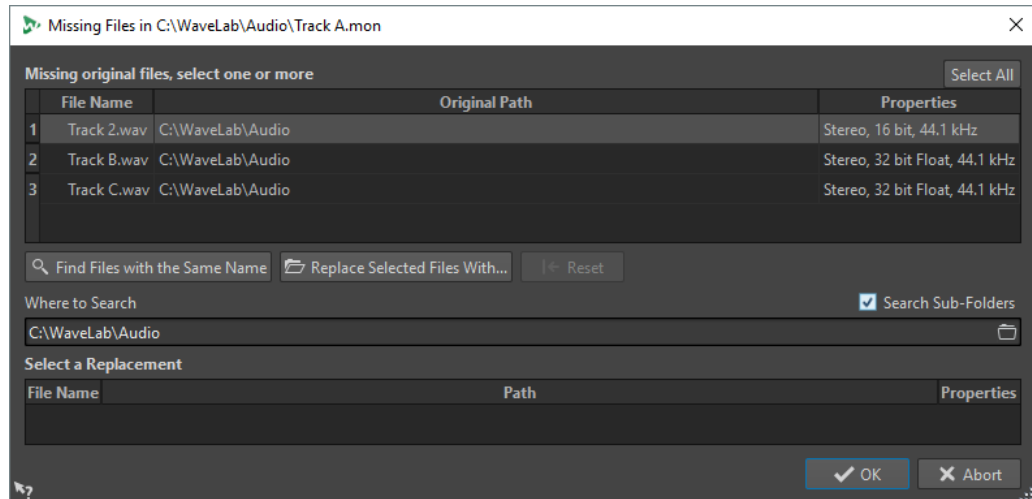
#### PROCEDIMIENTO

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 389

## 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 nombres de los archivos que se pueden usar como reemplazo. También puede arrastrar archivos a la lista desde Explorador de archivos/Finder de macOS.

## Ensamblar un montaje de audio

Se ensambla el montaje de audio agregando pistas, clips y carriles.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 390

[Clips](#) en la página 409

[Carriles](#) en la página 404

## Pistas

Las pistas proporcionan la estructura para organizar los clips. Además de una gran variedad de tipos de pistas de audio, WaveLab Pro ofrece otros tipos de pistas, como pistas de video y pistas de imagen.

- Las pistas **Mono** y **Estéreo** le permiten añadir clips a un montaje de audio.
- Las pistas de **Prueba nula** le permiten realizar pruebas nulas.
- Las pistas de **Imagen** le permiten añadir imágenes a un montaje de audio.
- Las pistas de **Video** le permiten añadir imágenes en movimiento a un montaje de audio.
- Las pistas de **Referencia** le permiten comparar sin latencia su mezcla con un archivo de audio de referencia o una señal de entrada.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas de referencia](#) en la página 395

[Pista de video](#) en la página 796

[Añadir pistas](#) en la página 390

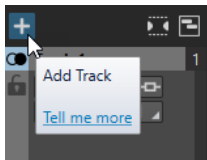
[Carriles](#) en la página 404

## Añadir pistas

Puede añadir pistas mono, pistas estéreo, pistas de referencia, pistas de prueba nula, pistas de vídeo 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.  
A screenshot of the WaveLab Pro software interface. It shows a track control area with a plus sign (+) button. A mouse cursor is hovering over the plus sign, and a context menu is open, displaying the options 'Add Track' and 'Tell me more'.
    - 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 390

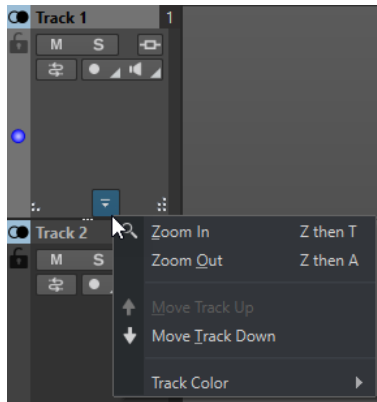
[Área de control de pista](#) en la página 338

## 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 390

[Área de control de pista](#) en la página 338

## 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 390

[Área de control de pista](#) en la página 338

## 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 390

[Área de control de pista](#) en la página 338

## 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 400

[Seleccionar clips](#) en la página 433

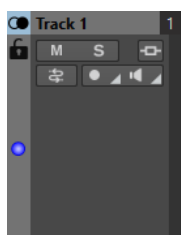
[Clips seleccionados y el clip activo](#) en la página 432

## 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 392

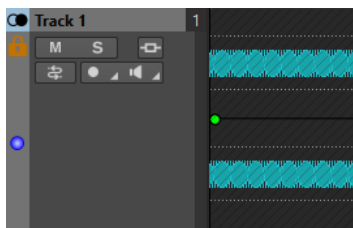
[Grupos de pistas](#) en la página 400

## 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 390

[Área de control de pista](#) en la página 338

## Apartar pistas

Apartar una pista significa ocultarla de la vista y desactivarla temporalmente, de modo que no consuma recursos y quede excluida de la reproducción y la renderización.

Puede apartar cualquier tipo de pista y tantas pistas en su montaje de audio como desee, siempre que al menos una pista permanezca activada.

Apartar las pistas es especialmente útil cuando se trabaja en proyectos complejos e intrincados con muchas pistas y efectos. Sirve para los siguientes fines:

- **Ahorro de recursos:** las pistas apartadas no consumen recursos, por lo que puede liberar potencia de la CPU para otras pistas y tareas apartando temporalmente las pistas que no se estén utilizando en ese momento.
- **Gestión de proyectos:** apartar las pistas le ayuda a mantener su vista global de pistas limpia, organizada y manejable. Ocultar y desactivar las pistas que no use todo el tiempo evita el desorden en su espacio de trabajo.

#### CONSEJO

Si sus proyectos contienen pistas de prueba nula y/o una pista de referencia, considere la posibilidad de apartarlas siempre que no estén en uso.

- **Mantener la concentración:** ocultar y desactivar temporalmente las pistas no usadas o menos importantes le ayuda a concentrarse en las partes esenciales de sus proyectos.
- **Conservación de clips:** los clips de las pistas apartadas no se ven afectados por la repercusión, la agrupación automática ni ninguna otra acción de edición de varios clips. Esto significa que puede apartar las pistas para evitar que se editen los clips de estas pistas.
- **Archivar para recuperarlas más tarde:** apartar pistas le permite ponerlas a un lado en lugar de borrarlas definitivamente, para poder recuperarlas de nuevo, en caso de que cambie de opinión.
- **Versiónado:** Apartar le permite conservar varias versiones diferentes de una pista, lo que le permite rastrear su edición y procesamiento y alternar fácilmente entre versiones anteriores y más recientes para compararlas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 338

[Área de control de pista para pistas de referencia](#) en la página 343

[Área de control de pista de pistas de video](#) en la página 347

[Área de control de pista para pistas de imagen](#) en la página 349

## Ocultar y desactivar pistas apartándolas

Para ahorrar recursos a la hora de realizar tareas de edición y procesamiento en la ventana **Montaje de audio**, puede apartar pistas de su montaje de audio.

Las pistas apartadas están ocultas y desactivadas, pero las puede activar de nuevo en cualquier momento.

Haga clic derecho en una pista del área de control de pistas y elija una de las siguientes opciones del menú **Pista**:

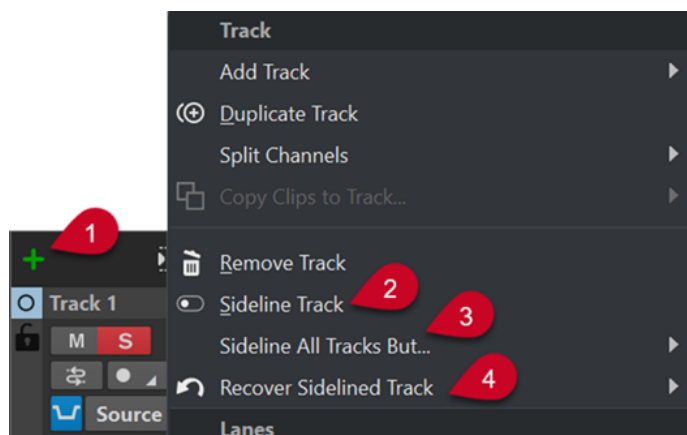
- **Apartar pista** oculta y desactiva la pista.
- **Apartar todas las pistas menos** oculta y desactiva todas las pistas, a excepción de la pista que seleccione en este menú, que contiene la pista activa y cualquier otra pista que esté actualmente apartada.

### RESULTADO

Dependiendo de su elección, se oculta y desactiva una pista, o todas las pistas excepto una en concreto. El símbolo + de la parte superior izquierda del área de control de pistas se vuelve verde, para indicar que el montaje de audio contiene pistas apartadas.

### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- Para revelar y activar de nuevo las pistas apartadas, haga clic en + en la parte superior izquierda del área de control de pistas y seleccione una o todas las pistas apartadas en el menú **Añadir pista**.
- Para revelar y activar de nuevo las pistas apartadas y colocarlas después de una pista determinada, haga clic derecho en la pista en el área de control de pistas y seleccione una o todas las pistas apartadas en el menú **Recuperar pista apartada**.

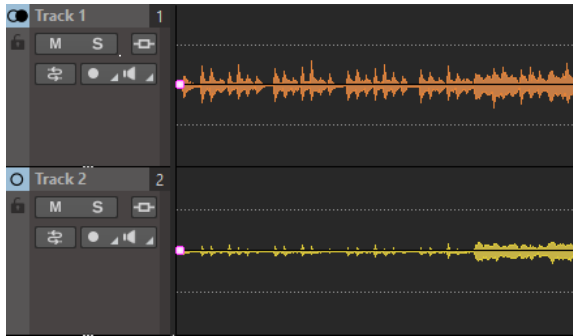


- 1 Símbolo +, su color verde indica que hay pistas marginadas en el montaje de audio
- 2 Opción **Apartar pista**, para ocultar y desactivar una pista
- 3 Opción **Apartar todas las pistas menos**, para ocultar y desactivar todas las pistas excepto una en particular
- 4 Opción **Recuperar pista apartada**, para recuperar una pista en particular o todas las pistas

## 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.

## Pistas de referencia

Una pista de referencia le permite comparar sin latencia su mezcla con un archivo de audio de referencia o una señal de entrada.

Puede usar una pista de referencia para los siguientes fines:

- 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 retardo al cambiar entre pistas de referencia, incluso si utiliza 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 sirven para comparar el audio más que para editarlo. Los clips de las pistas de referencia no se ven afectados por las opciones **Repercusión global** y **Agrupado automático**, a menos que active **Repercusión global afecta a pistas de referencia** en el panel **Repercusión** o **Agrupado automático global afecta a pistas de referencia** en el panel **Agrupado automático**, respectivamente, a través de la pestaña **Editar**. El **Asistente de álbum** 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 396

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 354

[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 452

## 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

[Pistas de referencia](#) en la página 395

## 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 **Montaje de audio**, 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 343

## 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 **Montaje de audio**, añada una pista de referencia.

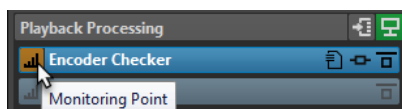
2. Active **Escuchar solo** en la pista de referencia.

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 343

[Panel de Procesado de reproducción](#) en la página 623

[ASIO-Guard](#) en la página 34

### 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 343

[Añadir pistas](#) en la página 390

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 591

## Pistas de prueba nula

Las pistas de prueba nula le permiten realizar pruebas nulas; es decir, combinar la señal invertida en fase de su audio renderizado con la salida del montaje de audio, de modo que cualquier diferencia entre ellas se manifieste mediante sonidos, mientras que las regiones idénticas producen silencio.

La prueba nula es una técnica de medición popular en el procesamiento de audio. Identifica las diferencias entre dos señales de audio restando una señal de la otra y reproduciendo la señal resultante. Si las dos señales son idénticas, en la reproducción se oye silencio. Si no son idénticas, los sonidos residuales constituyen la diferencia entre las dos señales.

En WaveLab Pro, puede realizar una prueba nula añadiendo una pista de prueba nula a su montaje de audio. En las pistas de prueba nula, la fase de la señal se invierte automáticamente.

### IMPORTANTE

La señal de la pista de prueba nula no se procesa a través de ningún plug-in de salida. Se compensa la latencia y se mezcla con la señal de salida del resto de su montaje de audio; es decir, todo menos la pista de prueba nula.

### NOTA

- El enrutamiento de salida por defecto de las pistas de prueba nula es izquierda/derecha. Por esta razón, no puede utilizarlas para realizar pruebas nulas en un montaje de audio de sonido envolvente.
- El procesamiento de la **Sección Master** no se tiene en cuenta al realizar pruebas nulas con pistas de prueba nula.
- No puede añadir pistas de prueba nula a un grupo de pistas.

### CONSEJO

Como sólo tiene sentido tener activa una única pista de prueba nula a la vez, si añade más de una pista de prueba nula a su montaje de audio, le recomendamos que oculte y desactive temporalmente las que no esté utilizando en ese momento seleccionando **Apartar pista** en el menú contextual de control de pista.

La realización de pruebas nulas con pistas de prueba nula es útil para los siguientes fines:

- **Garantía de calidad:** Para garantizar que, al utilizar plug-ins, las transiciones de clips no incluyan partes mudas ni se vean afectadas por distorsiones aleatorias.
- **Análisis de audio:** Identificar y analizar las diferencias entre dos pistas que suenan muy parecidas.
- **Diseño sonoro:** Extraer y aislar elementos sonoros específicos revelados por la prueba nula y utilizarlos como inspiración.
- **Masterización:** Para asegurarse de que cualquier edición que realice en la mezcla produzca los resultados previstos y no dé lugar a cambios adicionales no deseados.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar pruebas nulas](#) en la página 399

[Ocultar y desactivar pistas apartándolas](#) en la página 394

## Realizar pruebas nulas

Puede realizar una prueba nula para revelar posibles problemas invocados por la renderización de un montaje de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Renderice todo el montaje de audio mediante la pestaña **Renderizar**.
2. Haga clic en **+**, en la parte superior izquierda del área de control de pista, y seleccione **Pista de prueba nula** desde el menú **Añadir pista**.
3. Importe el archivo de audio renderizado en el montaje de audio, en la pista de prueba nula.
4. Reproduzca el montaje de audio entero.

---

### RESULTADO

Si no se produce ningún sonido en la reproducción, las dos señales de audio son idénticas.

### NOTA

El silencio completo, también denominado «nulo perfecto» en el procesamiento de audio, rara vez se consigue en situaciones de prueba de nulos en el mundo real, porque es probable que se produzcan problemas menores, como la pérdida de precisión de la cuantización o la aleatoriedad. Como regla general, cuanto más silencioso sea el resultado, más similares serán las dos señales de audio.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas de prueba nula](#) en la página 398

## 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 390

[Añadir pistas](#) en la página 390

## 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 338

## 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 516

[Diálogo Grupos de pistas](#) en la página 400

[Agrupar pistas](#) en la página 402

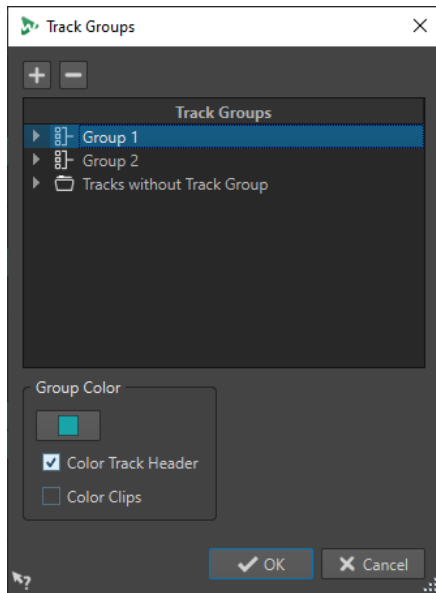
[Grupos de clips](#) en la página 470

## 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 338

[Grupos de pistas](#) en la página 400

[Agrupar pistas](#) en la página 402

## 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 400
- [Seleccionar pistas](#) en la página 392
- [Diálogo Grupos de pistas](#) en la página 400
- [Colorear grupos de pistas](#) en la página 403
- [Añadir efectos mediante la ventana Inspector](#) en la página 526

## 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 400
- [Diálogo Grupos de pistas](#) en la página 400

## 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 400

[Diálogo Grupos de pistas](#) en la página 400

## 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 338

[Grupos de pistas](#) en la página 400

## 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.

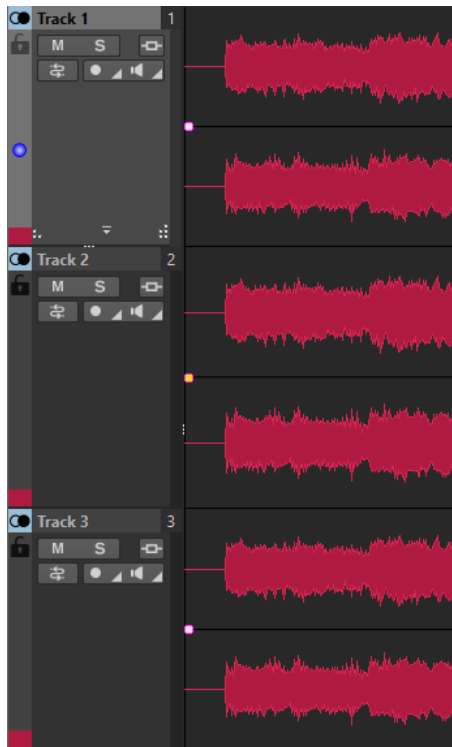
---

#### 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 400

[Diálogo Grupos de pistas](#) en la página 400

## Carriles

Puede dividir pistas en carriles. Esto le permite colocar clips en la misma pista en diferentes carriles en paralelo para la masterización 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 404

[Área de control de carril](#) en la página 408

## 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 338

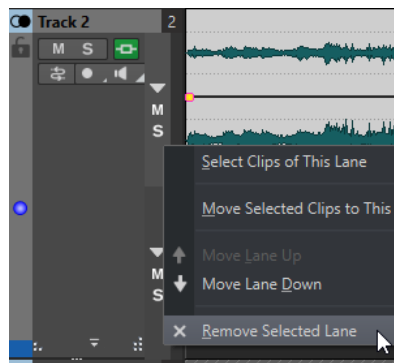
## Eliminar carriles

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 408

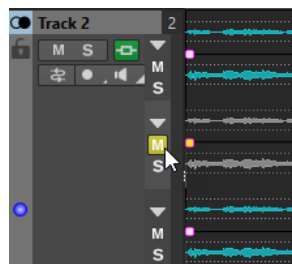
## Silenciar y poner en solo carriles

Puede silenciar y poner en solo cada carril individualmente.

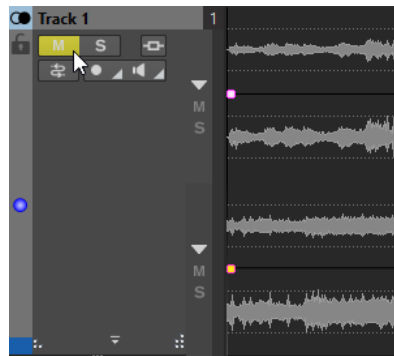
---

#### POSIBILIDADES

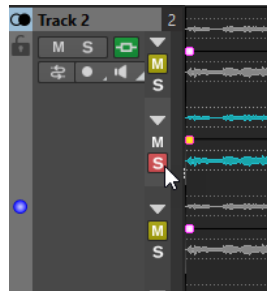
- En el área de control de carril de un carril, haga uno de lo siguiente:
  - Para silenciar un carril, haga clic en **Silenciar**.



- 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 408

## 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 338

## 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 338

## 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 408

## 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.
-

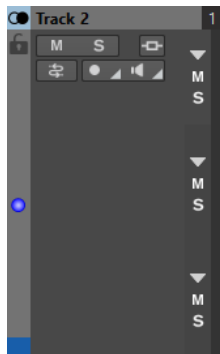
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Clip activo](#) en la página 440

## 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

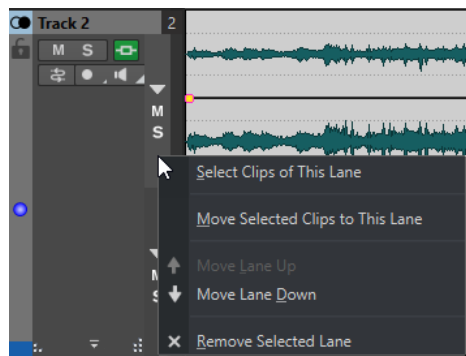
Silencia el carril.

### 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

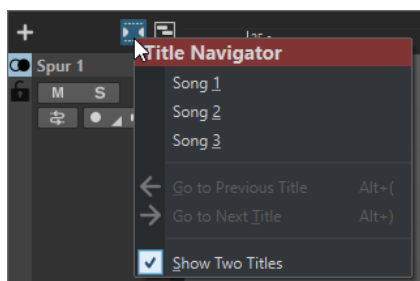
[Área de control de pista](#) en la página 338

[Silenciar y poner en solo carriles](#) en la página 405

## 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 título y los clips que se encuentran dentro del rango de la pareja de marcadores de título 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 título de su montaje de audio. Puede editar el nombre del marcador de inicio de título en la ventana **Marcadores** o haciendo clic derecho en un marcador de inicio de título 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 título](#) en la página 551

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

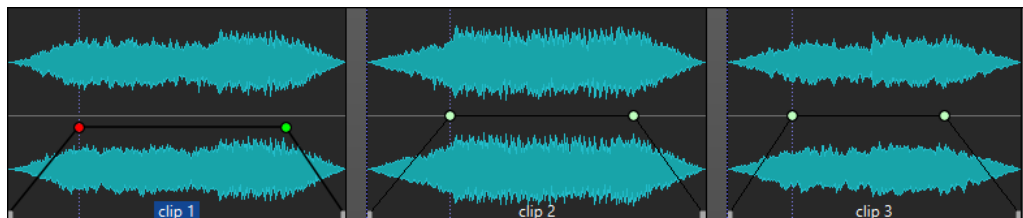
## Clips

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 427

## 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 409

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 410

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual](#) en la página 411

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar](#) en la página 411

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS](#) en la página 411

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos](#) en la página 412

[Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 412

[Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio](#) en la página 413

[Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa](#) en la página 415

[Insertar clips en montajes de audio usando la ventana de clips](#) en la página 416

[Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio](#) en la página 27

## 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 **Editor de audio** a la ventana **Montaje de audio** para insertarlo en el montaje de audio.

---

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio**, 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.

2. Realice los ajustes en el diálogo **Importar archivos** y haga clic en **Aceptar**.
- 

#### RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar archivos](#) en la página 413

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

## Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual

El menú contextual de la ventana **Montaje de audio** le permite insertar archivos de audio en montajes de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, haga clic derecho en una área vacía de una pista.
  2. Seleccione **Insertar archivos de audio** en el menú emergente **Insertar** y elija el archivo de audio que desee posicionar en la pista.
  3. Realice los ajustes en el cuadro de diálogo **Importar archivos** y pulse **Aceptar**.
- 

#### RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar archivos](#) en la página 413

## 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 **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 **Montaje de audio**, seleccione la pista donde desea insertar el clip. La posición del clip está indicada por el cursor de edición.
  4. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

## Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS

Puede copiar y pegar un archivo de audio del Explorador de archivos/Finder de macOS a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione un archivo de audio y pulse **Ctrl/Cmd - C**.
  2. En la ventana de montaje de audio, coloque el cursor de edición en la posición donde quiera insertar el clip.
  3. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd - V**.
- 

#### RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

## Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos

Puede arrastrar un archivo de audio de la ventana **Explorador de archivos** a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

#### NOTA

Lo siguiente también puede hacerse desde el Explorador de archivos/Finder de macOS.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
  2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione los archivos de audio a los que quiere que el clip haga referencia, y arrástrelos sobre una pista.
    - 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 **Importar archivos**.
  3. Haga uno de lo siguiente:
    - Si ha seleccionado un único archivo de audio, realice los ajustes en el diálogo **Importar archivos**.
    - 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 108

[Diálogo Importar archivos](#) en la página 413

## 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.

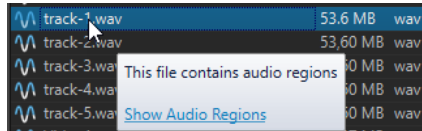
---

#### 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 108

## 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.

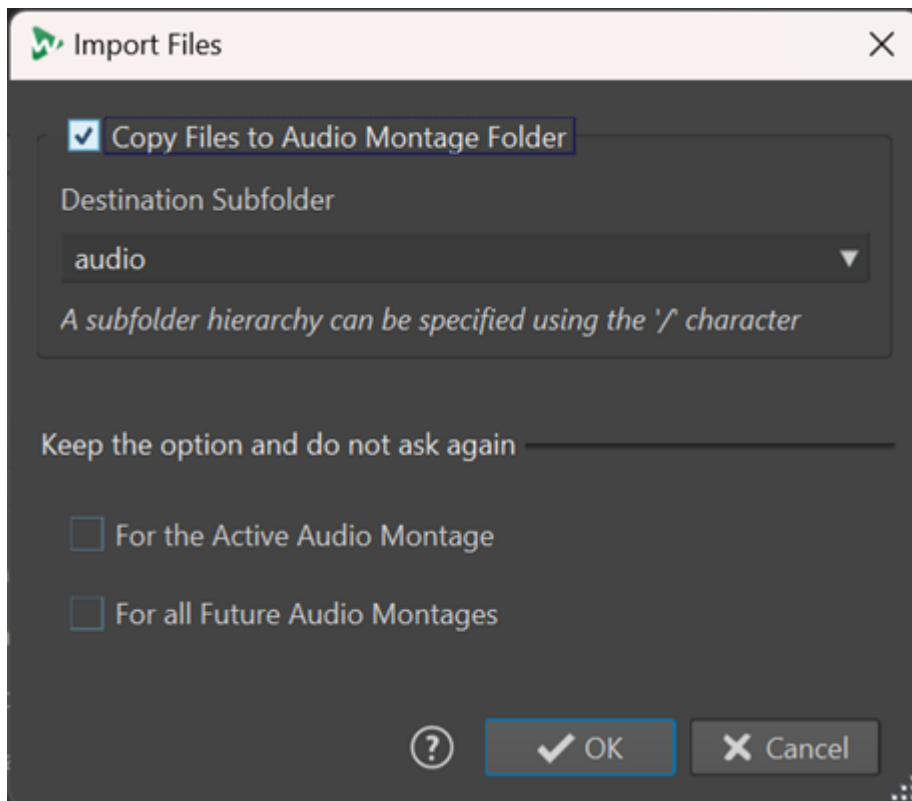
---

#### 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**.
- 

## Diálogo Importar archivos

Al importar archivos de audio en montajes de audio, el diálogo **Importar archivos** le permite elegir si desea crear una copia del archivo de audio original en la carpeta del montaje de audio o en una de sus subcarpetas, y si desea guardar o no esta elección para futuras importaciones.



#### Copiar archivos de audio a la carpeta de montaje de audio

Crea un duplicado de los archivos de audio y los guarda en la carpeta de montaje de audio. Activada por defecto, la opción garantiza que los archivos de origen permanezcan inalterados en el montaje de audio; es decir, no se ven afectados por ninguna edición en el **Editor de audio**.

Opcionalmente, el menú **Subcarpeta de destino** le permite elegir una subcarpeta de la carpeta de montaje de audio como ubicación para el duplicado del archivo de audio. Puede usar la «/» para especificar la jerarquía de carpetas.

#### NOTA

- Si desactiva **Copiar archivos a la carpeta de montaje de audio**, aún podrá añadir el archivo origen o una copia del mismo a la carpeta de montaje de audio o a una de sus subcarpetas en un momento posterior, usando la función **Consolidación de montaje de audio**.
- Si vuelve a añadir un archivo de audio previamente importado al mismo montaje de audio, no aparecerá el diálogo **Importar archivos**.

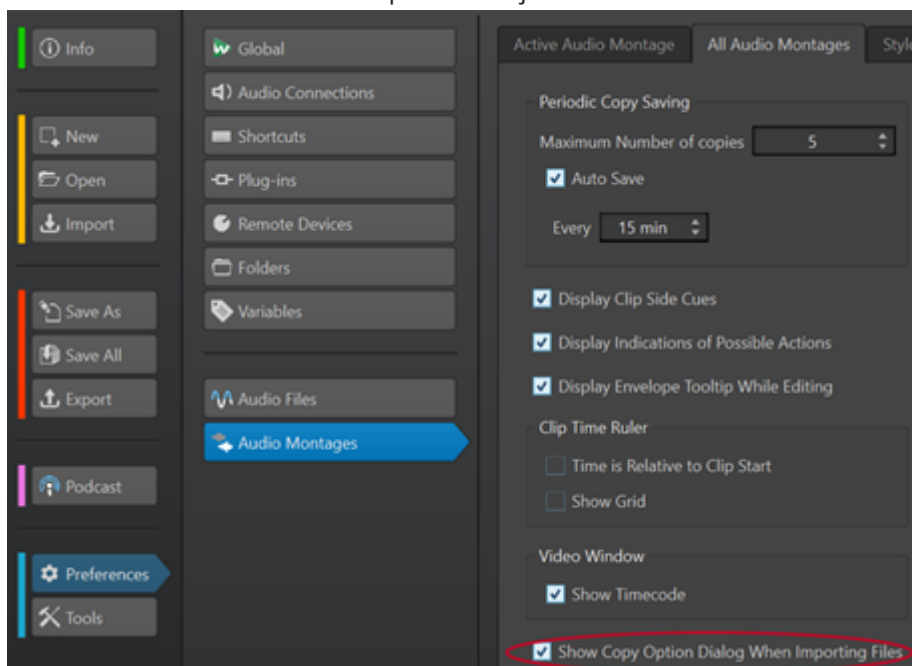
#### Mantener la opción y no volver a preguntar

Para guardar la configuración actual de **Copiar archivo a la carpeta del montaje de audio** para posteriores operaciones de importación, active **Para el montaje de audio activo** o **Para todos los montajes de audio futuros**.

Como resultado, el diálogo no se abre de nuevo al importar más archivos de audio al montaje de audio activo o al importar archivos de audio a cualquier montaje de audio futuro, respectivamente.

NOTA

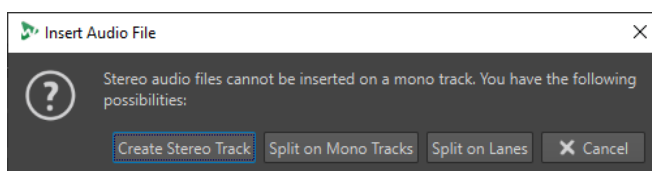
Para restablecer esta opción, active **Mostrar diálogo de opciones de copia al importar archivos** en el panel **Todos los montajes de audio** o el panel **Montaje de audio activo** de las **Preferencias** para montajes de audio.



## 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.

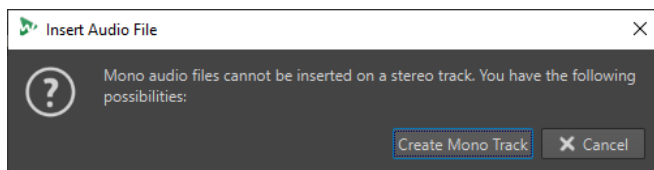
#### Dividir en pistas mono

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 410

## 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

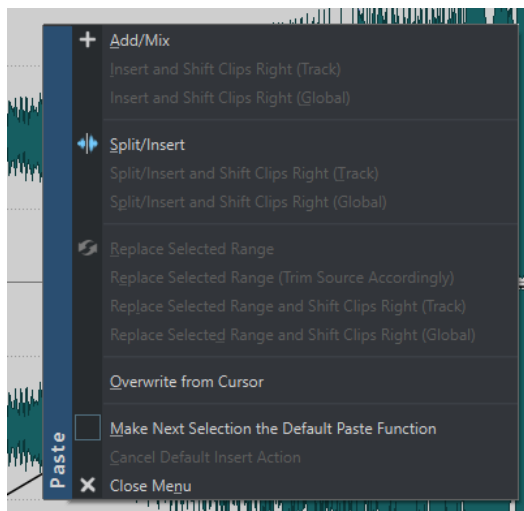
[Inserción de un solo clip](#) en la página 416

[Diálogo Insertar archivos de audio](#) en la página 418

## 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.

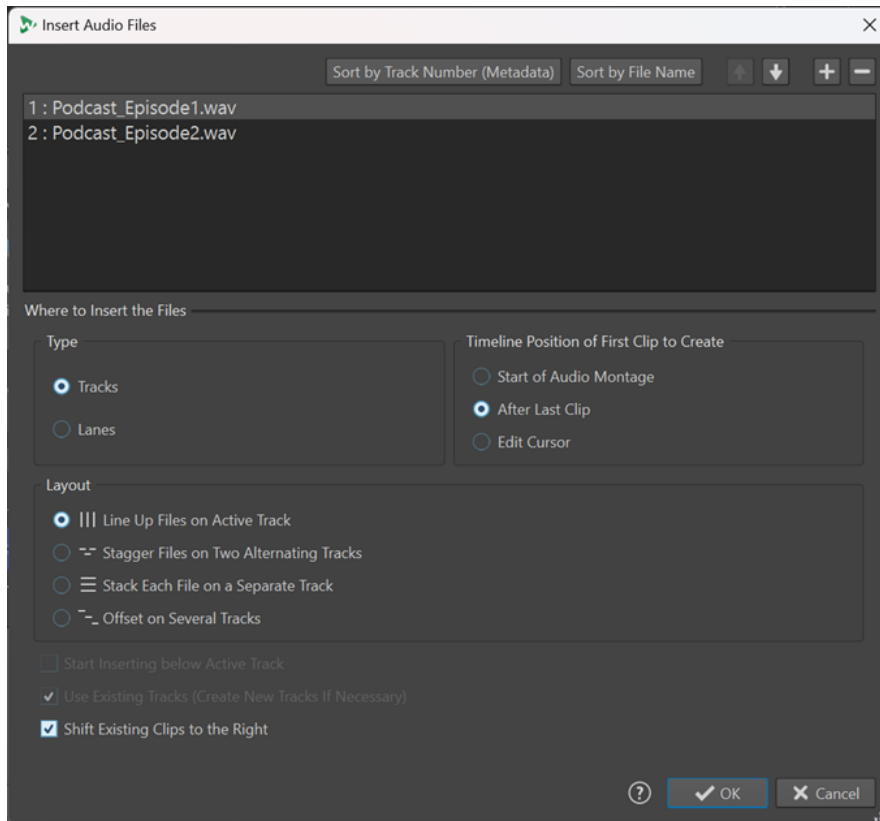
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones para insertar clips](#) en la página 416

[Diálogo Insertar archivos de audio](#) en la página 418

## **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 404

[Opciones para insertar clips](#) en la página 416

[Inserción de un solo clip](#) en la página 416

[Pestaña Montaje de audio activo](#) en la página 923

## Resolver discrepancias de frecuencia de muestreo entre montajes de audio y archivos de audio

Si la frecuencia de muestreo de su montaje de audio difiere de las frecuencias de muestreo de los archivos de audio que desea insertar en él, WaveLab Pro le permite ajustar la frecuencia de muestreo del propio montaje de audio o las frecuencias de muestreo de las copias de los archivos de audio, para que coincidan.

### PRERREQUISITO

Al insertar archivos de audio en su montaje de audio, aparece el diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes** y le advierte de una discrepancia de frecuencia de muestreo.

En el diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes**, haga uno de lo siguiente:

- Para ajustar el montaje de audio a la frecuencia de muestreo de los archivos de audio, haga clic en **Cambiar montaje de audio**.

### NOTA

Esta opción solo está disponible si la frecuencia de muestreo es idéntica para todos los archivos de audio y el montaje de audio todavía no contiene clips de audio. Este último es el caso cuando se utiliza una plantilla, por ejemplo.

- Para crear copias de los archivos de audio y ajustarlas a la frecuencia de muestreo del montaje de audio, haga clic en **Convertir archivos**.

Las versiones de archivo remuestreadas se crean en la subcarpeta de montaje de audio `edits.mon`. Esto crea un archivo de 32 bits flotantes sin ningún proceso de dithering. El nombre del archivo es el nombre del archivo original con la nueva frecuencia de muestreo como sufijo. Si ya existe un archivo con este nombre, no se vuelve a crear.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

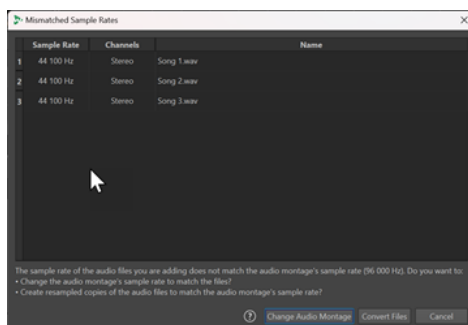
[Pestaña Todos los montajes de audio](#) en la página 924

[Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes](#) en la página 421

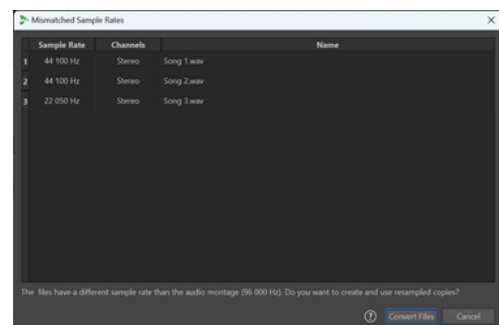
[Pestaña Insertar \(Montaje de audio\)](#) en la página 360

## Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes

Cuando inserta archivos de audio en un montaje de audio y sus frecuencias de muestreo difieren, el cuadro de diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes** le ayuda a resolver el problema.



El diálogo Frecuencias de muestreo diferentes de un montaje de audio vacío, con una frecuencia de muestreo idéntica ajustada para todos los archivos de audio a insertar



El diálogo Frecuencias de muestreo diferentes para montajes de audio con clips existentes y/o frecuencias de muestreo diferentes ajustadas para los archivos de audio a insertar

### Cambiar montaje de audio

Ajusta el montaje de audio a la frecuencia de muestreo de los archivos de audio.

#### NOTA

Esta opción solo está disponible si la frecuencia de muestreo es idéntica para todos los archivos de audio y el montaje de audio todavía no contiene clips de audio.

---

### Convertir archivos

Crea copias de los archivos de audio y las ajusta a la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

#### CONSEJO

Puede ajustar la **Calidad de conversión de remuestreado** en la pestaña **Audio**, en las **Preferencias globales**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 911

[Resolver discrepancias de frecuencia de muestro entre montajes de audio y archivos de audio](#) en la página 421

## 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 36

## 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 las 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 423

## 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:

<b>3 channels</b>
LR+LFE (L R LFE)
LRC (L R C)
LRS (L R S)
<b>4 channels</b>
LRC+LFE (L R C LFE)
LRS+LFE (L R LFE S)
LRCS (L R C S)
Quadro (L R Ls Rs)
<b>5 channels</b>
LRCS+LFE (L R C LFE S)
Quadro+LFE (L R LFE Ls Rs)
5.0 (L R C Ls Rs)
<b>6 channels</b>
5.1 (L R C LFE Ls Rs)
6.0 Cine (L R C Ls Rs Cs)
6.0 Music (L R Ls Rs SI Sr)
<b>7 channels</b>
6.1 Cine (L R C LFE Ls Rs Cs)
6.1 Music (L R LFE Ls Rs SI Sr)
7.0 Cine (SDDS) (L R C Ls Rs Lc Rc)
7.0 Music (Dolby) (L R C Ls Rs SI Sr)
<b>8 channels</b>
7.1 Cine (SDDS) (L R C LFE Ls Rs Lc Rc)
7.1 Cine Full Rear (L R C LFE Ls Rs Lcs Rcs)
7.1 Music (Dolby) (L R C LFE Ls Rs SI Sr)
7.1 Proximity (L R C LFE Ls Rs Pl Pr)
8.0 Cine (L R C Ls Rs Lc Rc Cs)
8.0 Music (L R C Ls Rs Cs SI Sr)
8.0 Cube (L R Ls Rs Tfl Tfr Trl Trr)
7.1 Cine Top Center (L R C LFE Ls Rs Cs Tc)
7.1 Cine Center High (L R C LFE Ls Rs Cs Tfc)
7.1 Cine Front High (L R C LFE Ls Rs Tfl Tfr)
7.1 Cine Side High (L R C LFE Ls Rs Tsl Tsr)
<b>9 channels</b>
8.1 Music (L R C LFE Ls Rs Cs SI Sr)
8.1 Cine (L R C LFE Ls Rs Lc Rc Cs)
5.0.4 (L R C Ls Rs Tfl Tfr Trl Trr)
7.0.2 (L R C Ls Rs SI Sr Tsl Tsr)
<b>10 channels</b>
5.1.4 (L R C LFE Ls Rs Tfl Tfr Trl Trr)
7.1.2 (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tsl Tsr)
10.0 Auro-3D (L R C Ls Rs Tc Tfl Tfr Trl Trr)
<b>11 channels</b>
7.0.4 (L R C Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr)
11.0 Auro-3D (L R C Ls Rs Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
10.1 Auro-3D (L R C LFE Ls Rs Tc Tfl Tfr Trl Trr)
<b>12 channels</b>
10.2 Experimental (L R C LFE Ls Rs Tfl Tfc Tfr Trl Trr LFE2)
7.1.4 (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr)
11.1 Auro-3D (L R C LFE Ls Rs Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
<b>13 channels</b>
7.0.6 (L R C Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr Tsl Tsr)
13.0 Auro-3D (L R C Ls Rs SI Sr Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
<b>14 channels</b>
7.1.6 (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr Tsl Tsr)
12.2 (L R C LFE Ls Rs Lc Rc Tfl Tfc Tfr Trl Trr LFE2)
13.1 Auro-3D (L R C LFE Ls Rs SI Sr Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trr)
14.0 (L R Ls Rs SI Sr Tfl Tfr Trl Trr Bfl Bfr Brl Brr)
<b>24 channels</b>
22.2 (L R C LFE Ls Rs Lc Rc Cs SI Sr Tc Tfl Tfc Tfr Trl Trc Trr LFE2 Tsl Tsr Bfl Bfc Bfr)

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Info Diálogo](#) en la página 84

## 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.

---

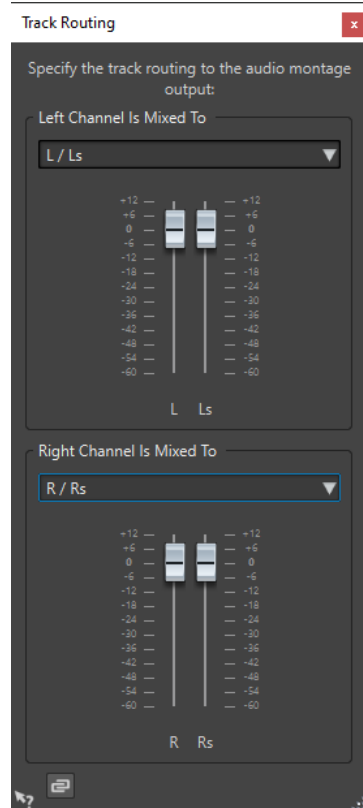
### PROCEDIMIENTO

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

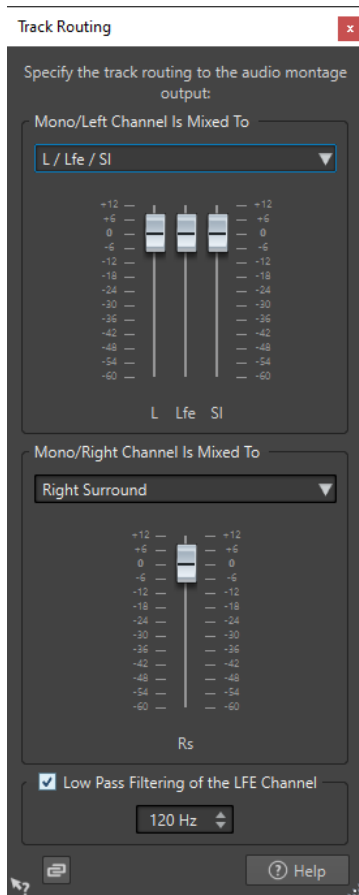
[Diálogo Enrutado de pista](#) en la página 425

[Área de control de pista](#) en la página 338

## 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 de 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

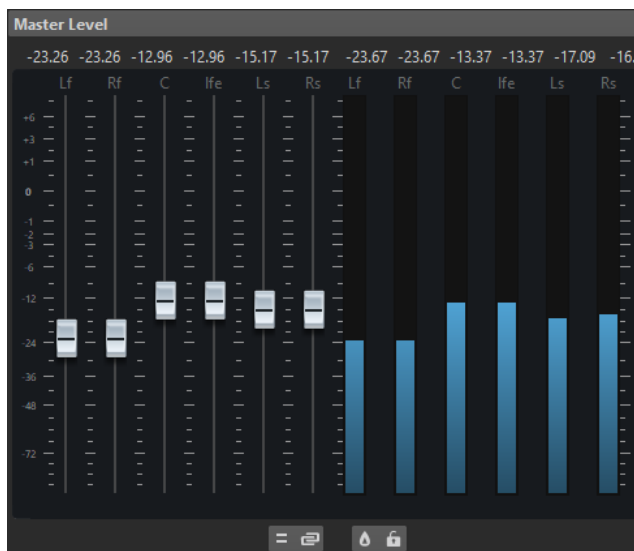
[Área de control de pista](#) en la página 338

[Asignar canales de pista a canales de salida](#) en la página 424

## 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 601

## 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

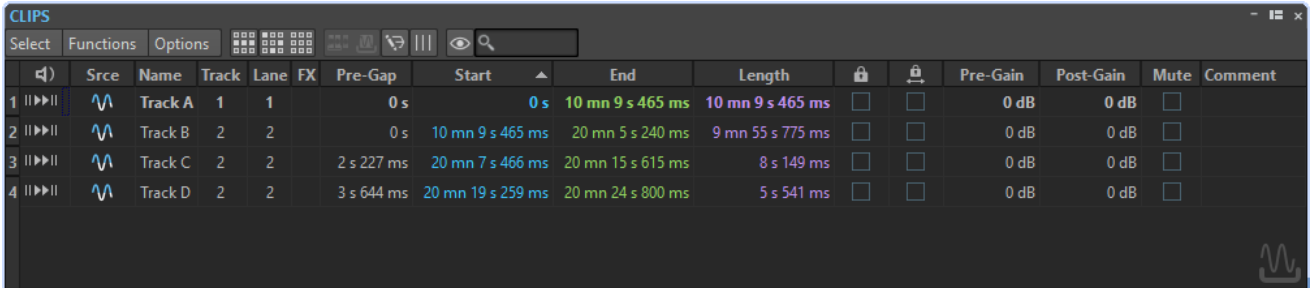
[Clips](#) en la página 409

[Ventana Clips](#) en la página 428

## 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**.



	Src	Name	Track	Lane	FX	Pre-Gap	Start	End	Length	Lock	Mute	Pre-Gain	Post-Gain	Comment
1	▶▶	Track A	1	1		0 s	0 s	10 mn 9 s 465 ms	10 mn 9 s 465 ms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 dB	0 dB	<input type="checkbox"/>
2	▶▶	Track B	2	2		0 s	10 mn 9 s 465 ms	20 mn 5 s 240 ms	9 mn 55 s 775 ms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 dB	0 dB	<input type="checkbox"/>
3	▶▶	Track C	2	2		2 s 227 ms	20 mn 7 s 466 ms	20 mn 15 s 615 ms	8 s 149 ms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 dB	0 dB	<input type="checkbox"/>
4	▶▶	Track D	2	2		3 s 644 ms	20 mn 19 s 259 ms	20 mn 24 s 800 ms	5 s 541 ms	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	0 dB	0 dB	<input type="checkbox"/>

## Lista de clips

Están disponibles las siguientes columnas en la ventana **Clips**:

- **Reproducir pre-roll/Reproducir** le permite reproducir el clip con o sin pre-roll.
- **Orgn** selecciona el clip en la ventana de montaje.
- **Nombre** muestra el nombre del clip. Puede hacer doble clic en el nombre o introducir un nombre nuevo para el clip.
- **Pista** muestra el número de pista del clip. Puede hacer clic en el número de pista y asignar el clip a otra pista.
- **Carril** muestra el número de carril del clip. Puede hacer clic en el número de carril y asignar el clip a otro carril.
- **FX** indica si un clip contiene efectos. Haga clic en el indicador **FX** para abrir los efectos del clip.
- **Prepauza** muestra la distancia hasta el clip anterior. Puede hacer doble clic en el valor de prepauza e introducir un nuevo valor de distancia.
- **Inicio** muestra el tiempo de inicio del clip. Puede hacer doble clic en el valor de inicio e introducir un nuevo valor de inicio.
- **Final** muestra el tiempo de final del clip. Puede hacer doble clic en el valor de final e introducir un nuevo valor de final.
- **Duración** muestra la duración del clip. Puede hacer doble clic en el valor de duración e introducir un nuevo valor de duración.
- **Bloquear** bloquea el clip para evitar que sea editado por accidente.
- **Bloqueo de tiempo** bloquea el clip para evitar que sea editado por accidente en el dominio del tiempo.
- **Preganancia** le permite establecer la ganancia preefecto del clip.
- **Postganancia** le permite establecer la ganancia postefecto del clip.
- **Comentario** le permite añadir un comentario al clip.

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 en pista activa**

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 solapan 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 facilita las operaciones de alineado de clips.

### **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 los clips seleccionados para evitar ediciones accidentales. Los clips seleccionados que ya están bloqueados se desbloquean.

### **Bloquear/Desbloquear movimiento y redimensionado**

Bloquea la posición y el tamaño de un clip. Existen otras opciones de edición posibles.

### **Activar todos los efectos (clips seleccionados)/Desactivar todos los efectos (clips seleccionados)**

Activa/Desactiva de una vez todos los efectos asignados a los clips seleccionados en el montaje de audio.

Esta opción es muy útil para los siguientes fines:

- Para ayudarle a gestionar los recursos de la CPU en álbumes con muchas canciones, con frecuencias de muestreo más altas, sobremuestreo, etc.
- Para evitar problemas de latencia debidos al elevado consumo de CPU durante la grabación.
- Para identificar el origen de problemas en su proyecto, como ruidos o fallos no deseados, ya que le permite inspeccionar su material de audio activando y desactivando plug-ins de forma selectiva en clips individuales o múltiples.

#### **NOTA**

- Los plug-ins desactivados no consumen recursos, a diferencia de los plug-ins en bypass.
- WaveLab Pro puede tardar un poco en procesar la solicitud. A diferencia del bypass, la activación o desactivación de los plug-ins no surte efecto de forma instantánea.

---

## **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 108

[Ventana Grupos de clips](#) en la página 471

[Mover clips a otra pista o carril en la ventana Clips](#) en la página 451

## Clips seleccionados y el clip activo

Hay una diferencia entre los clips seleccionados y el clip activo en un montaje de audio. Algunas funciones de edición solo se pueden realizar en un clip individual o en el clip activo, mientras que otras se pueden realizar en múltiples o en clips seleccionados.

### Clips seleccionados

- Un clip seleccionado es un clip que se ha seleccionado mediante cualquiera de los procedimientos para seleccionar clips.
- Los clips seleccionados se muestran con un color de fondo más claro que los clips no seleccionados.
- Se pueden seleccionar varios clips a la vez. Esto le permite realizar ediciones, como copiar, mover o borrar, en todos ellos en un solo paso.

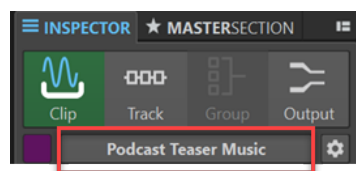
#### NOTA

Si hace clic con el botón derecho del ratón en la parte superior de un clip, se abrirá el menú **Clips**.

### Clip activo

- Solo puede estar un único clip activo al mismo tiempo.
- El clip activo es el clip seleccionado, pulsado o editado más recientemente.
- El nombre del clip activo en la ventana **Montaje de audio** se resalta con un fondo azul.
- El nombre del clip activo se muestra en la ventana **Inspector**.

**Ejemplo:** la ventana **Inspector** con un clip llamado "Podcast Teaser Music" que está establecido como clip activo en el montaje de audio

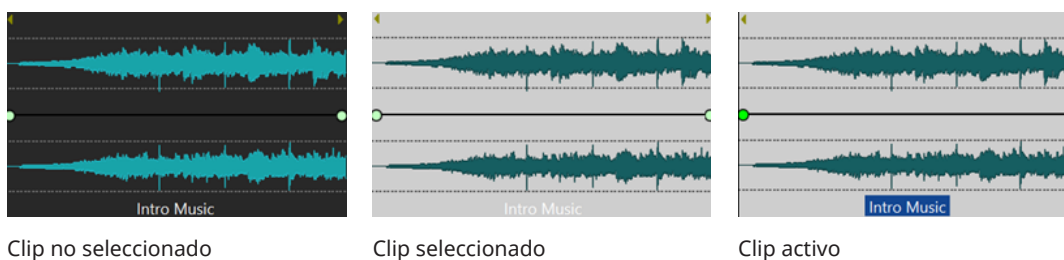


- Un clip puede ser a la vez el clip activo y un clip seleccionado, de modo que queda marcado por el fondo azul de su nombre y el fondo más claro del propio clip, pero el clip activo no es necesariamente un clip seleccionado.
- Con uno o varios clips seleccionados en un montaje de audio, no hay necesariamente un clip activo.
- Algunas tareas de edición sólo pueden realizarse en clips activos.



NOTA

Hacer clic derecho en la parte inferior de un clip abre el menú **Clip activo**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar clips](#) en la página 433

[Menú Clips](#) en la página 442

[Menú Clip activo](#) en la página 440

## Seleccionar clips

Para la mayoría de las operaciones de edición de clips, es necesario seleccionar los clips. Puede seleccionar varios clips a la vez.

Elija entre las siguientes opciones:

- Para seleccionar un clip y anular la selección de todos los demás clips seleccionados, haga clic en la parte inferior de un clip.
- Para seleccionar múltiples clips, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada haga clic en la parte inferior de los clips.
- Para realizar una selección de rango de audio dentro de un clip, sitúe el cursor de edición donde desee que comience la selección. Con la tecla **Mayús** presionada haga clic para indicar el final de la selección.
- Para realizar una selección de rango de audio que abarque varios clips adyacentes, haga doble clic en la parte superior de un clip. Tras el segundo clic, arrastre para seleccionar el rango de audio.
- Para seleccionar múltiples clips en varias pistas con un rectángulo de selección, con las teclas **Ctrl/Cmd - Mayús** presionadas, haga clic en cualquier lugar y arrastre el rectángulo.
- Para obtener una visión general de las opciones de selección de clips, abra la ventana **Clips**. Seleccione una opción del menú **Seleccionar**, o haga clic con el botón derecho del ratón en la parte superior de un clip, y seleccione una opción del menú emergente **Clips**.
- Para seleccionar múltiples clips y designar uno de ellos como clip activo, realice una de las siguientes acciones:
  - Pulse **Ctrl/Cmd** o **Mayús**, y seleccione los clips haciendo clic sobre ellos. Mantenga presionado **Ctrl/Cmd** y haga clic sobre el clip que desee convertir en el clip activo.
  - Haga clic en el clip que desee establecer como clip activo. A continuación, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd - Mayús** mientras hace clic y arrastra para seleccionar más clips.

## 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 un título de un álbum, abra la ventana **Álbum** y haga doble clic en el número a la izquierda del título 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 654

[Ventana de álbum](#) en la página 551

[Ventana Clips](#) en la página 428

## Reorganizar clips

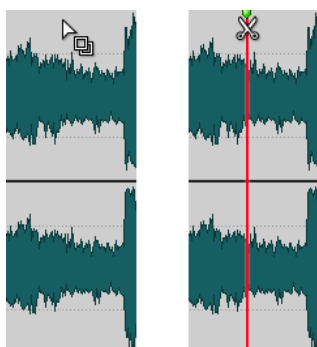
Puede organizar libremente los clips en la ventana de montaje.

### Zonas de ratón

Las diferentes secciones de un clip se denominan zonas de ratón. Haciendo clic y arrastrando en una zona concreta del ratón, puede reorganizar los clips de una manera específica.

Por defecto, las zonas de ratón tienen las siguientes funciones básicas:

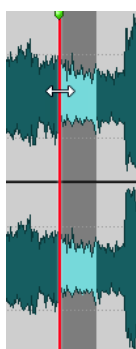
#### Área superior del clip



Le permite:

- Copiar un clip o un rango de selección dentro 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**.

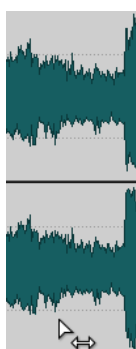
#### Área alta del clip



Le permite:

- Seleccionar un rango dentro de un clip.
- Abrir el menú **Clips** haciendo clic derecho.

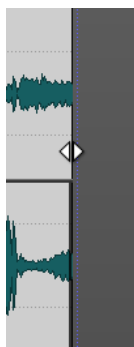
#### Área baja e inferior del clip



Le permite:

- Mover un clip arrastrando.
- Abrir el menú **Clip activo** haciendo clic derecho.

### Límites del clip



Le permite:

- 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.

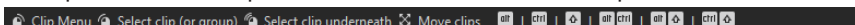
### Nombre del clip



- Renombrar el clip haciendo doble clic.

#### NOTA

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](#) en la página 442

[Menú Clip activo](#) en la página 440

## 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**.

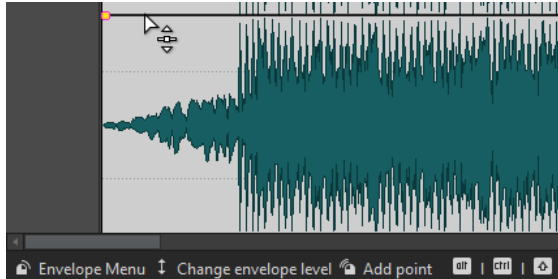
Puede mover más de un clip a la vez seleccionándolos y arrastrándolos. Si se seleccionan varios clips, se moverán todos los que se encuentren entre el clip seleccionado más a la izquierda y el clip seleccionado más a la derecha.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Ventana Clips](#) en la página 428

## 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.

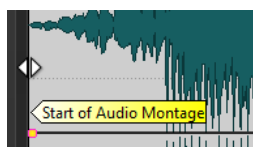
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Todos los montajes de audio](#) en la página 924

## 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 frontal 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 439

## 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 438

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 354

[Menú Bordes magnéticos](#) en la página 439

## 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 frontal de clip

Hace que el punto de cue frontal en los clips sea magnético.

### Punto de cue trasero de 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

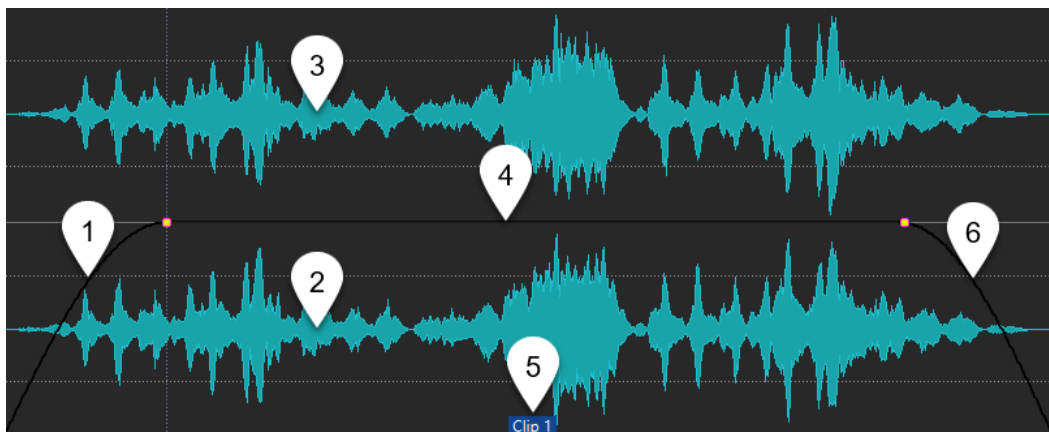
Hace que el cursor de edición sea magnético.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 354

## 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 440

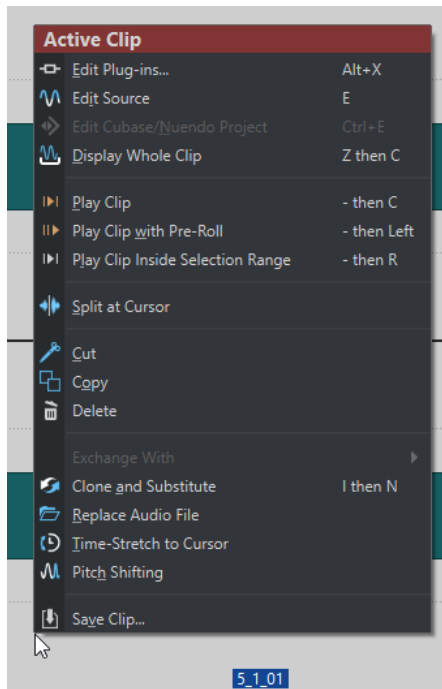
[Menú Clips](#) en la página 442

## 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 subcarpeta de montaje de audio `edits.mon`.

### **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 subcarpeta de montaje de audio `edits.mon`.

### **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 subcarpeta de montaje de audio `edits.mon`.

### **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 478

[Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Pro](#) en la página 806

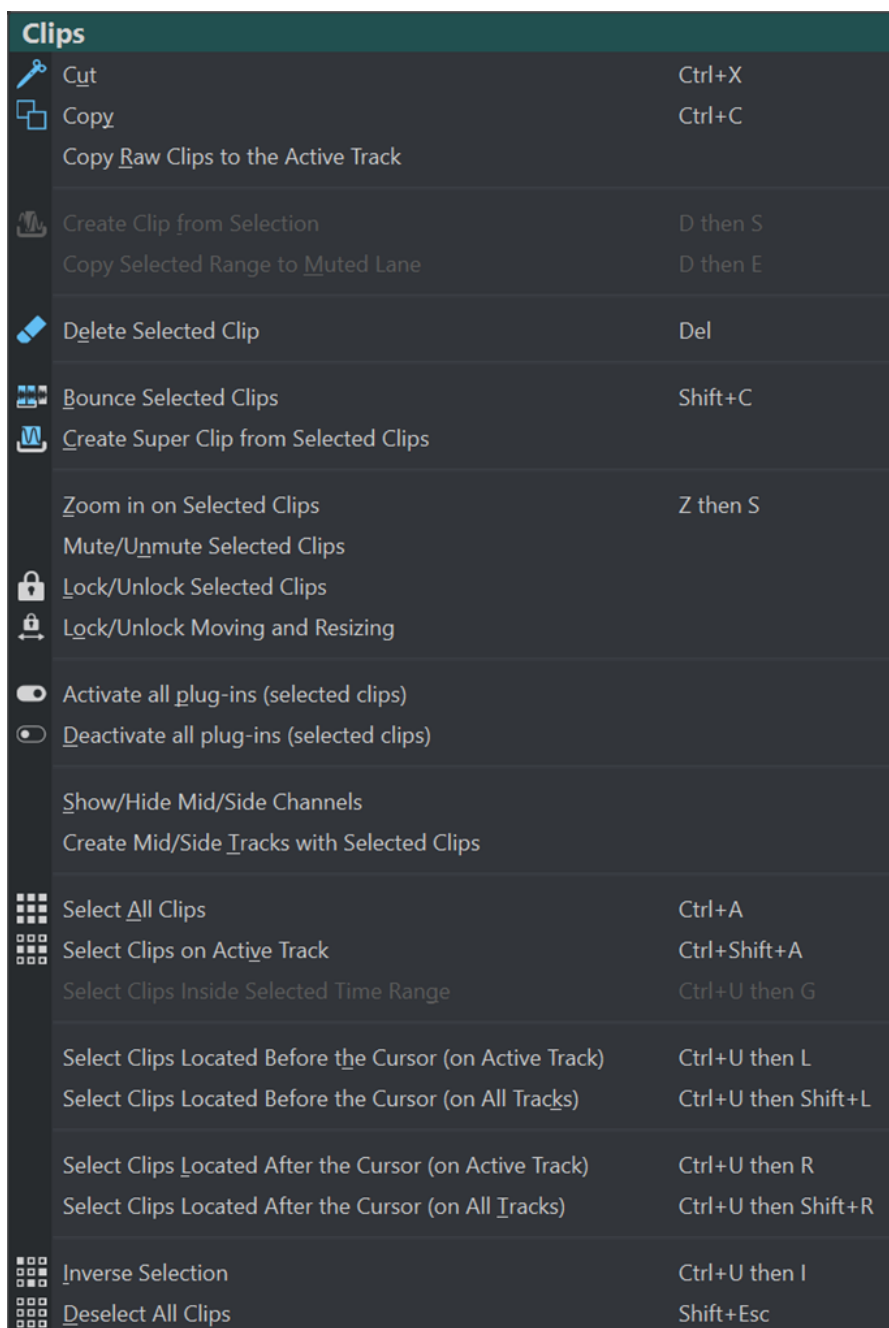
[Guardar y abrir clips](#) en la página 445

[Menús contextuales de clip](#) en la página 439

## **Menú Clips**

El menú emergente **Clips** le permite realizar operaciones relacionadas con los clips, como seleccionarlos, bloquearlos y hacer zoom.

- Para abrir el menú emergente **Clips**, haga clic con el botón derecho del ratón en la mitad 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.

### Copiar clips sin procesar a la pista activa

Copia los clips seleccionados – en su estado «sin procesar», es decir, sin ningún efecto ni automatización aplicados – en la pista activa.

### **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 ediciones accidentales.

### **Bloquear/Desbloquear movimiento y redimensionado**

Bloquea la posición y el tamaño de un clip. Existen otras opciones de edición posibles.

### **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 439

## **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 445

[Cargar clips](#) en la página 445

## **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 445

## **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 445

[Pestaña Montaje de audio activo](#) en la página 923

## Filtrar nombres de clips

El campo de búsqueda de la ventana **Clips** le permite filtrar la lista de clips.

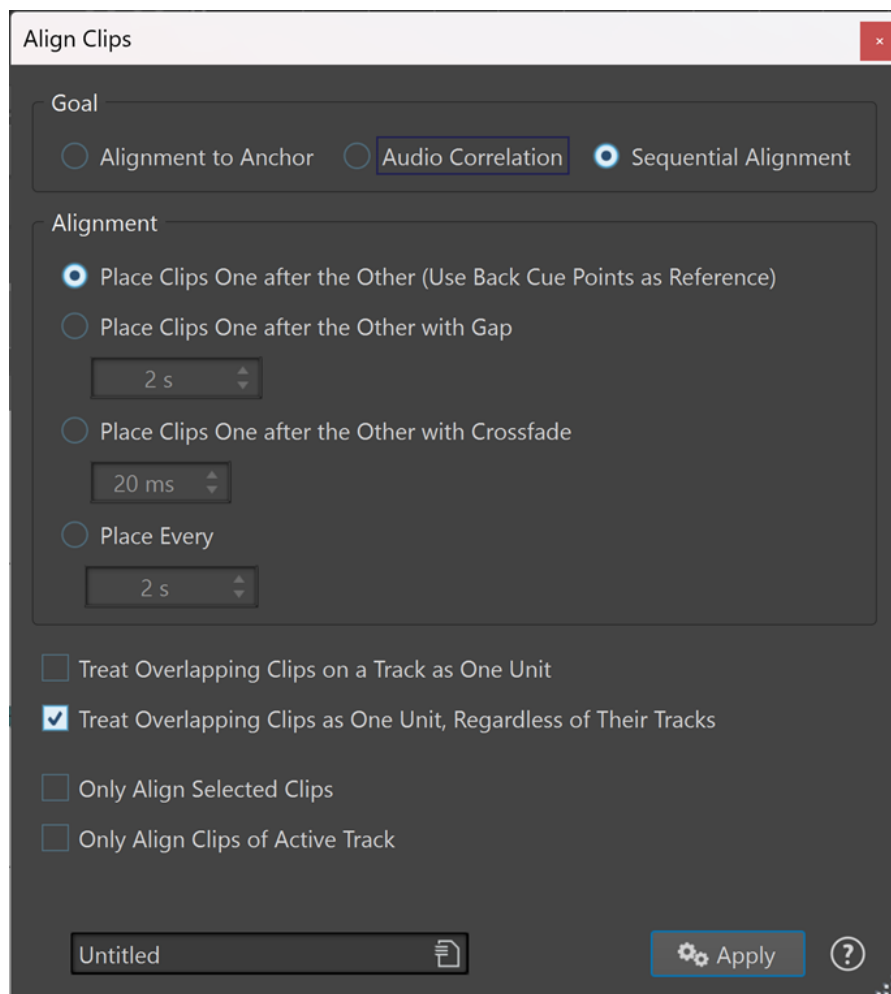
Puede realizar una búsqueda de texto en las columnas **Nombre** y **Comentario**. Para realizar una búsqueda de texto en la columna **Comentario**, esta columna se debe ordenar. De lo contrario, se busca en la columna Nombre. La función **Seleccionar todo** solo selecciona los elementos filtrados.

- 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

El diálogo **Alinear clips** ofrece varias opciones para realizar operaciones de alineación de clips.

- 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.

## Finalidad

### Alineación con el anclaje

Le permite mover los clips seleccionados, de forma que su borde izquierdo (**Inicio del clip seleccionado**) o derecho (**Fin del clip seleccionado**) se alinee con un punto de anclaje (el cursor de edición, el inicio/final del clip activo o el inicio/final del intervalo de tiempo seleccionado).

### Correlación de audio

Le permite alinear dos clips entre sí, basándose en un análisis de su contenido de audio (coincidencia de formas de onda). Puede definir un rango de búsqueda para el análisis a través del campo de entrada **Longitud de búsqueda de audio** en la sección **Mover clip activo para que coincida con el audio seleccionado dentro de otro clip**.

### Alineación secuencial

Le permite alinear dos o más clips seleccionados en posiciones específicas, con un espacio entre ellos.

- **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 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 valor, 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.

#### CONSEJO

Puede dejar abierto este diálogo, lo que le permitirá realizar varias operaciones de alineación consecutivas.

---

## Alinear dos clips entre sí

Puede alinear dos clips de un montaje de audio entre sí, basándose en un análisis de su contenido de audio.

#### PRERREQUISITO

Su montaje de audio contiene dos clips que desea alinear entre sí:

- El clip de referencia; es decir, el clip con el que debe alinearse el clip activo.
- El clip activo, que debe desplazarse para alinear el inicio de su forma de onda con el rango de audio seleccionado del clip de referencia.

---


#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un rango de audio dentro del clip de referencia, para indicar dónde desea que tenga efecto la alineación.



**NOTA**

La alineación puede aplicarse en cualquier punto del clip de referencia. La selección de tiempo define el rango de audio sobre el que WaveLab Pro realiza el correspondiente análisis de correlación de audio.

2. Seleccione **Ventana de herramientas > Clips > Alinear clips**  para abrir el diálogo **Alinear clips**.
3. En la sección **Finalidad**, active **Correlación de audio**.
4. Especifique un rango de búsqueda en el campo de entrada **Longitud de búsqueda de audio**, que delinea el material de audio que se va a analizar.  
Por ejemplo, con la longitud de búsqueda de audio fijada en tres segundos, el inicio del clip activo se alinea dentro de una ventana de tiempo que comienza tres segundos antes del centro de la selección de audio y termina tres segundos después.

**NOTA**

El análisis es bastante exigente con sus recursos computacionales, por lo que le recomendamos que mantenga el rango de búsqueda lo más corto posible y la selección del tiempo lo más precisa posible.

5. Haga clic en **Aplicar**.

---

**RESULTADO**

El clip activo se desplaza, para alinearlo con el clip de referencia.

**NOTA**

Es posible alinear dos clips con material de audio no relacionado. En este caso, la alineación tiene efecto en el punto dentro del rango de búsqueda en el que WaveLab Pro detecta la menor cantidad de cancelación de fase.

---

**VÍNCULOS RELACIONADOS**

[Clips seleccionados y el clip activo](#) en la página 432

[Diálogo Alinear clips](#) en la página 446

## 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.

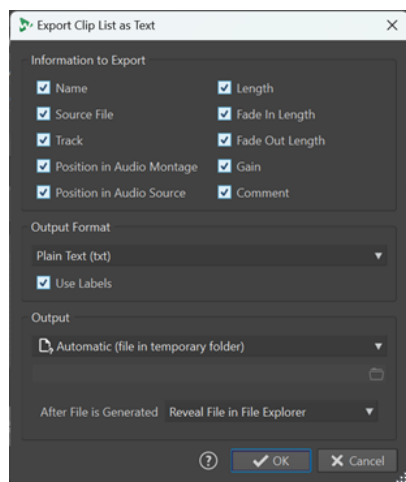
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 117

## 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.

### Salida

Le permite definir cuál de los siguientes tipos de salida generar:

- **Archivo específico** le permite indicar una ruta de archivo en el campo de entrada inferior.
- **Automático (archivo en carpeta temporal)** hace que WaveLab Pro cree automáticamente un archivo en una carpeta temporal.
- **Vista previa de impresión** abre un diálogo de vista previa, que le permite realizar ajustes para imprimir el texto.
- **Copiar texto al portapapeles** copia el texto al portapapeles.

### Después de generar el archivo

Le permite especificar lo que desea que haga WaveLab Pro después de generar el archivo:

- **No hacer nada** crea el archivo sin abrirlo.
- **Revelar archivo en Explorador de archivos** muestra el archivo en el Explorador de archivos/Finder de macOS.

- **Abrir archivo en la aplicación asociada** inicia la aplicación que haya especificado para abrir el formato de archivo generado, si existe.
- **Copiar ruta de archivo al portapapeles** copia la ruta del archivo al portapapeles.

## 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 451

## 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 451

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 354

## 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 428

[Mover clips](#) en la página 451

## Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips

WaveLab ofrece opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips. Puede elegir si desea mover varios clips a la vez o manejar cada clip individualmente, y crear fundidos cruzados automáticos, por ejemplo.

### Repercusión

Cuando mueve un clip, la repercusión determina si los clips situados a su derecha se mueven junto con él. Las opciones de repercusión están disponibles mediante 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.

#### NOTA

Por defecto, cuando mueve clips en pistas estándar, la **Repercusión** no se aplica a los clips en las pistas de referencia. Sin embargo, puede incluir clips en pistas de referencia en los procesos de **Repercusión** activando **Repercusión global afecta a pistas de referencia** a través de **Opciones adicionales**  en la parte inferior del panel **Repercusión**.

## Agrupado automático

Las opciones de agrupado automático están disponibles a través de 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.

Cuando hace doble clic en la zona inferior de un clip, se seleccionan también todos los hermanos del clip. Si ya ha seleccionado varios clips, al hacer doble clic en la zona inferior de un clip sólo seleccionará ese clip en concreto.


#### 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.

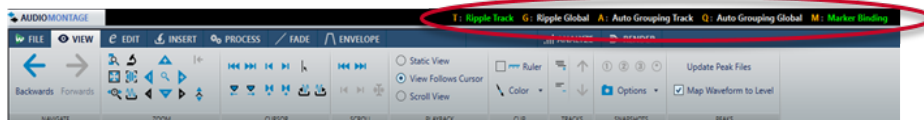
#### NOTA

Por defecto, cuando mueve clips en pistas estándar, el **Agrupado automático** no se aplica a los clips en las pistas de referencia. Sin embargo, puede incluir clips en pistas de referencia en los procesos de **Agrupado automático** activando **Agrupado automático global afecta a pistas de referencia** a través del botón **Opciones adicionales**  situado en la parte inferior del panel **Agrupado automático**.

#### CONSEJO

Mientras mueve clips arrastrándolos, no tiene que interrumpir su flujo de trabajo para hacer clic en las opciones **Repercusión** o **Agrupado automático** de la pestaña **Editar**. Los comandos de teclado de las opciones se muestran en la barra de información de **Opciones contextuales**, encima de la barra de pestañas:

- **Repercusión pista:** **T**
- **Repercusión global:** **G**
- **Agrupado automático pista:** **A**
- **Agrupado automático global:** **Q**
- **Enlazado de marcadores:** **M**



## Fundido cruzado

Las siguientes opciones de fundido cruzado están disponibles a través de 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 a la derecha 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 produce el mismo resultado.

### Fundido cruzado automático

Este menú emergente le permite elegir entre una serie de opciones para 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 elegir entre las opciones de ajuste 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 354

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 363

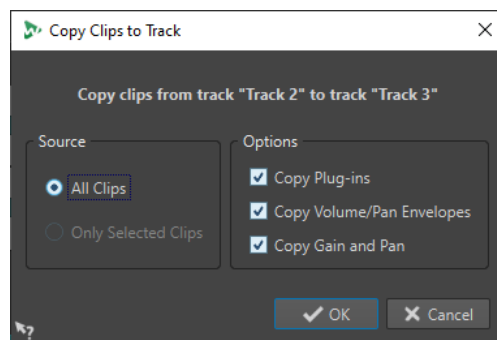
## Copiar clips a otras pistas

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 encabezado de la 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 451

[Área de control de pista](#) en la página 338

## 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 438

[Ventana de correlación de ondas](#) en la página 512

## 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 427

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 354



## 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.

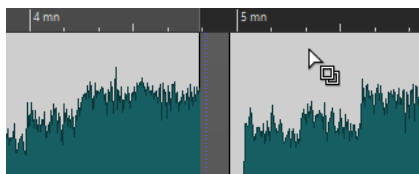
### NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la 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 354

## 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**.

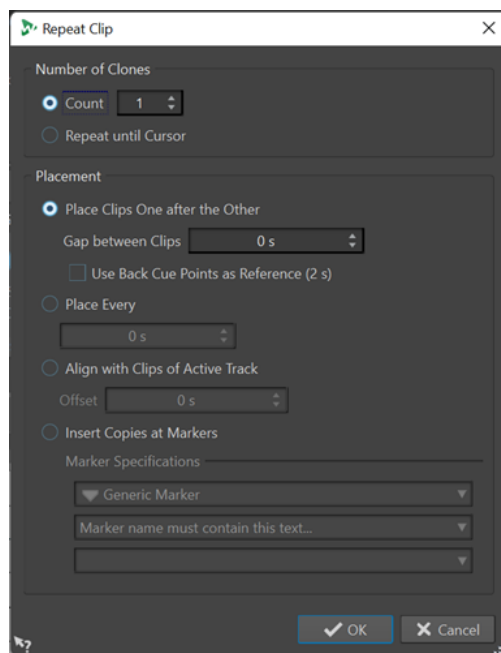
### RESULTADO

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 traseros como referencia** coloca los clips seleccionados uno después de otro en la pista activa. Cada clip se alinea con el punto de cue trasero 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 **Montaje de audio**, 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.

---

## Colorear clips

Para facilitar la identificación de clips individuales, puede asignar colores a los clips de un montaje de audio o pedir a WaveLab que asigne automáticamente un color aleatorio único a cada uno de los clips seleccionados.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
2. En la sección **Clip**, haga clic en **Color**.
3. Haga uno de lo siguiente:
  - Para asignar un color al clip activo o para asignar un color a varios clips seleccionados, elija un color de la paleta de colores.
  - Para restablecer el color predeterminado del clip activo, seleccione **Reinicializar color por defecto**.
  - Para asignar automáticamente un color aleatorio a cada uno de los clips seleccionados, seleccione **Aplicar colores aleatorios**.

### NOTA

- La paleta de colores abarca 20 tonos diferentes. Con hasta 20 clips seleccionados, WaveLab asigna un color diferente a cada uno de ellos, sin repetir un color. A cualquier clip que seleccione por encima de este número se le vuelve a asignar aleatoriamente uno de los colores de la paleta.
- Como los colores se asignan de forma aleatoria, aplicar esta característica al mismo conjunto de clips repetidamente genera un resultado diferente en cada iteración.

---

### NOTA

Como alternativa, puede acceder a las funciones de coloreado de clips a través de la opción **Color del clip** de la pestaña **Clip** de la ventana **Inspector**. Sin embargo, en este caso, la coloración sólo tiene efecto en el clip que se muestra actualmente en la ventana del **Inspector**.

---

NOTA

Por defecto, con la visualización **Arco iris** seleccionada, se muestran los colores de **Arco iris** correspondientes a los clips. Para mostrar en su lugar los colores personalizados que haya asignado a clips, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio > Todos los montajes de audio** y active **Los clips de colores tienen prioridad sobre la visualización arco iris**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector](#) en la página 516

[Visualización arco iris](#) en la página 722

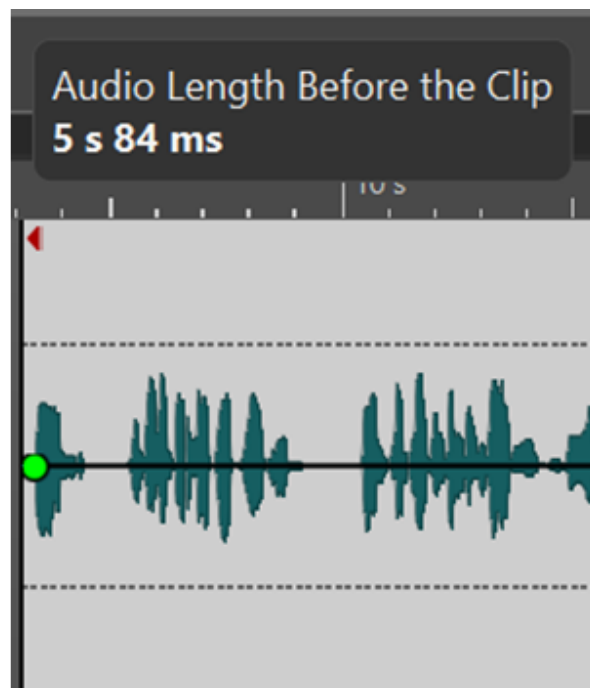
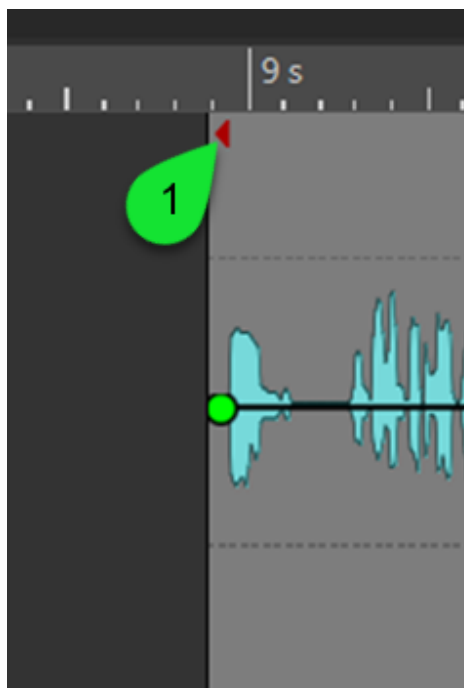
## Redimensionar clips

Con respecto a los clips, redimensionar significa ajustar sus puntos inicial y final, para revelar más o menos del archivo de audio original.

Puede mantener estático el origen de audio, es decir, en relación a la línea de tiempo del montaje de audio, o en relación al borde redimensionado del clip.

### Indicaciones laterales de clips

Tras redimensionar los clips, el audio situado a la izquierda o a la derecha de los bordes del clip no se ha borrado, sino que sigue estando disponible. En su lugar, el audio queda temporalmente inactivo; es decir, excluido de la visualización, edición y procesamiento. Esto se indica mediante pequeñas flechas rojas, denominadas **Indicaciones laterales de clips (1)**, en el borde derecho/izquierdo del clip. Puede pasar el puntero del ratón por encima de una señal lateral de clip para mostrar información sobre la duración del audio actualmente inactivo en el clip. La unidad de tiempo se basa en la configuración de la regla de tiempo.



#### NOTA

Puede mostrar u ocultar las indicaciones laterales del clip mediante la opción **Mostrar indicaciones laterales de clips**, a la que puede acceder seleccionando **Archivo > Preferencias > Montajes de audio > Todos los montajes de audio**.


---

## Redimensionar clips con un origen de audio estático

Puede cambiar el tamaño de un clip en relación con la línea de tiempo del montaje de audio, manteniendo estática la fuente de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Pase el ratón por encima del borde izquierdo o derecho de un clip.
2. Cuando aparezca el icono de **Recortar** , haga clic y arrastre hacia la derecha o izquierda, y suelte el botón del ratón en cuanto el audio esté redimensionado a su gusto.

Las posiciones inicial y final, así como la duración del clip, aparecen en la línea de información mientras se arrastra.


#### NOTA

- 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.
- 

#### CONSEJO

- Para cambiar el tamaño de varios clips seleccionados por el mismo valor, pulse **Alt** al arrastrar.
- 

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA


Opcional: para revelar la información de audio que actualmente está excluida de la visualización, edición y procesamiento de nuevo, pase el puntero del ratón sobre el borde izquierdo o derecho del clip. Cuando aparezca el icono de **Recortar** , haga clic y arrastre hacia la derecha o izquierda, y suelte el botón del ratón en cuanto el audio esté redimensionado a su gusto.

## Redimensionar clips con el origen de audio ligado a un borde del clip

Al redimensionar un clip, puede atar la fuente de audio al borde del clip que está moviendo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Pase el ratón por encima del borde izquierdo o derecho de un clip.
2. Cuando aparezca el icono de **Recortar** , pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre hacia la derecha o izquierda, y suelte el botón del ratón en cuanto el audio esté redimensionado a su gusto.

Las posiciones inicial y final, así como la duración del clip, aparecen en la línea de información mientras se arrastra.

#### NOTA

- No se puede arrastrar el límite de un clip más allá del punto inicial o final del archivo de audio al que hace referencia.
- 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.


---

#### CONSEJO

- Para cambiar el tamaño de varios clips seleccionados por el mismo valor, pulse **Alt-Ctrl/Cmd** al arrastrar.

---

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Opcional: para revelar la información de audio que actualmente está excluida de la visualización, edición y procesamiento de nuevo, pase el puntero del ratón sobre el borde izquierdo o derecho del clip. Cuando aparezca el icono de **Recortar** , haga clic y arrastre hacia la derecha o izquierda, y suelte el botón del ratón en cuanto el audio esté redimensionado a su gusto.

## Recortar clips

Puede recortar un clip; es decir, seleccionar parte de su material de audio y excluir el audio anterior y posterior a la selección de la visualización, edición y procesamiento.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un rango de audio en un clip.
2. En la sección **Borrado** de la pestaña **Editar**, haga clic en **Recortar clip**.

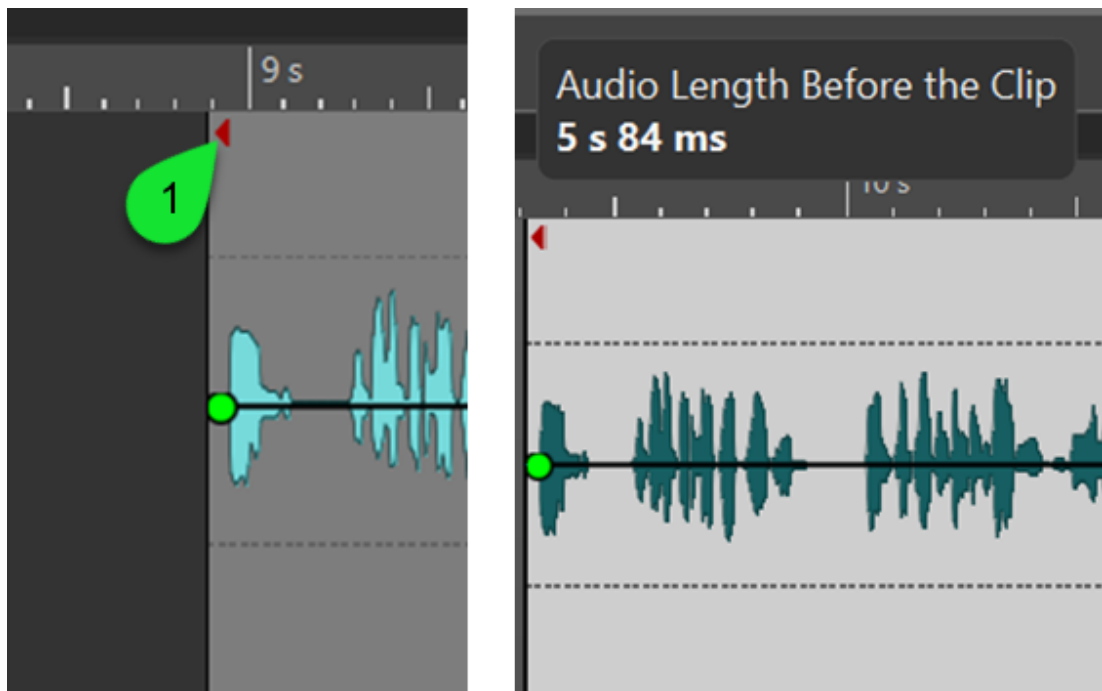
---

#### RESULTADO

El audio anterior y posterior a la selección se elimina de forma no destructiva.

#### NOTA

Tras el recorte, el audio situado a la izquierda o a la derecha de la selección de audio no se ha borrado definitivamente, sino que puede recuperarse de nuevo. Esto se indica mediante pequeñas flechas rojas, denominadas **Indicaciones laterales de clips (1)**, en el borde derecho/izquierdo del clip. Puede pasar el puntero del ratón por encima de una señal lateral de clip para mostrar información sobre la duración del audio actualmente inactivo en el clip. La unidad de tiempo se basa en los ajustes de la regla de tiempo.



---

NOTA

Puede mostrar u ocultar las indicaciones laterales del clip mediante la opción **Mostrar indicaciones laterales de clips**, a la que puede acceder seleccionando **Archivo > Preferencias > Montajes de audio > Todos los montajes de audio**.

---

## 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 463

[Renderizar efectos de clip a clips](#) en la página 464

## 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 463

[Pestaña Renderizar \(Montaje de audio\)](#) en la página 370

## 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 463

[Pestaña Renderizar \(Montaje de audio\)](#) en la página 370

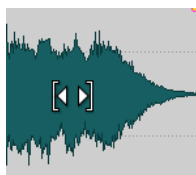
## Deslizar audio en clips

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

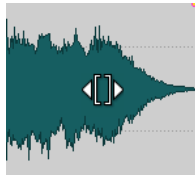
Puede mover el clip dejando el origen de audio fijo en su posición.

---

#### 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.

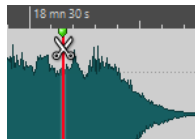
### PRERREQUISITO

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 354

## Dividir clips para que coincidan con los clips de referencia

WaveLab Pro puede dividir o recortar automáticamente el clip activo para que la posición y la longitud de uno o varios clips seleccionados en otra pista o carril coincidan con precisión; por ejemplo, para procesar varias canciones sin masterizar mediante equipos analógicos y luego pedir a WaveLab Pro que vuelva a dividir la grabación en títulos individuales, perfectamente alineados con los clips originales.

### Caso de uso común:

Desea procesar los títulos de un álbum reproduciéndolos a través de un equipo analógico y grabando la señal en una pista de su montaje de audio. Como resultado, obtendrá un único clip largo en la pista correspondiente. Puede optar por volver a dividir manualmente esta grabación en clips/títulos individuales, pero se trata de una tarea que requiere mucho tiempo.

Siempre que los títulos originales, sin procesar, formen parte también del montaje de audio y estén representados por clips individuales en otra pista, WaveLab Pro puede ahorrarle este tedioso trabajo dividiendo automáticamente la grabación en clips separados y haciendo coincidir sus longitudes y posiciones en la línea de tiempo con los clips de origen, basándose en los límites de clip de estos últimos.

#### PRERREQUISITO

Una pista de su montaje de audio, normalmente una pista de referencia, contiene uno o varios clips. Ha colocado un clip que desea hacer coincidir con los clips de referencia de otra pista o carril.

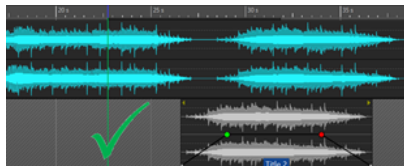
---

#### PROCEDIMIENTO

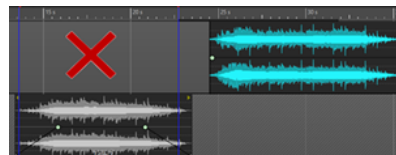
1. Seleccione los clips en la pista de referencia.
2. Establezca el clip que desea dividir y emparejar con los clips de referencia como clip activo pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic en él.
3. Seleccione la pestaña **Proceso**.
4. En la sección **Dividir**, haga clic en **Dividir para coincidir**.

#### IMPORTANTE

Asegúrese de que existe cierto solapamiento entre los clips de referencia y el clip activo en la línea de tiempo; es decir, que tienen un rango de la línea de tiempo en común. De lo contrario, WaveLab Pro no podrá hacerlos coincidir.



Correcto: los clips en ambas pistas comparten un rango de línea de tiempo común



Incorrecto: los clips en ambas pistas no comparten un rango de línea de tiempo común

#### CONSEJO

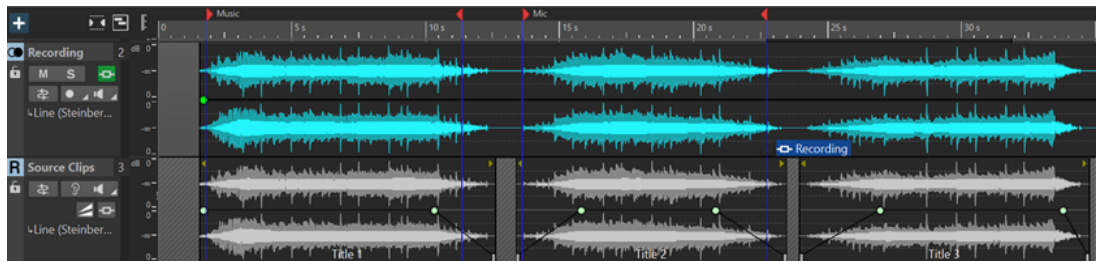
Si pulsa **Alt** al hacer clic en el botón **Dividir para coincidir**, la fijación de cualquier marcador a los clips de referencia se transfiere a los clips emparejados por la función **Dividir para coincidir**.

---

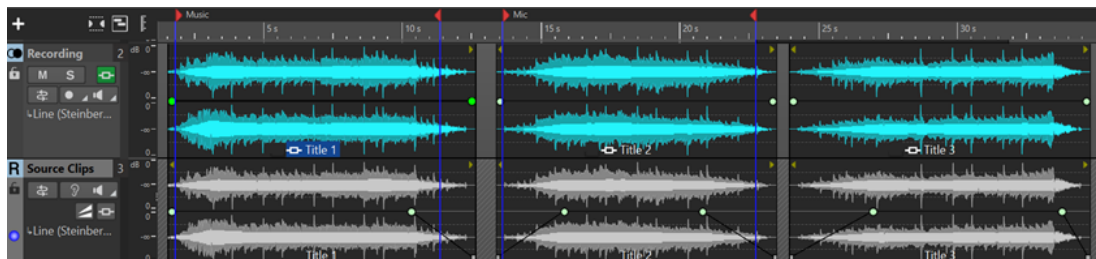
#### RESULTADO

El clip activo se divide o (en caso de que sólo haya un clip de referencia seleccionado) se recorta para que coincida con los clips seleccionados en la pista de referencia, en lo que respecta a su posición y longitud.

#### Ejemplo:



Estado inicial (antes de aplicar Dividir para emparejar): montaje de audio con una pista de referencia llamada «Source Clips» que contiene varios títulos y un único clip largo llamado «Recording» en otra pista



Resultado (tras aplicar Dividir para que coincida): el clip largo de la pista «Recording» se divide en clips individuales y se alinea con los clips de la pista de referencia

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Proceso \(Montaje de audio\)](#) en la página 362

[Clips seleccionados y el clip activo](#) en la página 432

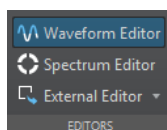
## Editar clips en editores integrados

Puede editar clips en un editor integrado, es decir, el **Editor de forma de onda** o el **Editor de espectro**, sin modificar los archivos de audio originales, ya que WaveLab crea y guarda copias de los mismos.

---

#### 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.

## 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 467

## Borrar partes de clips dentro de rangos de selección

Puede borrar un rango de selección dentro de un clip. 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 358

## 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**.
- 

## 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

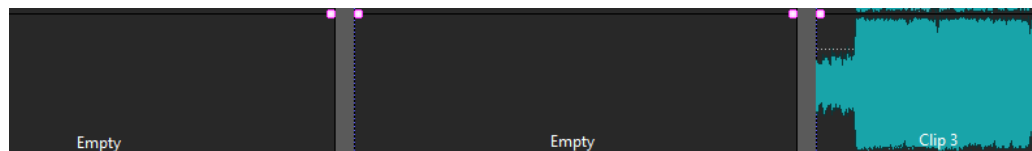
El rango seleccionado se suprime y la sección derecha del clip se mueve hacia la izquierda para rellenar el hueco.

## Crear clips vacíos

Puede crear un clip vacío a partir de un rango de selección.

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.



---

#### 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

[Eliminar los orígenes de los clips](#) en la página 469

## Eliminar 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**.

## Bloquear clips

Puede bloquear clips para evitar moverlos, editarlos o eliminarlos involuntariamente.

---

#### PROCEDIMIENTO

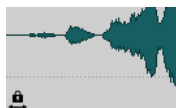
1. En la ventana de montaje, seleccione un clip.

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**.

## Copiar clips sin procesar a la pista activa

Para comparar su material de audio procesado con el material de audio original equivalente, puede copiar y pegar versiones «sin procesar» de los clips – es decir, su estado inicial, sin ningún efecto ni automatización aplicados – de una o varias pistas a la pista activa.

Esta función es especialmente útil si utiliza una pista de referencia como destino de la operación de copiar y pegar y realiza una comparación A/B.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione los clips que quiera copiar y pegar.
2. Haga clic en el encabezado de la pista de destino.

#### NOTA

El objetivo también puede ser un carril de una pista.

---

3. Haga clic con el botón derecho en la mitad superior de uno de los clips seleccionados y seleccione **Copiar clips sin procesar a la pista activa**.
- 

#### RESULTADO

Las versiones «sin procesar» de los clips seleccionados se pegan a la pista activa, en las mismas posiciones de la línea de tiempo que los clips de origen.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas de referencia](#) en la página 395

## 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

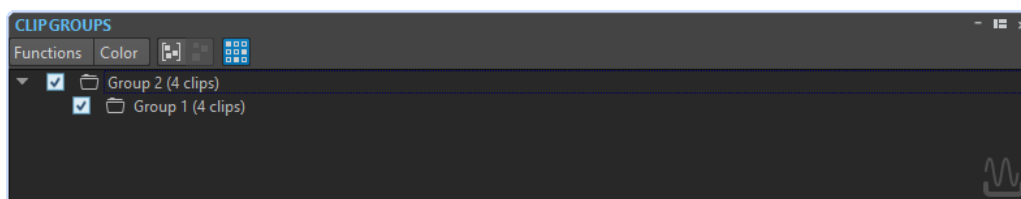
[Súper clips](#) en la página 482

[Grupos de pistas](#) en la página 400

## 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

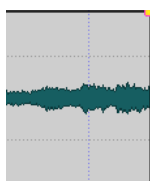
---

### 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 473

[Menú Bordes magnéticos](#) en la página 439

## 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**, seleccione **Puntos de cue**.
  4. Del menú emergente, seleccione una de las opciones siguientes:
    - **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 472

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 354

## Empujar

La función de empujar en la ventana **Montaje de audio** le permite hacer ajustes precisos. Puede empujar clips, objetos, y propiedades.

### 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**

Selecciona automáticamente un elemento para ser empujado, basándose en su última acción. 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 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 clips, objetos o propiedades**

Cada vez que usa la función empujar, el elemento seleccionado se desplaza una cantidad específica.

Los bordes magnéticos no se tienen en cuenta. Los elementos empujados no se ajustan a posiciones. Pueden moverse 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.  
Al aplicarla, se pueden mantener pulsadas 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 impulso del empujón, en el campo **Tiempo**.
  4. En el campo **Ganancia**, especifique la ganancia de impulso predeterminada para el sonoridad de empuje.
- 

## 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.

---

## Gestión de archivos de origen

Puede gestionar los archivos de origen de los clips que se usan en el montaje de audio activo mediante la ventana **Archivos**.

Muestra todos los archivos usados por clips en el montaje actual, así como su ubicación, tamaño y última fecha de modificación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

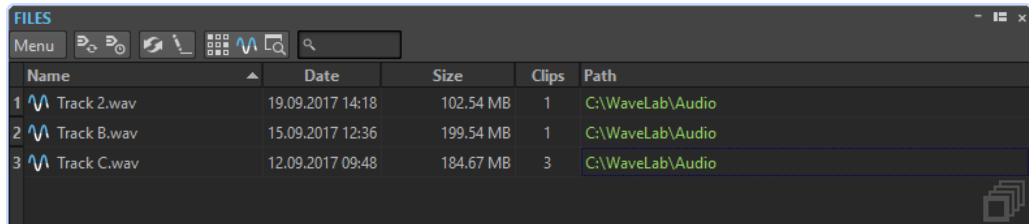
[Ventana Archivos](#) en la página 476

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 478

## Ventana Archivos

La ventana de herramientas Archivos le ayuda a gestionar archivos que se usan en el montaje de audio activo, incluyendo submontajes (Súper clips).

- Para abrir la ventana **Archivos**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Archivos**.



Name	Date	Size	Clips	Path
1 Track 2.wav	19.09.2017 14:18	102.54 MB	1	C:\WaveLab\Audio
2 Track B.wav	15.09.2017 12:36	199.54 MB	1	C:\WaveLab\Audio
3 Track C.wav	12.09.2017 09:48	184.67 MB	3	C:\WaveLab\Audio

### 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.

### Menú

#### Reemplazar por

Le permite reemplazar el archivo seleccionado por otro.

#### Renombrar archivo

Le permite cambiar el nombre del 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** o en la ventana de **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.

## Clonación y sustitución de archivos origen

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 subcarpeta del montaje de audio `edits.mon`.

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](#) en la página 923

## 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.

### NOTA

Para reemplazar los archivos origen de los montajes de audio en bloque, puede utilizar la función **Reemplazo de archivos origen en bloque**.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reemplazo masivo de archivos origen](#) en la página 479

[Reemplazar archivos origen masivamente](#) en la página 480

## Reemplazo masivo de archivos origen

Para reemplazar todos los clips de un montaje de audio al mismo tiempo – por ejemplo, para sustituir un álbum entero por versiones instrumentales de los títulos – puede usar la función **Reemplazo masivo de archivos de audio**.

Una vez especifica una carpeta con los archivos de sustitución, el **Reemplazo masivo de archivos de audio** asigna automáticamente los nuevos archivos de audio correspondientes a los archivos fuente originales del montaje de audio, basándose en la similitud de sus nombres.

---

### EJEMPLO

Supongamos que su grupo ha grabado un álbum compuesto por diez títulos de música electrónica. Después de lanzarlo, decide grabar y publicar una versión alternativa, puramente acústica, del mismo álbum. Gracias a la función de **Reemplazo masivo de archivos de audio**, WaveLab Pro puede asociar y sustituir automáticamente los archivos fuente de los títulos electrónicos originales (como «intro.wav») por sus homólogos acústicos (como

«intro\_acoustic.wav»), siempre que estén disponibles en la carpeta seleccionada, ignorando otras rutas de archivos.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reemplazar archivos origen masivamente](#) en la página 480

[Diálogo Reemplazo masivo de archivos de audio](#) en la página 480

## Reemplazar archivos origen masivamente

#### PRERREQUISITO

- Ha abierto un montaje de audio en la ventana **Montaje de audio**.
- Ha creado una carpeta con versiones alternativas de los archivos fuente de este montaje de audio. Los archivos origen alternativos son similares en nombre a los archivos a los que hacen referencia los clips del montaje de audio activo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Clips > Funciones > Reemplazo masivo de archivos de audio**.  
Se abre el diálogo **Reemplazo masivo de archivos de audio**.
2. Para reemplazar todos los clips del montaje de audio activo, seleccione **Todos los clips**. Para reemplazar sólo los clips seleccionados, elija **Clips seleccionados**.
3. Haga clic en **Seleccionar la carpeta donde se encuentran los archivos nuevos** y navegue hasta la carpeta.
4. Compruebe que los archivos de origen están correctamente asignados a los archivos de sustitución correspondientes.
5. Opcional: para elegir un archivo de sustitución diferente para un archivo origen concreto, haga doble clic en el archivo de la columna **Reemplazo** y navegue hasta el archivo que desee utilizar en su lugar.
6. Haga clic en **Aceptar**.

---

#### RESULTADO

Los archivos de origen de los clips del montaje de audio se sustituyen por los nuevos archivos correspondientes de la carpeta seleccionada.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

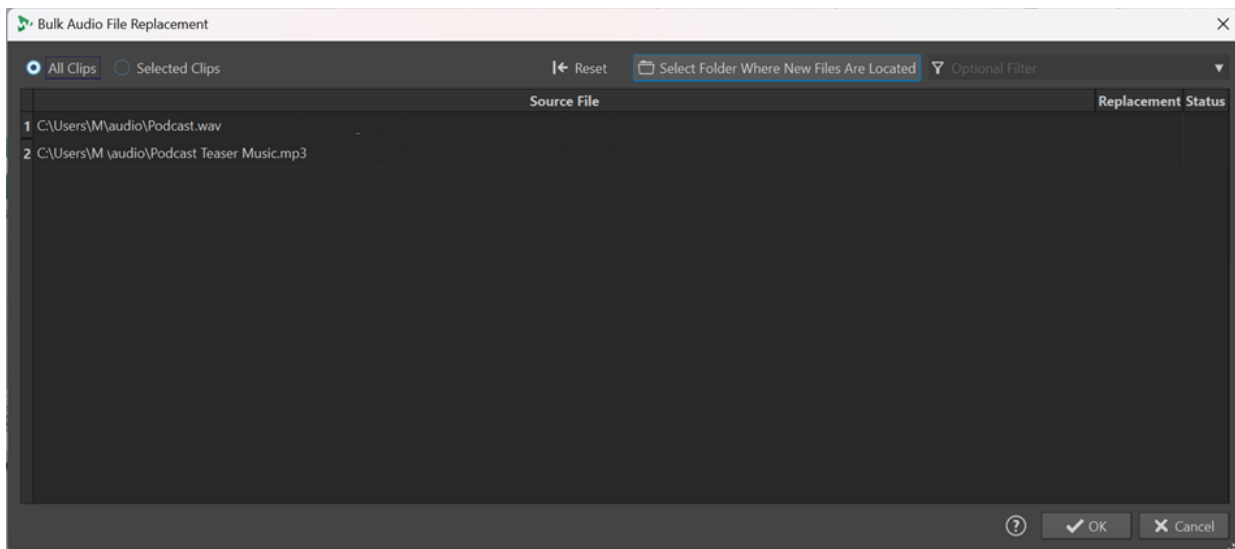
[Reemplazo masivo de archivos origen](#) en la página 479

[Diálogo Reemplazo masivo de archivos de audio](#) en la página 480

## Diálogo Reemplazo masivo de archivos de audio

El diálogo **Reemplazo masivo de archivos de audio** le permite seleccionar archivos de audio para sustituir los archivos de origen a los que hacen referencia los clips de su montaje de audio, de forma que pueda sustituir todos los archivos del montaje de audio de una sola vez.





### Todos los clips/Clips seleccionados

Le permite elegir si desea reemplazar todos los clips o sólo los seleccionados del montaje de audio activo.

### Seleccionar la carpeta donde se encuentran los archivos nuevos

Le permite navegar hasta la carpeta con los archivos de sustitución.

### Archivo origen

Muestra la ruta a los archivos origen a los que hacen referencia los clips del montaje de audio activo.

### Reemplazo

Muestra las rutas a los archivos nuevos correspondientes que WaveLab Pro ha identificado automáticamente. Puede hacer doble clic en una ruta de archivo determinada para modificarla.

### Estado

- **Aceptar** indica que el número de canales y la frecuencia de muestreo del nuevo archivo coinciden exactamente con los del archivo fuente original.
- **Diferencia de frecuencia de muestreo** le avisa de que las frecuencias de muestreo de los dos archivos difieren. Sin embargo, esto no impide que se sustituya el archivo origen, ya que WaveLab Pro realiza automáticamente el remuestreo necesario.
- **Discrepancia de tamaño** le avisa de que los dos archivos no tienen el mismo tamaño. Sin embargo, este desajuste no impide que se sustituya el archivo origen.
- **Discrepancia de canales** le informa de que el número de canales de los dos archivos no coincide. No es posible sustituir el fichero origen en cuestión por el fichero correspondiente en la columna **Reemplazo**.

#### NOTA

La información de las columnas **Reemplazo** y **Estado** está codificada por colores e indica el grado en que los dos archivos difieren entre sí, y las implicaciones que esto tiene para el proceso de reemplazo:

- **Verde** significa que los archivos son totalmente compatibles.

Implicación: es posible sustituir el archivo fuente original por el nuevo.

- **Púrpura** indica un problema de frecuencia de muestreo que WaveLab Pro puede resolver automáticamente.  
Implicación: es posible sustituir el archivo fuente original por el nuevo.
  - **Naranja** indica una discrepancia de tamaño entre el archivo antiguo y el nuevo.  
Implicación: es posible sustituir el archivo fuente original por el nuevo.
  - **Rojo** indica una discrepancia de canales entre el archivo antiguo y el nuevo.  
Implicación: no es posible sustituir el archivo fuente original por el nuevo. Si pulsa **Aceptar**, WaveLab Pro ignora este archivo y mantiene el archivo fuente original en el montaje de audio.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reemplazo masivo de archivos origen](#) en la página 479

[Reemplazar archivos origen masivamente](#) en la página 480

## Súper clips

Un súper clip es un clip que representa el estado renderizado de otro montaje de audio (mono o estéreo). El montaje origen en el que se basa el súper clip es un montaje de audio separado e independiente. Puede crear un súper clip a partir de cualquier montaje de audio, y puede insertar cualquier número de súper clip en un montaje de audio.

#### IMPORTANTE

En este manual, en cuanto se incluye un súper clip en un montaje de audio, este montaje de audio se denomina montaje padre, y el montaje origen en el que se basa el súper clip se denomina submontaje. Un submontaje puede contener a su vez súper clips.

---

Los súper clips le ayudarán a crear y gestionar incluso los montajes de audio más complejos. En lugar de tener que manejar un único montaje complejo cada vez que desee aplicar un cambio a uno de sus componentes, puede ensamblar un montaje padre a partir de montajes de audio más pequeños y menos complejos. Esto ahorra tiempo y recursos, con respecto al rendimiento de su sistema.

Un súper clip en un montaje padre se comporta como cualquier otro clip. Si realiza alguna edición en el submontaje en el que se basa el súper clip, deberá renderizar el submontaje para que los cambios se reflejen en el archivo de audio del súper clip como parte de un montaje padre. Una vez hecho esto, podrá actualizar fácilmente todos los súper clips de un montaje padre con un solo clic.

---

#### EJEMPLO

Está trabajando en un álbum que está compuesto de 15 canciones. Cada canción debe someterse a complejos procesos de edición. En lugar de realizar toda la edición en un único montaje de audio, se crean 15 súper clips, cada uno de ellos un montaje de audio independiente que contiene el material de audio de una canción. Usted crea otro montaje de audio e inserta en él los 15 súper clips, y los ordena a su gusto. Ahora puede editar individualmente los submontajes a los que se refieren los súper clips. Después de renderizar los submontajes editados, puede actualizar los súper clips del montaje padre con un solo clic.

---

## Crear un súper clip

Puede renderizar clips de un montaje de audio a un súper clip. Este proceso crea automáticamente un nuevo montaje de audio, que puede servir como submontaje dentro de un montaje padre.


---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio en el que quiere crear un súper clip.
2. En la ventana del **Montaje de audio** o en la ventana **Clips**, seleccione los clips que quiera renderizar como un submontaje.
3. Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic en la pestaña **Proceso** y, a continuación, **Crear súper clip** en la sección **Súper clip**.
  - 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. Opcional: en el diálogo **Crear súper clip**, introduzca un nombre para el súper clip.
5. Opcional: para incluir los efectos de pista en el nuevo montaje de audio autogenerado, marque **Incluir efectos de pistas**.  
Para evitar el procesamiento doble, los efectos de salida no se incluyen.
6. Haga clic en **OK**.

---

### RESULTADO

Los clips seleccionados se renderizan a un clip súper clip. Dentro del montaje de audio principal, el súper clip se indica mediante un icono, seguido de su nombre:  Super\_Clip. Para renombrar el súper clip, haga doble clic e introduzca un nuevo nombre, como para cualquier clip normal.

## Insertar montajes de audio en montajes de audio

Puede insertar un montaje de audio existente en otro montaje de audio mediante súper clips.

---

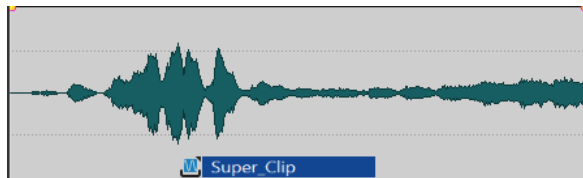
### PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio en el que desee crear uno o varios súper clips.
2. Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic con el botón derecho en un área vacía de la ventana de montaje y seleccione **Insertar montajes de audio** > **Explorar**. Seleccione los archivos de montaje de audio deseados y haga clic en **Abrir**.
  - Arrastre los montajes de audio deseados desde el Explorador de archivos/Finder de macOS o desde dentro de WaveLab Pro, y suéltelos en la ventana de montaje.
3. En el diálogo **Importar archivos** que se abre, elija si quiere copiar el archivo a la carpeta del montaje de audio o a una de sus subcarpetas, y si quiere que WaveLab Pro limite esto al montaje de audio activo o recuerde esta elección para futuros montajes de audio.
4. En el diálogo **Crear súper clip**, haga clic en **Crear**.

---

### RESULTADO

El Súper Clip seleccionado se crea en el montaje de audio en la posición del cursor de edición.



## Editar súper clips

Puede volver a abrir los montajes de audio de origen de los súper clips y editar los clips que contienen.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, haga clic derecho en el área inferior de un súper clip y seleccione **Editar origen**, o haga doble clic en el área superior del súper clip. El montaje de audio fuente del súper clip se abre en otra pestaña.
  2. Edite el montaje de audio de origen.
  3. Guarde los cambios.
- 

## Actualizar súper clips en montajes padre

Puede aplicar los cambios realizados en el montaje de audio origen de un súper clip al montaje padre.

### PRERREQUISITO

Ha guardado el montaje de audio de origen después de editarlo.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje padre.
  2. Haga clic en la pestaña **Proceso**, luego en **Actualizar renderizados obsoletos** en el panel **Súper clip**.
- 

## Congelar súper clips

Congelar renderiza un súper clip en un archivo de audio permanente y convierte el súper clip en un clip normal dentro del montaje padre.

### IMPORTANTE

Después de congelar un súper clip, el montaje de audio fuente original del súper clip sigue estando disponible, pero ya no está conectado al montaje padre. Así, una vez congelado un súper clip, cualquier cambio que aplique al archivo de montaje de audio de origen ya no podrá actualizarse en el antiguo montaje padre.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio principal, seleccione el súper clip que desea congelar.
  2. Haga clic en la pestaña **Proceso** y, a continuación, **Congelar** en el panel **Súper clip**.
  3. Haga clic en **Aceptar**.
-

#### RESULTADO

Se ha creado un nuevo archivo .wav, que ahora forma parte del montaje principal. El montaje de audio origen del antiguo súper clip ya no está vinculado a su antiguo montaje padre.

## 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

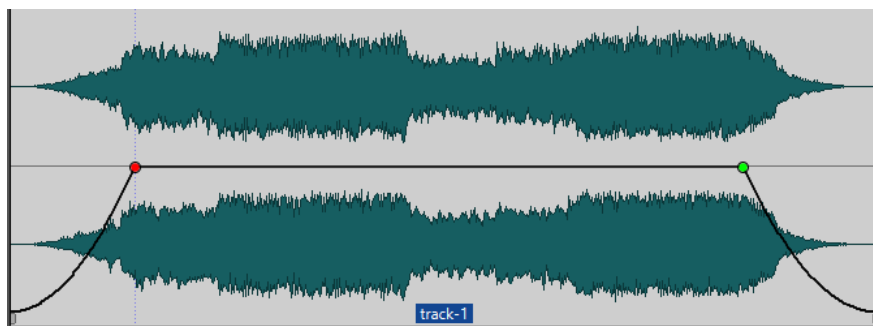
[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 367

[Enrutar un plug-in a un clip](#) en la página 535

## 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 485

[Pestaña Ver \(Montaje de audio\)](#) en la página 351

## Seleccionar envolventes

Puede seleccionar envolventes de volumen/fundido y envolventes de panorama.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Visibilidad**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y elija la envolvente **Volumen/Fundidos** o la envolvente **Panorama** para la edición.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 485

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 367

## 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 **Montaje de audio**, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
3. En la sección **Visibilidad**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y seleccione **Ocultar todo**.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 485

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 367

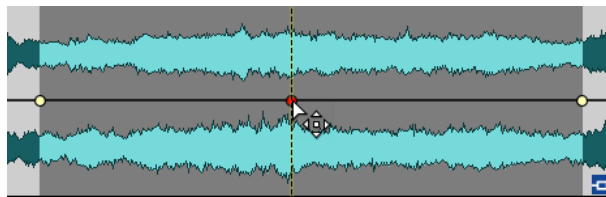
## Añadir puntos de curva de envolvente

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. Puede añadir uno o múltiples puntos de curva de envolvente.

---

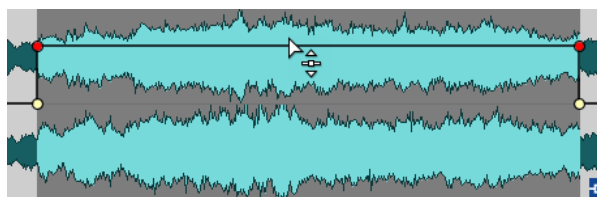
### POSIBILIDADES

- 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.

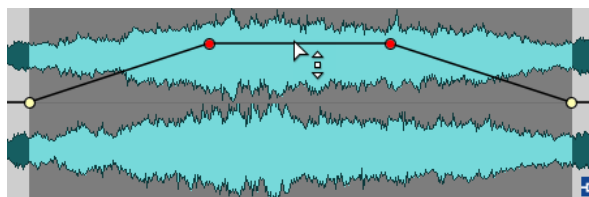


- Para añadir cuatro puntos de curva con dos puntos de curva al principio de la selección y dos puntos de curva al final de la selección, haga un rango de selección y haga clic y arrastre la curva de la envoltente hacia arriba o hacia abajo.

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**.

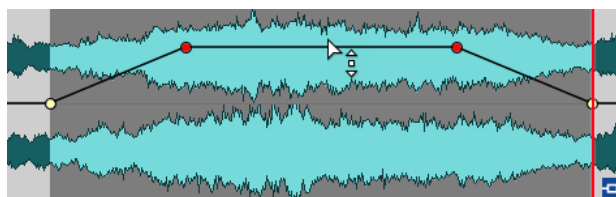


- Para añadir cuatro puntos de curva que tengan la misma distancia entre si, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre la curva de la envoltente hacia arriba o hacia abajo.



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 envoltente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 485

[Editar curvas de envoltente](#) en la página 487

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 911

## Editar curvas de envoltente

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 envoltente. Además de estas, se aplican varios procedimientos específicos.

#### POSIBILIDADES

- Para eliminar un punto de curva, haga doble clic en el punto. El punto de curva entre las partes sostenida y de fundido de la envolvente no se pueden eliminar.
  - Para seleccionar múltiples puntos de curva, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic en los puntos de curva que quiera seleccionar.
  - Para seleccionar varios puntos, con la tecla **Alt** presionada, haga clic y arrastre el rectángulo de selección.
  - Para eliminar múltiples puntos de curva, seleccione los que desee eliminar, haga clic derecho en uno de ellos y seleccione **Borrar puntos seleccionados**.
  - Para mover todos los puntos seleccionados, haga clic en uno de ellos y arrastre.
  - Para aumentar o reducir el valor de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia arriba o abajo.
  - Para cambiar la posición de tiempo de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia la izquierda o derecha.
  - Para aumentar o reducir la curva de envolvente en su totalidad, cerciórese de que no haya ningún punto de curva seleccionado, haga clic en la curva de envolvente y arrastre hacia arriba o abajo. No arrastre un segmento que esté limitado por puntos seleccionados.
  - Para ajustar los envoltentes en todos los clips seleccionados, presione **Alt** y arrastre cualquier curva de envolvente hacia arriba o abajo. Se trata de un modo rápido para ajustar el nivel o panorama de múltiples clips al mismo tiempo, y también para ajustar simultáneamente ambos lados de una envolvente estéreo a la vez.
  - Para mover verticalmente un punto de fundido de entrada/salida, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre el punto de fundido.
  - Para cambiar el nivel o el tiempo de fundido de entrada/salida de varias envoltentes a la vez, seleccione los clips que desee editar, pulse **Alt** y modifique la envolvente con el ratón.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 485

[Añadir puntos de curva de envolvente](#) en la página 486

## 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

[Envoltentes para clips](#) en la página 485

## Mover el cursor de edición a un punto de envolvente

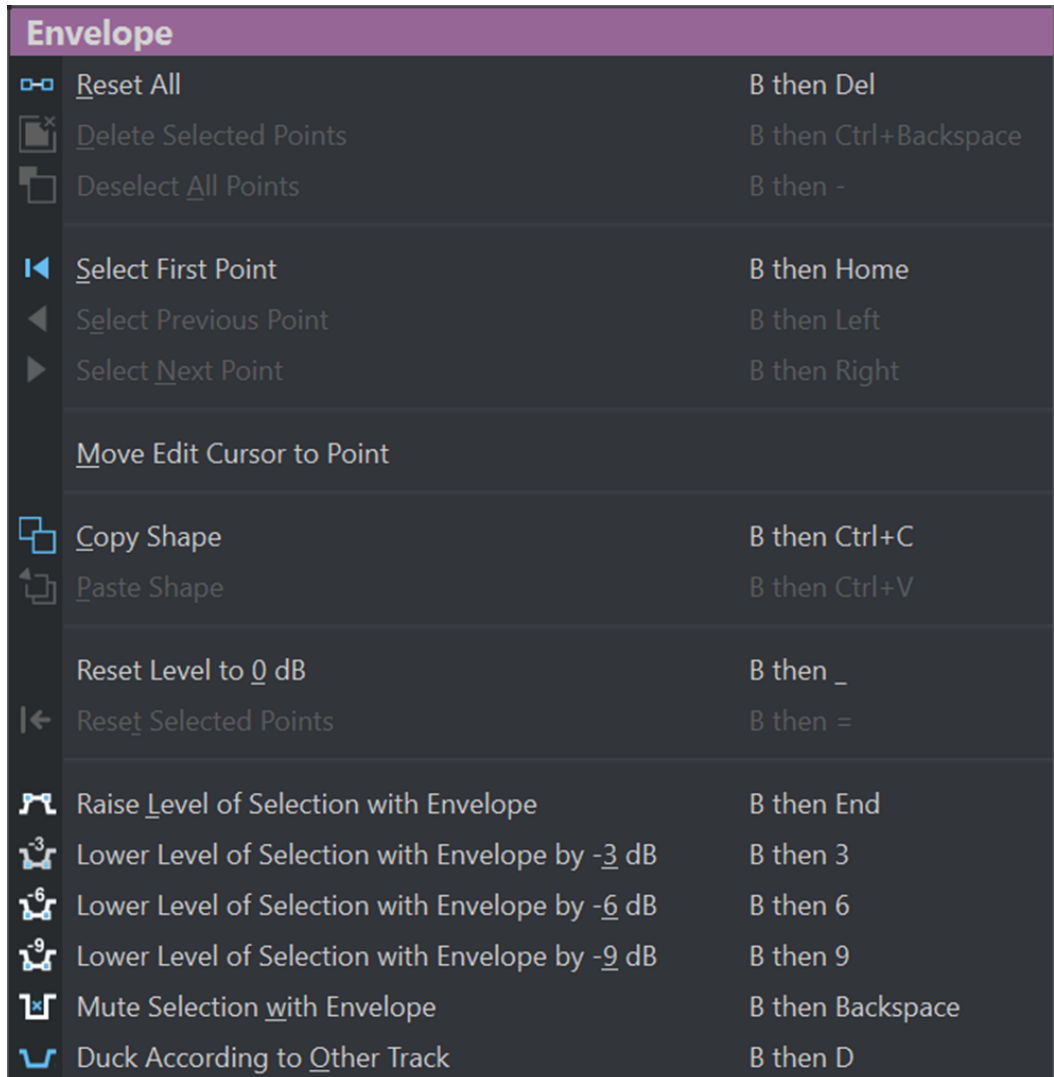
El menú contextual **Envolvente** permite mover el cursor de edición a la posición exacta de un punto de envolvente.

Mover el cursor de edición a un punto de envolvente es útil para insertar un marcador en el punto de envolvente, por ejemplo. También le permite alinearlos al punto de envolvente cuando edita una envolvente de otra pista.



PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en un punto de envoltura.
2. Desde el menú contextual **Envoltura**, seleccione **Mover el cursor al punto**.



---

## Alinear puntos de envoltura con anclajes

Cuando edita puntos de envoltura con el ratón, puede ajustarlos para que se alineen con anclajes activos.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Alineado**, active **Ajustar a bordes magnéticos**.
3. Use el ratón para mover un punto de envoltura.

RESULTADO

Al mover los puntos de envoltura con el ratón, se alinean con los anclajes siguientes:

- Tics principales de la regla de tiempo
- Marcadores

- Cursor de edición
- Límites de selección de tiempo

## Navegar por los puntos de envolvente

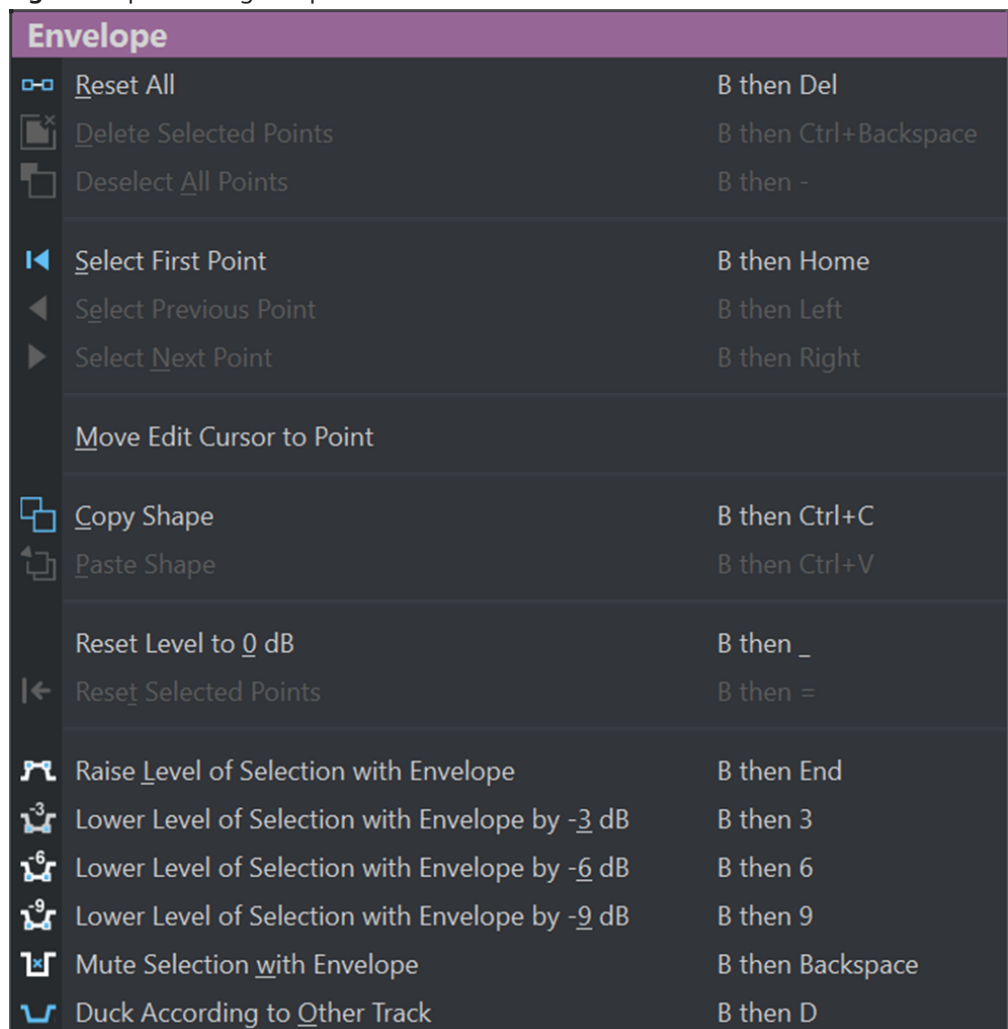
En la ventana del **Montaje de audio**, puede navegar rápidamente por los puntos de envolvente específicos y seleccionarlos.

Navegar por los puntos de envolvente, y a puntos específicos, a través del menú contextual **Envolvente** o de la pestaña **Envolvente** le ahorra tiempo y esfuerzo de seleccionar manualmente los puntos de envolvente uno a uno y permite realizar revisiones finales rápidas de los puntos y niveles de envolvente, por ejemplo.

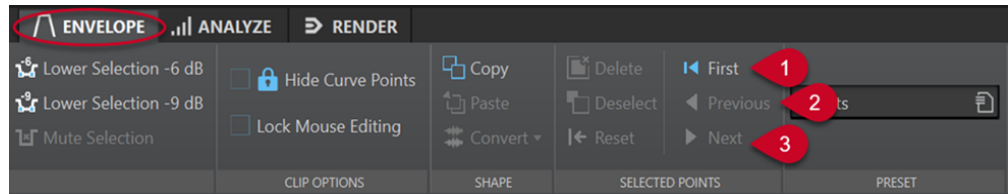
---

### PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic derecho en una curva de envolvente. Desde el menú contextual **Envolvente**, elija **Seleccionar primer punto**, **Seleccionar punto anterior** o **Seleccionar punto siguiente** para navegar al punto de envolvente deseado en la curva de envolvente.



- Active la pestaña **Envolvente**. Haga clic para seleccionar un punto de envolvente en la curva de envolvente. Desde la sección **Puntos seleccionados**, elija **Primero (1)**, **Anterior (2)** o **Siguiente (3)** para navegar al punto de envolvente deseado en la curva de envolvente.



### CONSEJO

Puede editar los valores de los puntos de envoltente seleccionados mediante el **Inspector**.

---

## Copiar envoltentes

Puede copiar curvas de envoltentes de otros clips.

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic derecho en una curva de envoltente y seleccione **Copiar forma**.
  2. Haga clic derecho en la curva de envoltente del clip de destino y seleccione **Pegar forma**.
- 

## 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 desea subir el nivel.
  2. Haga clic derecho en la curva de envoltente y seleccione **Subir nivel de selección con envoltente**.  
Se aumentará el nivel del rango de selección.
  3. Haga clic en la envoltente del rango de selección y arrastre hacia arriba o abajo para ajustar el nivel.
- 

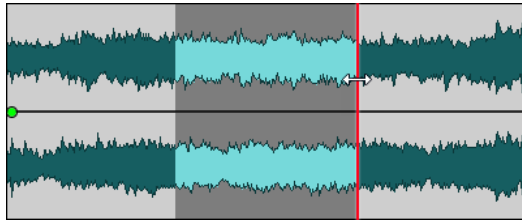
## Silenciar rangos seleccionados de clips

Puede silenciar un rango seleccionado bajando el volumen a -144 dB.

Las secciones silenciadas no se ven afectadas cuando se arrastra la curva de envoltente hacia arriba o hacia abajo.

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, en un clip, haga un rango de selección para la sección que desea silenciar.

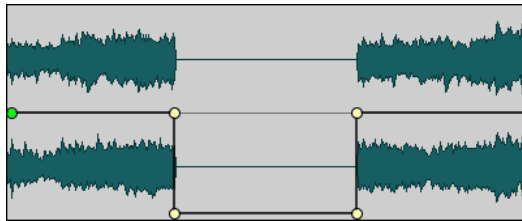


2. Haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Silenciar selección con envolvente**.

---

#### RESULTADO

Se silenciará la sección. Se aplica un fundido de entrada y un fundido de salida de 20 ms a la sección silenciada.



## 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

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 367

## 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

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 367

## 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 493

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 367

## Bloquear todas las curvas de envolvente

Puede bloquear todas las curvas de envolvente para evitar su edición involuntaria.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Envolvente**.
  2. En la sección **Visibilidad**, 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 493

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 367

## 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 494

[Automatizar envolventes de panoramización](#) en la página 495

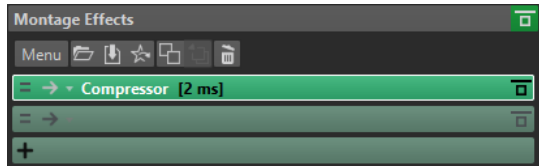
[Automatizar envolventes de volumen/fundidos](#) en la página 496

## Automatizar parámetros de plug-ins con envolventes de clip

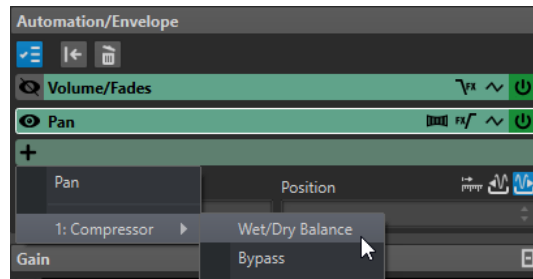
Puede automatizar cada parámetro de plug-in individualmente a través de envolventes de clip.

### 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**.



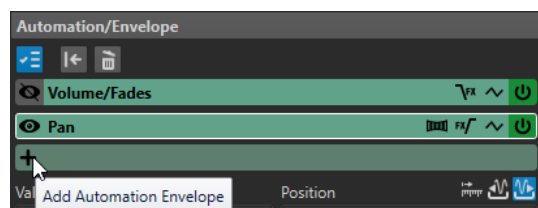
3. Para crear un parámetro de envolvente de automatización, haga uno de lo siguiente:
  - En la ventana del plug-in, haga clic derecho en el parámetro que quiera automatizar y seleccione **Crear envolvente de automatización de clip**.



### 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

[Automatización de parámetros con envoltentes de clip](#) en la página 493

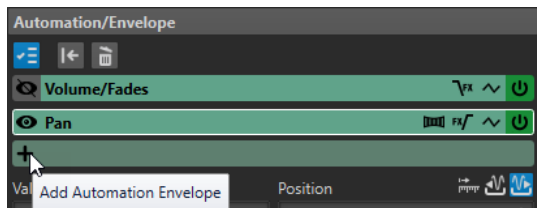
[Ventana Inspector](#) en la página 516

## Automatizar envoltentes de panoramización

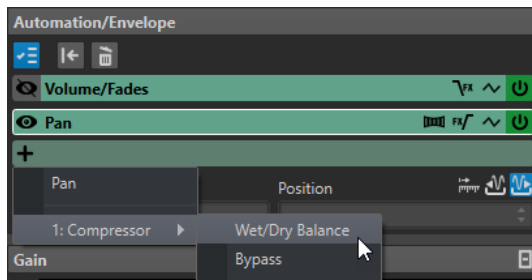
Puede automatizar envoltentes de panoramización individualmente a través de envoltentes de clip.

### PROCEDIMIENTO

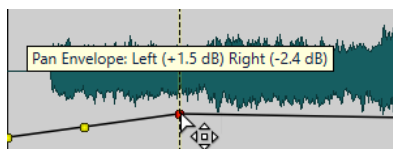
1. En la ventana del montaje, seleccione el clip para el que quiera aplicar la automatización de panoramización.
2. En el panel **Automatización/Envolvente** de la ventana **Inspector**, haga clic en **Añadir envolvente de automatización**.



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 envoltentes de otros parámetros. Para ocultar envoltentes, 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

[Automatización de parámetros con envolventes de clip](#) en la página 493

[Ventana Inspector](#) en la página 516

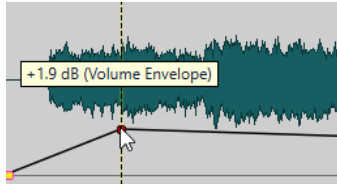
## Automatizar envolventes de volumen/fundidos

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

[Automatización de parámetros con envolventes de clip](#) en la página 493

[Ventana Inspector](#) en la página 516

## Cambiar las envolventes de nivel general de los clips

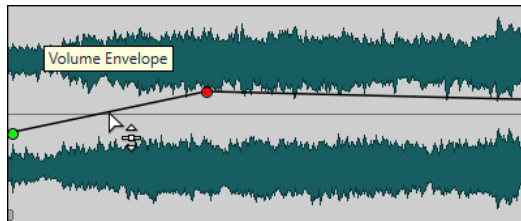
La curva de envolvente no contiene puntos de envolvente de nivel, pero la puede usar para cambiar el nivel general de un clip.

---

#### 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.
- 

## 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

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 367

## 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

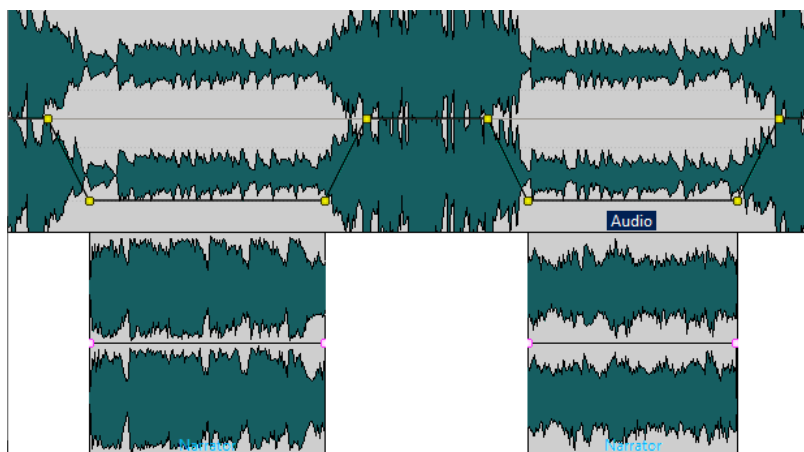
[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 367

[Ventana Inspector](#) en la página 516

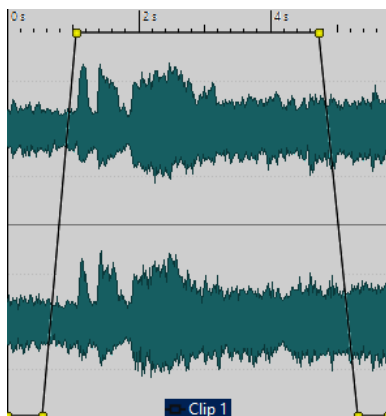
## Ducking de clips

En WaveLab Pro, además del ducking de pistas, también puede aplicar ducking a clips individuales.

Si usa la opción **Ducking**, la presencia de otro clip en una pista adyacente provoca ducking.



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 compartan similitudes. El ducking es más flexible, pero requiere más ajustes manuales.
- El clip modulador, es decir, el clip que se reproducirá a un nivel superior, debe situarse dentro del intervalo de tiempo del clip al que se aplica la atenuación.
- Si los clips moduladores contienen pasajes silenciosos, el ducking no funciona 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 solucionar este problema, puede repetir el proceso para cada clip o utilizar la función **Renderizar** de la **Sección Maestra** para renderizar los clips en un único archivo de audio, que luego podrá reimportar al montaje de audio como un nuevo clip.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Enrutar un plug-in a un clip](#) en la página 535

[Crear efectos de ducking de voz en off para clips](#) en la página 499

[Diálogo Opciones de ducking](#) en la página 500

[Ducking](#) en la página 501

## Crear efectos de ducking de voz en off para clips

La función ducking permite combinar contenidos hablados con música de tal forma que, en la reproducción, mientras la voz es más prominente y los oyentes la perciben en primer plano, la música se reproduce a un nivel más bajo (en segundo plano).

#### PRERREQUISITO

Ha creado un montaje de audio con una pista de música y una pista de voz en off y las ha dispuesto de forma que queden adyacentes entre sí en la lista de pistas de la parte izquierda de la ventana del montaje de audio. Asegúrese de que los clips de voz en off se encuentran dentro del intervalo de tiempo del clip musical.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un clip en la pista de música.
2. Seleccione la pestaña **Envoltente**.
3. En la sección **Visibilidad**, abra el menú emergente **Tipo de envoltente** y seleccione **Volumen/Fundidos**.
4. En la sección **Nivel**, haga clic en **Ducking**.
5. En el diálogo **Opciones de ducking**, elija los **Clips moduladores**, es decir, la pista de voz en off.  
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**.
6. 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

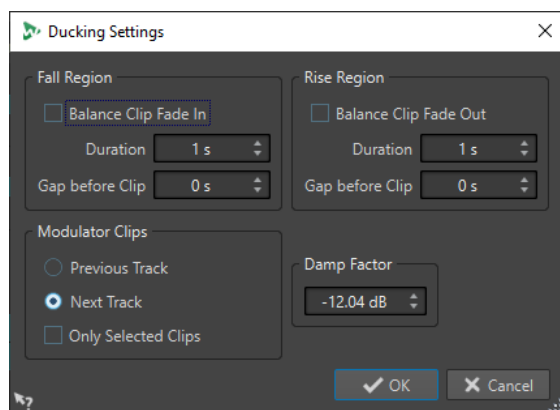
[Ducking de clips](#) en la página 498

[Diálogo Opciones de ducking](#) en la página 500

## Diálogo Opciones de ducking

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

La función de ducking le permite atenuar el nivel de una pista de audio para que el audio de otra pista destaque más cuando ambas pistas se reproducen simultáneamente.

Un caso muy común de uso de la función de ducking es la creación de dos pistas separadas, una para la música y otra para la voz en off, con el objetivo de que el contenido hablado vaya acompañado de música en la reproducción. Con la función de ducking aplicada, cuando empieza la voz en off, el nivel de la pista de música se reduce mediante curvas envolventes de nivel creadas automáticamente, de modo que el público percibe el contenido hablado en primer plano y la música en segundo plano.

La pista que contiene la música se llama pista portadora. 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

[Crear efectos de ducking de voz en off para pistas](#) en la página 501

[Ajustes del ducker para ducking de pistas](#) en la página 502

[Ducking de clips](#) en la página 498

## Crear efectos de ducking de voz en off para pistas

La función ducking permite combinar contenidos hablados con música de tal forma que, en la reproducción, mientras la voz es más prominente y los oyentes la perciben en primer plano, la música se reproduce a un nivel más bajo (en segundo plano).

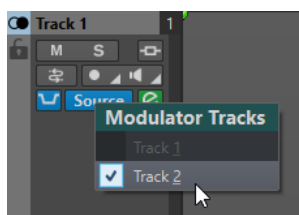
### PRERREQUISITO

Tiene dos pistas de audio, una de música y una de voz en off. Quiere atenuar el nivel de una de las pistas (la música) cuando hay una señal en la otra pista (la grabación de voz).

---

### 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.



- Reproduzca el montaje de audio.  
El volumen de la pista de música se baja cada vez que la pista de voz contiene una señal.
  - 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.
  - Opcional: si está usando múltiples pistas moduladoras, también puede aplicar ducking a las pistas moduladoras.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir pistas](#) en la página 390

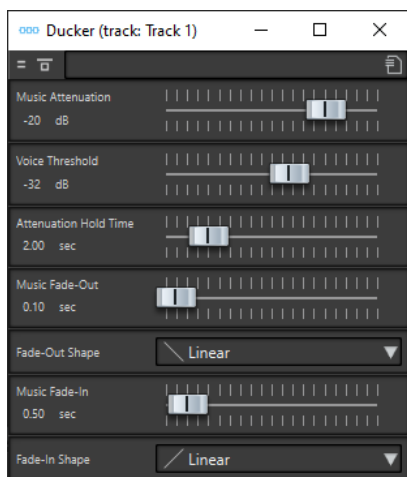
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 338

[Ajustes del ducker para ducking de pistas](#) en la página 502

## Ajustes del ducker para ducking de pistas

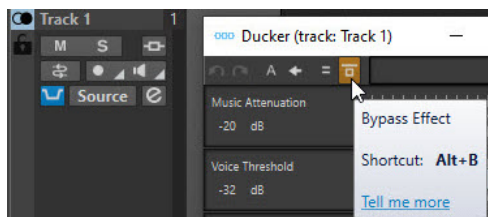
Los ajustes del **Ducker** le permiten especificar cómo aplicar el efecto de ducking a las pistas.

- 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](#) en la página 501

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 338

## 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 504

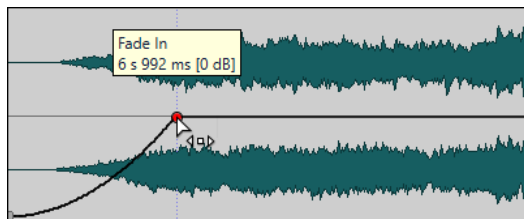
## Crear fundidos en clips

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 503

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 363

## 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

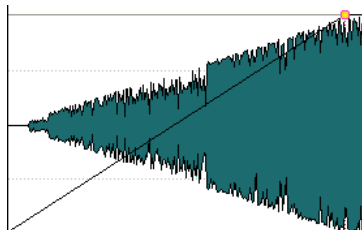
Reemplaza la forma del fundido de entrada/salida con la que fue copiada al portapapeles. Se conserva la duración original.

### 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.

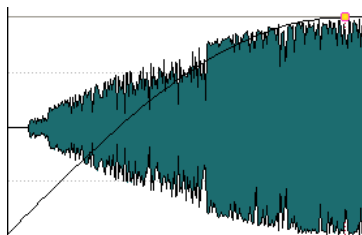
### Lineal

Cambia el nivel linealmente.



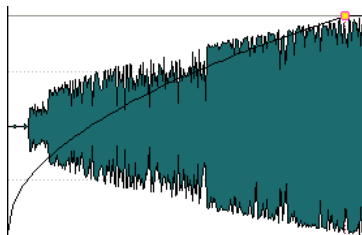
### Seno (\*)

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.



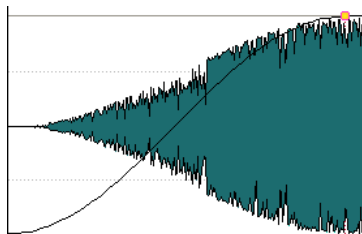
### Raíz cuadrada (\*)

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.



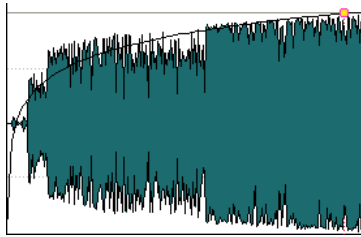
### Sinusoidal

Cambia el nivel según medio período de la curva sinusoidal.



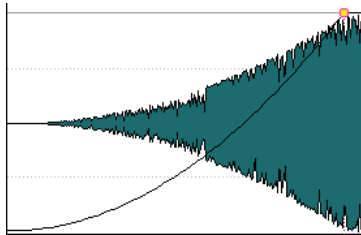
### Logarítmica

Cambia el nivel de forma logarítmica.



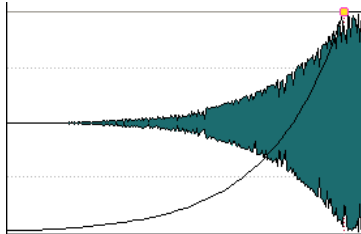
### Exponencial

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 503

## 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 503

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 363

## 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 503

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 363

## 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 503

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 363

## 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 503  
[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 363

## 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 503

## 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 **Montaje de audio**, 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**, active **Bloqueo de fundido de entrada**.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 503  
[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 363

## 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.

---

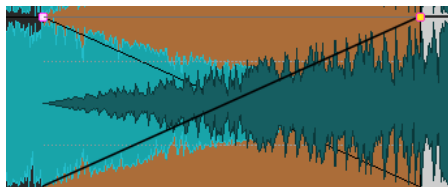
### PROCEDIMIENTO

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

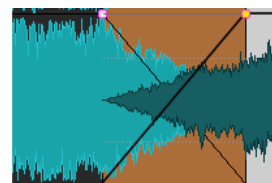
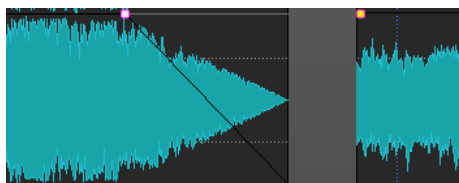
[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 503  
[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 363

## Editar fundidos cruzados

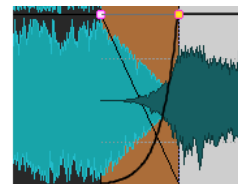
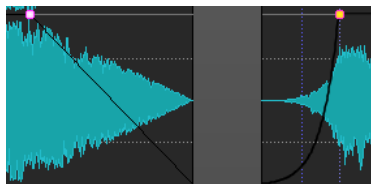
Puede crear fundidos cruzados con formas y duraciones independientes en las curvas de fundido de entrada y fundido de salida.

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 452

## 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 366

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 363

## 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 512

## 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.

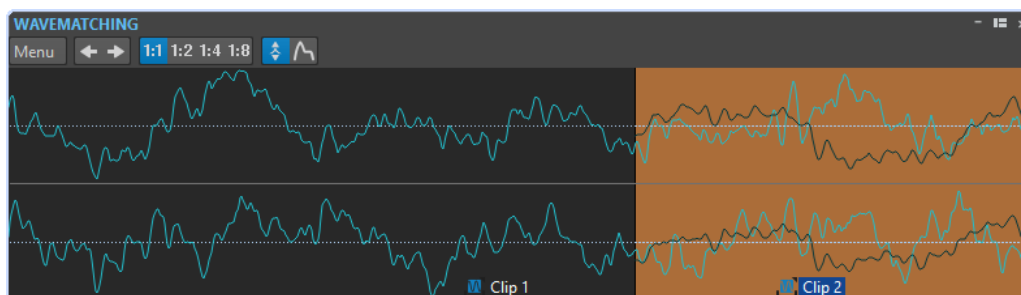
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de correlación de ondas](#) en la página 512

## 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 511

[Ajustar fundidos cruzados entre clips](#) en la página 511

## 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 copia 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 514

## 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 513  
[Diálogo Corrección del tiempo](#) en la página 323

## 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 copia 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 clonado se guarda en la subcarpeta del montaje de audio `edits.mon`.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Montaje de audio activo](#) en la página 923  
[Corregir el tono de clips](#) en la página 514

## 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 326

[Corregir el tono de los clips](#) en la página 514

## 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 usar 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.

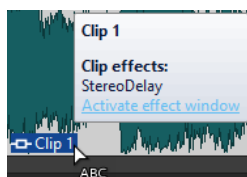
Los efectos se configuran como sigue:

- 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 526

[Efectos de la salida del montaje](#) en la página 515

[Ventana Inspector](#) en la página 516

## 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 526

[Ventana Inspector](#) en la página 516

## Ventana Inspector

La ventana **Inspector** 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

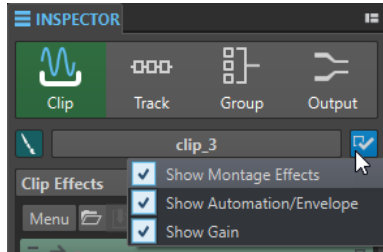
Le permite seleccionar un clip, una pista o un grupo de pistas.

### 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 suenan 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 los plug-ins seleccionados del clip/pista/grupo de pistas/salida activo

Elimina el plug-in seleccionado de la lista **Efectos de montaje**.

### Eliminar todos los plug-ins del clip/pista/grupo de pistas/salida activo

Elimina todos los plug-ins de la lista **Efectos de montaje**.

### Elimina los plug-ins seleccionados 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.

## Activar todos los efectos/Desactivar todos los efectos

Activa/Desactiva de una vez todos los plug-ins en el montaje de audio.

Esta opción es muy útil para los siguientes fines:

- Para ayudarle a gestionar los recursos de la CPU en álbumes con muchas canciones, con frecuencias de muestreo más altas, sobremuestreo, y similares.
- Para evitar problemas de latencia debidos al elevado consumo de CPU durante la grabación.
- Para identificar y eliminar el origen de problemas en su proyecto, como ruidos o fallos no deseados, desactivando y activando plug-ins.

#### NOTA

- Los plug-ins desactivados no consumen recursos, a diferencia de los plug-ins en bypass.
- WaveLab Pro puede tardar un poco en procesar la solicitud. A diferencia del bypass, la activación o desactivación de los plug-ins no surte efecto de forma instantánea.

#### **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

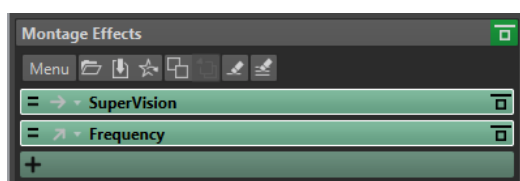
Elimina los plug-ins seleccionados de la lista **Efectos de montaje**. Puede pulsar **Ctrl/Cmd** y hacer clic en los plug-ins para seleccionar los plug-ins que quiera eliminar.

## 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.

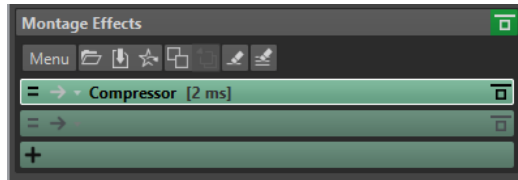
Algunos efectos, como la reverberación y el retardo, producen colas en el audio. Esto significa, por ejemplo, que el sonido del efecto continúa después de haber terminado el sonido del clip. Por ejemplo, si añade eco a un clip sin especificar un valor de cola, el efecto de eco se silenciará en cuanto 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 al nombre del plug-in.



### Presets

Le permite guardar y restaurar presets de plug-ins.

### Opciones de efectos

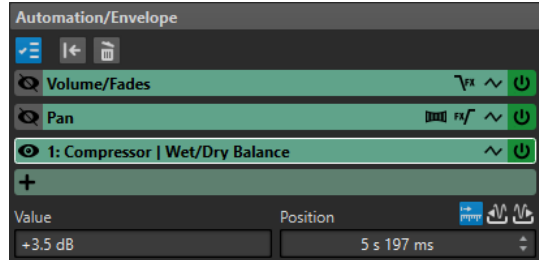
Abre el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un plug-in nuevo y eliminar el plug-in.

### 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

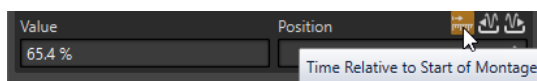
Le permite editar el valor del punto de envolvente seleccionado. El formato de este campo depende del parámetro seleccionado.

### Posición

Le permite editar la posición horizontal del punto de envolvente seleccionado en la línea de tiempo.

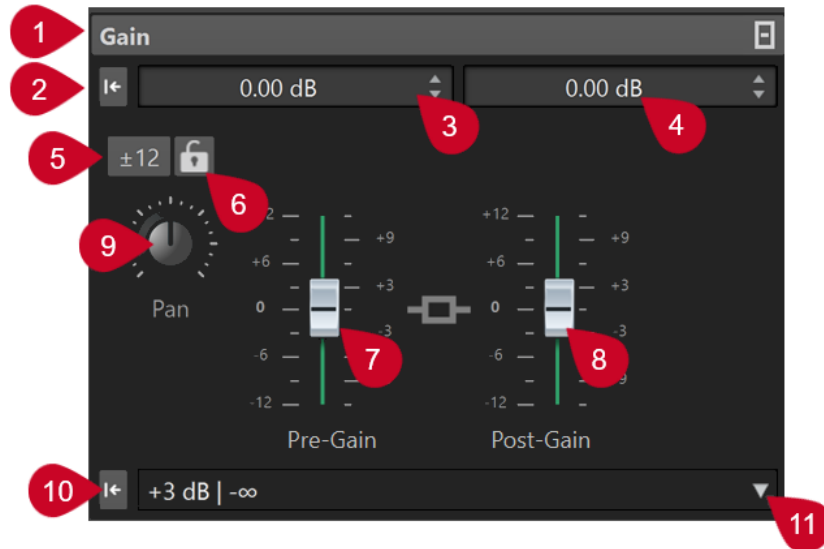
El formato que ha seleccionado al hacer clic derecho en la regla de tiempo de la ventana de montaje se usa también como el formato en el campo **Posición**. Es decir, **Código de tiempo, Reloj, Muestras o Compases y tiempos**.

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 la **Preganancia**, la **Postganancia** y el **Panorama** para clips, pistas y grupos de pista. Puede definir la ganancia global del montaje de audio a través de la pestaña **Salida**.



- 1 Plegar/Desplegar panel Ganancia**  
Pliega o despliega el panel **Ganancia**.
- 2 Restablecer la ganancia de ambos faders a 0 dB**  
Restablece la **Preganancia** y la **Postganancia** a 0 dB.
- 3 Preganancia**  
Le permite introducir la **Preganancia** como valor numérico.
- 4 Postganancia**  
Le permite introducir la **Postganancia** como valor numérico.
- 5 Rango de ganancia**  
Le permite aumentar la precisión del deslizador estableciendo un rango de ganancia al que se limita cualquier ajuste posterior del deslizador.
- 6 Bloquear fader**  
Con esta opción activada, no es posible ajustar los controles deslizantes con el ratón.
- 7 Preganancia**  
Le permite especificar el valor de **Preganancia** ajustando el control deslizante izquierdo en la parte inferior del panel de **Ganancia**.
- 8 Postganancia**  
Le permite especificar el valor de **Postganancia** ajustando el control deslizante derecho en la parte inferior del panel de **Ganancia**.

### NOTA

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.

- 9 Dial de panorama (solo clip y pista)**  
Le permite definir el panorama de los efectos de clip y los efectos de pista.

### 10 Reiniciar panorama al centro (solo clip y pista)

Restablece el panorama de los efectos de clip y los efectos de pista a la posición central.

### 11 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.

Opciones adicionales disponibles exclusivamente a través de la pestaña **Salida**:

### Alternar igualación de sonoridad

Cuando está activada, esta opción ajusta la sonoridad de la salida para que coincida con la sonoridad de una pista de referencia.

### Actualizar las ganancias de la corrección de sonoridad

Cuando está activada, esta opción actualiza las ganancias de corrección de sonoridad.

## Filtros de salida



Los cinco botones le permiten aplicar filtros de monitorización para los rangos de frecuencia que establezca para la salida del montaje de audio y las pistas de referencia.

Puede ajustar y personalizar los filtros haciendo clic en el botón **Ajustes de filtro**, en la parte inferior izquierda de la ventana, o seleccionando **Archivo > Preferencias > Montajes de audio** y haciendo clic en la pestaña **Todos los montajes de audio**.

- 1 El **Solo LPF (Filtro de paso bajo)** le permite fijar una frecuencia por encima de la cual se atenúan las frecuencias, para aislar las frecuencias bajas como una gama de frecuencias individual para la monitorización.
- 2 El **Solo BPF (Filtro paso banda #1)** le permite ajustar un rango de frecuencias individual, para aislarlo para su monitorización.
- 3 El **Solo BPF (Filtro paso banda #2)** le permite ajustar un rango de frecuencias individual, para aislarlo para su monitorización.
- 4 El **Solo BPF (Filtro paso banda #3)** le permite ajustar un rango de frecuencias individual, para aislarlo para su monitorización.
- 5 El **Solo HPF (Filtro paso alto)** le permite fijar una frecuencia por debajo de la cual se atenúan las frecuencias, para aislar las frecuencias bajas como una gama de frecuencias individual para la monitorización.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grupos de pistas](#) en la página 400

[Leyes de panoramización](#) en la página 497

[Metanormalizador de sonoridad](#) en la página 568

[Presets](#) en la página 137

[Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector](#) en la página 526

[Envoltentes para clips](#) en la página 485

[Pestaña Todos los montajes de audio](#) en la página 924

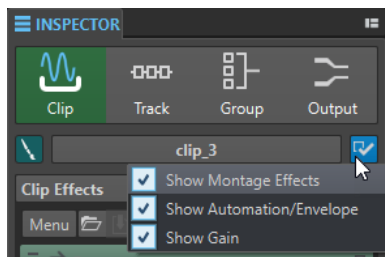
## Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector

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 516

## 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 526

[Otras formas de añadir efectos](#) en la página 527

[Añadir los efectos de la Sección Master a clips, pistas, grupos de pistas o a la salida del montaje](#) en la página 527

[Eliminar efectos de pistas, grupos de pistas, clips o de la salida del montaje](#) en la página 530

## 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 en una ranura de efecto y seleccione un plug-in.

### CONSEJO

Puede buscar un plug-in concreto escribiendo parte de su nombre en el campo **Buscar**. Las teclas **Flecha abajo** y **Flecha arriba** le permiten navegar en la lista que muestra las

coincidencias. Para seleccionar un plug-in, pulse **Retorno**. Con el foco en la lista de plug-ins, pulse el **Tabulador** para devolver el foco al campo **Buscar**.

---

#### 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

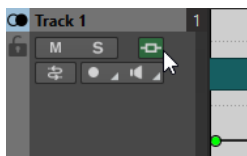
[Ventana Inspector](#) en la página 516

[Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 515

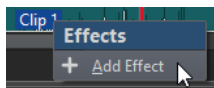
## Otras formas de añadir efectos

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 338

[Ventana Inspector](#) en la página 516

[Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 515

## 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

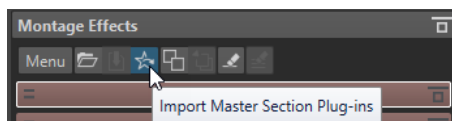
Configure los plug-ins de la **Sección Master**.

---

#### 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 516

[Sección Master](#) en la página 601

[Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 515

## Códigos de color para plug-ins de efectos

Los códigos de color le ayudan a identificar y a distinguir los plug-ins de efectos.

Puede usar los siguientes códigos de color para las barras de títulos de las ventanas de los plug-ins activando **Usar barras de títulos de color contextual** en la pestaña **General** de las **Preferencias** para **Plug-ins**:

#### Códigos de color para las barras de títulos de plug-ins

Tipo de plug-in	Color
Clip	Verde
Pista	Naranja
Grupo de pistas	Azul
Salida de montaje	Rojo

#### NOTA

Las ventanas activas se resaltan mostrando su barra de título con una mayor intensidad de color.

---

Además, puede optar por mostrar un cuadro de color en la barra de títulos de las ventanas de los plug-ins de efecto activando **Mostrar color de la sección de color en la barra de títulos**, en la pestaña **General** de las **Preferencias** de los **Plug-ins**:



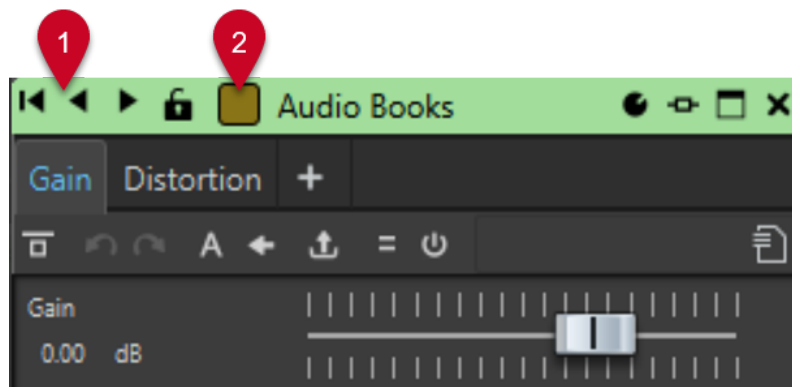
### Cuadro de color en la barra de títulos

Tipo de plug-in	Color
Clip	El color del clip asignado actualmente.  CONSEJO  Si se aplica el mismo plug-in a varios clips, este código de color le ayudará a identificar todos los clips que están asociados a este plug-in en particular y a evitar modificaciones involuntarias en las instancias individuales del plug-in.
Pista	El color de pista asignado actualmente. Si no se asigna ningún color a la pista, la casilla está vacía.
Grupo de pistas	El color de grupo de pistas asignado actualmente. Si no se asigna ningún color al grupo de pistas, la casilla está vacía.
Salida de montaje	No hay caja de color.

#### NOTA

Por defecto, con la visualización **Arco iris** seleccionada, se muestran los colores de **Arco iris** correspondientes a los clips. Para mostrar en su lugar los colores personalizados que haya asignado a clips individuales, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio > Todos los montajes de audio** y active **Los clips de colores tienen prioridad sobre la visualización arco iris**.

#### Ejemplo:



Plug-in de clip, como indica la barra de título verde (1), aplicado a un clip al que asignó un tono marrón, como indica el color del cuadro de la barra de título (2).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 895

[Ventana Inspector](#) en la página 516

[Pestaña Todos los montajes de audio](#) en la página 924

## 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 526  
[Ventana Inspector](#) en la página 516  
[Eliminar efectos de clips seleccionados](#) en la página 530

## 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 516  
[Eliminar efectos de pistas, grupos de pistas, clips o de la salida del montaje](#) en la página 530

## 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.
- 

## 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 515  
[Ventana Inspector](#) en la página 516

## 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 515

[Ventana Inspector](#) en la página 516

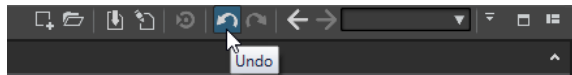
## Deshacer cambios en efectos

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**.



## Procesado de canales

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

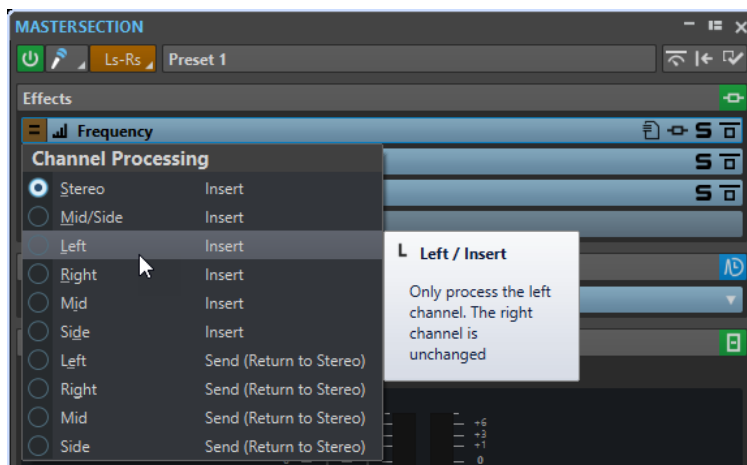
Solo se procesa el canal side del plug-in. La señal side con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto mid/side.

## Configurar el procesamiento de canales

Puede configurar qué canal procesar en la **Sección Master**, en las ventanas de plug-ins, y en la ventana de **Inspector**.

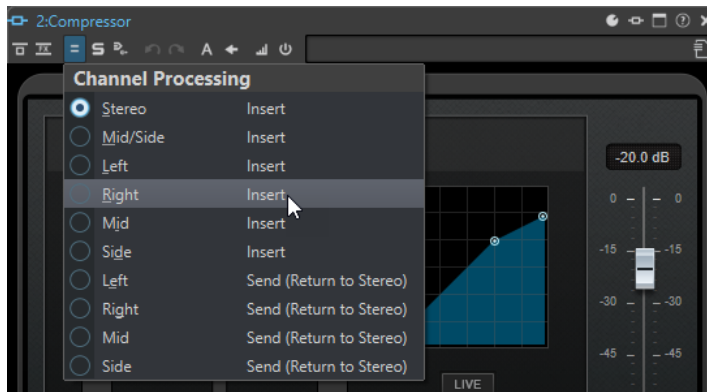
### Procesado de canales en la Sección Master

En la **Sección Master**, en el panel de **Efectos**, haga clic en **Procesado de canales** y seleccione el canal que quiere procesar.



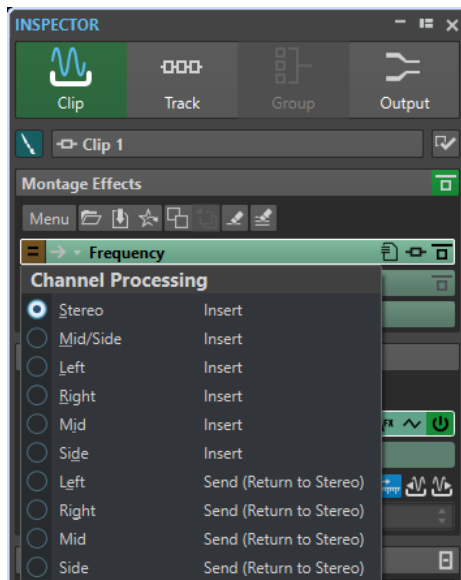
### Procesado de canales en las ventanas de plug-ins

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 **Visibilidad** 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 **Visibilidad** 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 535

[Ducking de clips](#) en la página 498

## 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 526

[Ducking de clips](#) en la página 498

[Envolventes para clips](#) en la página 485

## 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 515

## Ajustes de ganancia

Puede establecer valores de **Preganancia** y **Postganancia**, es decir, aplicar ajustes de volumen a la señal de audio antes y después del procesado de efectos, en la ventana del **Inspector**.

Para acceder a los controles de **Preganancia** y **Postganancia**, despliegue el panel **Ganancia** de la ventana **Inspector**.

- El valor **Preganancia** ajusta el volumen de una señal de audio antes de someterla al procesado de efectos.

#### NOTA

Los ajustes de **Preganancia** pueden tener un profundo impacto en el procesado de efectos, ya que efectos como el overdrive, la distorsión y la compresión son muy sensibles al nivel de entrada.

- El valor **Postganancia** ajusta el volumen de una señal de audio después de someterla al procesado de efectos. Los ajustes de **Postganancia** cambian principalmente el volumen general del sonido, sin alterar las características de los efectos en sí.

#### NOTA

Con la ventana de la herramienta **Clips** abierta, siempre que cambie los ajustes de **Preganancia** y **Postganancia** de un clip en el panel **Ganancia** de la ventana **Inspector**, los valores de las columnas **Preganancia** y **Postganancia** de la ventana de la herramienta **Clips** se actualizarán automáticamente de forma simultánea.

---

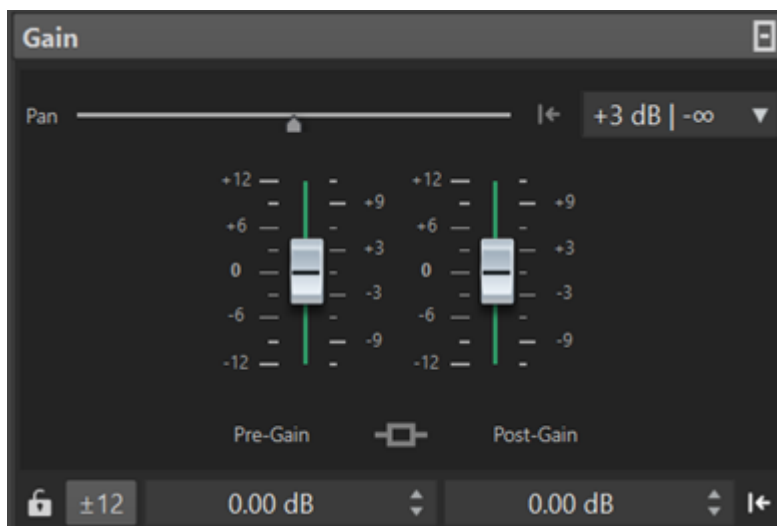
## Definir panorama y ganancia de los efectos

Puede ajustar la **Preganancia**, la **Postganancia** y el **Panorama** de los efectos para clips individuales, pistas y grupos de pistas.

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Clip**, **Pista** o **Grupo**.
3. Ajuste la **Preganancia** y la **Postganancia**, así como el **Panorama** de los efectos.





---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector](#) en la página 516

[Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 515

[Definir la ganancia global para los efectos](#) en la página 537

## Definir la ganancia global para los efectos

Puede establecer una ganancia global para los efectos de salida de su montaje de audio a través de la pestaña **Salida** en la ventana del **Inspector**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
  2. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Salida**.
  3. En el panel **Ganancia**, realice los ajustes para la **Preganancia** y la **Postganancia** globales.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

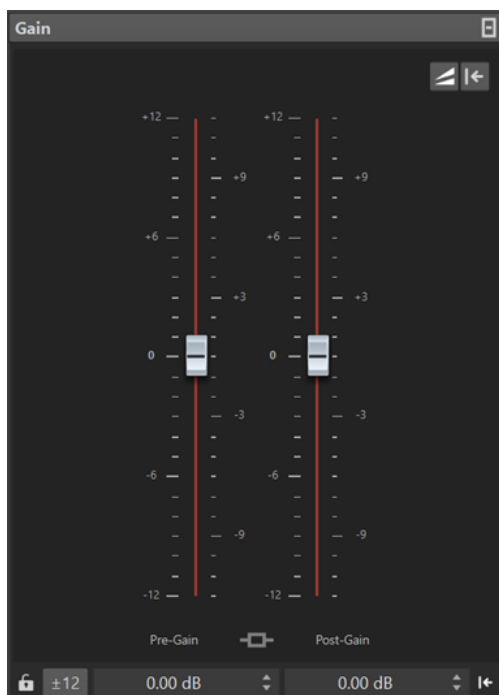
[Ventana Inspector](#) en la página 516

[Panel de ganancia de salida en la ventana Inspector](#) en la página 537

[Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 515

## Panel de ganancia de salida en la ventana Inspector

La sección **Salida** de la ventana **Inspector** ofrece controles adicionales.



Controles disponibles exclusivamente en el panel **Ganancia** de la sección **Salida** de la ventana **Inspector**:

#### Alternar igualación de sonoridad

Cuando esta opción está activada, la salida de montaje de audio sirve como referencia de sonoridad, cuya sonoridad no se modifica, mientras que la sonoridad de la pista de referencia se ajusta para que coincida con la sonoridad de la salida de montaje de audio.

#### Actualizar las ganancias de la corrección de sonoridad

Cuando se activa esta opción, se actualizan las ganancias de corrección de sonoridad.

#### NOTA

La actualización de las ganancias de corrección de sonoridad surte efecto en todas las pistas de referencia y/o en la salida de montaje de audio afectadas por los ajustes para igualar la referencia de sonoridad.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Definir la ganancia global para los efectos](#) en la página 537

[Pestaña Todos los montajes de audio](#) en la página 924

[Ajustes de ganancia](#) en la página 536

[Ventana Inspector](#) en la página 516

## 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 pistas, 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.

### **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.

### **Presets**

Abre un menú para cargar o guardar presets para este plug-in.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir la ventana de plug-in](#) en la página 540

[Diálogo Gestión de ventanas de plug-in](#) en la página 546

[Ventanas de plug-in para la Sección Master](#) en la página 608

[Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in](#) en la página 543

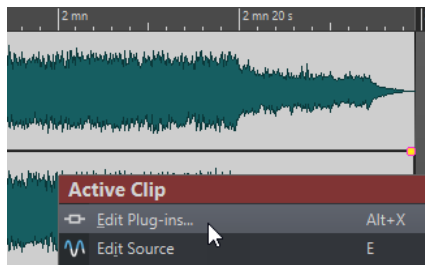
[Comparar dos ajustes de plug-ins](#) en la página 544

[Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#) en la página 611

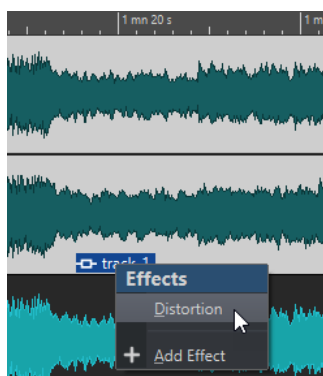
## **Abrir la ventana de plug-in**

Puede abrir la ventana de plug-in desde diferentes ubicaciones.

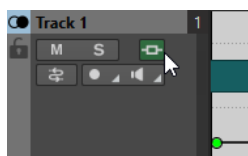
- Para abrir la ventana de plug-in desde la ventana **Inspector**, haga clic en el plug-in de la lista de **Efectos**.
- Para abrir la ventana de plug-in desde la ventana **Sección Master**, haga clic en el plug-in de la lista de **Efectos**.
- Para abrir la ventana de plug-in de un clip desde la ventana 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 538

[Ventana Inspector](#) en la página 516

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

[Menú Clip activo](#) en la página 440

[Área de control de pista](#) en la página 338

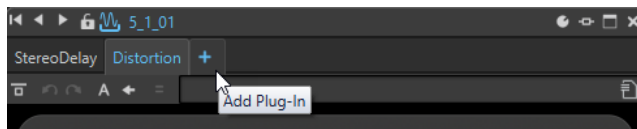
## Añadir efectos desde la ventana de plug-in

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

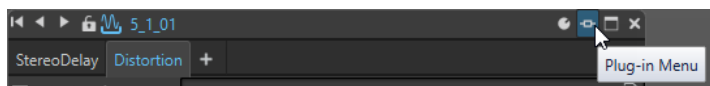
[Diálogo Gestión de ventanas de plug-in](#) en la página 546

## 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

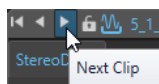
[Ventanas de plug-in de montajes de audio](#) en la página 538

[Añadir efectos desde la ventana de plug-in](#) en la página 541

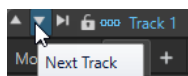
## Cambiar entre efectos de pista, de grupos de pistas, de clip y de la salida del montaje en ventanas de plug-in

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.

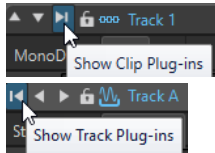
- Para seleccionar un efecto en la ventana de plug-in, haga clic en su nombre.
- Para ir pasando entre los clips del montaje de audio activo y mostrar sus efectos, use los iconos de flecha izquierda y derecha.



- 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 538

[Diálogo Gestión de ventanas de plug-in](#) en la página 546

## 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 538

[Ventanas de plug-in para la Sección Master](#) en la página 608

[Comparar dos ajustes de plug-ins](#) en la página 544

## Modo seguro

La opción **Modo seguro** para montajes de audio le ayuda a resolver los problemas relacionados con los plug-ins.

Si abre un montaje de audio en **Modo seguro**, no se cargará ninguno de sus plug-ins.

Esto le permite seguir trabajando en el montaje de audio, a pesar de los plug-ins defectuosos u obsoletos, que pueden impedir que el montaje de audio se abra o hacer que WaveLab se bloquee. Le permite identificar y eliminar los plug-ins problemáticos sin comprometer su trabajo.

Mientras esté en **Modo seguro**, podrá editar y guardar su montaje de audio. Los cambios que realice en este modo, incluidos los ajustes de los plug-ins desactivados temporalmente, se guardarán y estarán disponibles cuando vuelva a abrir el montaje de audio en modo estándar.

## Abrir montajes de audio en modo seguro para identificar problemas con plug-ins

En caso de que experimente algún problema relacionado con los plug-ins utilizados por un montaje de audio, puede intentar abrirlo en **Modo seguro**, lo que significa abrirlo sin cargar ningún plug-in.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione la pestaña **Archivo**.
2. Haga clic en **Abrir > Montaje de audio > Abrir (Modo seguro)**.
3. Navegue hasta el montaje de audio y haga clic en el botón **Abrir** de la parte inferior derecha.

---

### RESULTADO

El montaje de audio se abre en **Modo seguro**. Como resultado, todas las ranuras de efectos aparecen en gris y no es posible acceder a los controles del plug-in.

### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

- Ahora puede eliminar los plug-ins que probablemente causen los problemas del montaje de audio a través de la ventana del **Inspector** y volver a abrir el montaje de audio en modo estándar. Si el problema persiste, inténtelo de nuevo, eliminando un plug-in diferente, hasta que encuentre el plug-in defectuoso u obsoleto.
- Para cargar plug-ins de nuevo, están disponibles las siguientes opciones:
  - Puede salir del **Modo seguro** con el montaje de audio aún abierto y reactivar todos los plug-ins seleccionando **Instanciar todos los plug-ins** en el **Menú** de la ventana del **Inspector**.
  - Puede cerrar el montaje de audio y volver a abrirlo en modo estándar.

## Comparar dos ajustes de plug-ins

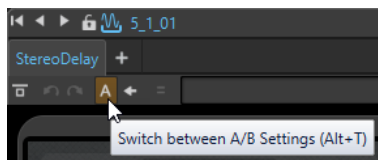
Puede comparar rápidamente dos ajustes de parámetros de plug-ins independientes en ventanas de plug-in.

---

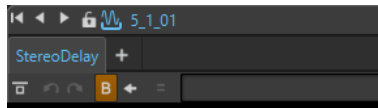
### PROCEDIMIENTO

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 538

[Ventanas de plug-in para la Sección Master](#) en la página 608

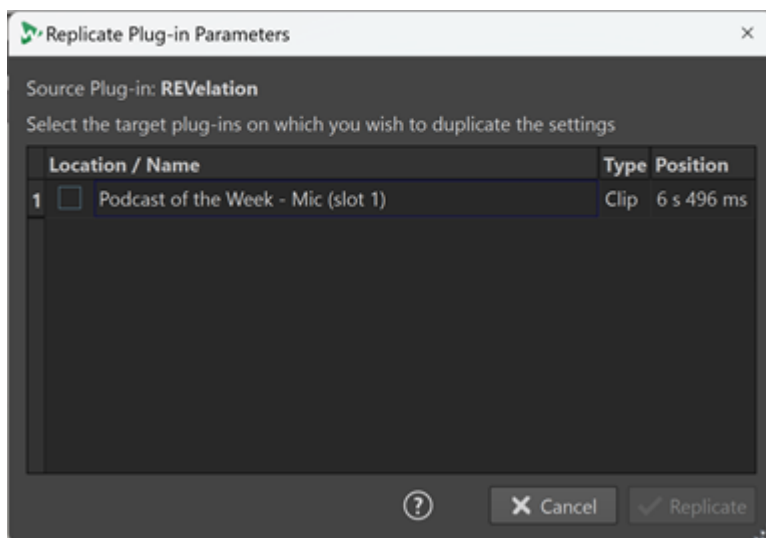
## Replicar ajustes de plug-ins y aplicarlos a otros plug-ins del montaje de audio

En WaveLab Pro, puede aplicar los ajustes que haya realizado para un determinado plug-in a otras instancias del mismo plug-in en el mismo montaje de audio, lo que le ahorrará el tiempo y el esfuerzo de configurar los parámetros de cada plug-in individualmente y le permitirá sincronizar fácilmente los ajustes de los plug-ins de varias pistas o clips.

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra el plug-in cuyos ajustes desee copiar en otras instancias del mismo plug-in en el montaje de audio.
2. Haga clic en el botón **Replicar parámetros del plug-in**  en la barra de menú en el lado izquierdo del plug-in.

Se abre el diálogo **Replicar parámetros del plug-in**.



3. Seleccione los plug-ins de destino de la lista.
4. Haga clic en **Replicar**.

---

#### RESULTADO

Los ajustes que haya realizado para el plug-in de origen se aplicarán a todos los plug-ins que haya seleccionado en el diálogo **Replicar parámetros de plug-in**.

#### NOTA

WaveLab Pro guarda su selección de plug-in de destino, de modo que los plug-ins estén preseleccionados cuando vuelva a abrir el diálogo **Replicar parámetros de plug-in**.

---

## 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**.
- 

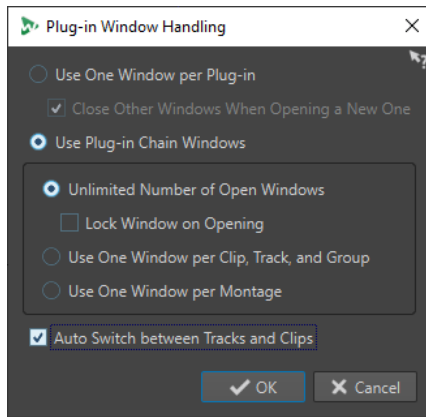
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector](#) en la página 516

## 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 538

## Comparaciones A/B de la salida del montaje de audio con una pista de referencia

En WaveLab Pro, puede realizar una comparación A/B de la salida de su montaje de audio con una pista de referencia.

Al alternar repetidamente entre la salida de su montaje de audio y la pista de referencia mientras las escucha en reproducción, podrá identificar las diferencias entre ellas.

WaveLab Pro ofrece las siguientes funciones específicas para las comparaciones A/B:

### Igualación de la sonoridad

Al realizar comparaciones A/B, puede beneficiarse del uso de la igualación de sonoridad integrada de WaveLab Pro: tras analizar la sonoridad tanto del montaje de audio como de la pista de referencia, la ganancia se ajusta automáticamente para que la sonoridad sea idéntica en cada pista de referencia y en toda la salida del montaje.

Esto sirve para evitar el sesgo perceptivo, que puede surgir al comparar pistas de audio con distintos niveles de sonoridad, ya que el audio más alto se percibe comúnmente como de mayor calidad, claridad, pegada y detalle. Ajustar todas las pistas a un nivel de sonoridad igual proporciona una base más objetiva para la comparación.

### Aislamiento del rango de frecuencias

Puede elegir entre cinco filtros lineales de alta calidad, que puede aplicar a la salida de su montaje de audio y a las pistas de referencia, para aislar rangos de frecuencia específicos de su audio para comparaciones A/B. Al escuchar su material de audio y alternar entre la salida y la pista de referencia, esto le permite centrarse en rangos de frecuencia específicos sin verse afectado por problemas de latencia.

Este tipo de monitorización es especialmente útil para asegurarse de que su salida de montaje de audio es:

#### Consistente

Le ayuda a crear un sonido uniforme a lo largo de todo un álbum.

#### Balanceada

Le ayuda a evitar la dominancia o ausencia de frecuencias específicas.

#### Competitiva

Le permite comparar su audio con lanzamientos populares de competidores de éxito.

#### Sin errores

Le permite analizar y eliminar los errores y problemas relacionados con la frecuencia.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustar la sonoridad de todas las pistas al mismo nivel](#) en la página 550

[Monitorizar rangos de frecuencia individuales aislándolos](#) en la página 548

## Monitorizar rangos de frecuencia individuales aislándolos

Puede establecer y personalizar filtros para monitorizar rangos de frecuencia específicos mientras compara la salida de su montaje de audio con una pista de referencia, o una pista de referencia con otra pista de referencia.

#### PRERREQUISITO

- Ha abierto un montaje de audio que contiene la salida renderizada y al menos una pista de referencia.
- **Opcional:** Ha realizado ajustes en la sección **Filtros de monitorización (salida)** a través de la pestaña **Todos los montajes de audio** de la ventana **Preferencias**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana **Inspector**.
  2. Mientras realiza la comparación A/B alternando entre la escucha de la salida del montaje de audio y la de la pista de referencia, haga clic en un botón de filtro de la sección **Filtros de salida**, en la parte inferior de la ventana del **Inspector**, para poner en solo un rango de frecuencias.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Todos los montajes de audio](#) en la página 924

[Pistas de referencia](#) en la página 395

[Comparaciones A/B de la salida del montaje de audio con una pista de referencia](#) en la página 548


## Igualar sonoridad para comparaciones A/B

WaveLab Pro puede ajustar automáticamente la salida de su montaje de audio a la sonoridad de una pista de referencia, para proporcionar una base objetiva para las comparaciones A/B.

Con la funcionalidad **Igualar sonoridad** activada, su material de audio se analiza continuamente a medida que avanza la reproducción, de acuerdo con la norma de sonoridad integrada R128, y la sonoridad de la salida del montaje de audio se ajusta al mismo nivel de sonoridad.

## Ajustes y códigos de color para Igualar sonoridad

El botón **Igualar sonoridad**  le permite controlar y supervisar el proceso de igualación de sonoridad.

El botón **Igualar sonoridad**  en el área de control de pista de las pistas de referencia de su montaje de audio y en el panel **Ganancia** de la sección **Salida** de la ventana **Inspector** puede ajustarse a diferentes estados, que se indican por su color:


- Azul: la pista de referencia correspondiente o la salida del montaje de audio sirve como referencia de sonoridad.
- Amarillo: la pista de referencia correspondiente o la salida del montaje de audio actúa como receptor de los ajustes de sonoridad.
- Rojo: la pista de referencia correspondiente o la salida del montaje de audio es impermeable a cualquier ajuste de sonoridad.
- Gris: la igualación de sonoridad está desactivada para la pista de referencia correspondiente o la salida del montaje de audio.

#### CONSEJO

Puede alternar entre el estado «azul» y el estado «gris» pulsando el botón **Igualar sonoridad**.

Para desactivar **Igualar sonoridad**, también puede hacer clic en el botón **Igualar sonoridad** mientras esté de color azul.

---

- Puede reiniciar el análisis haciendo doble clic en un botón de **Igualar sonoridad** cuando esté azul.
- Para compensar cualquier fluctuación de sonoridad a lo largo del tiempo y reajustar la ganancia al valor actual, puede pulsar el botón **Actualizar las ganancias de corrección de sonoridad**  en el panel **Ganancia** de la sección **Salida** de la ventana **Inspector**.
- Hacer clic en la etiqueta próxima al botón **Igualar sonoridad** mientras el botón está de color amarillo alterna entre la visualización del valor de la desviación de sonoridad y el valor de ganancia de compensación aplicado a la pista correspondiente.

#### CONSEJO

Con dos o más pistas de referencia en su montaje de audio, puede ser útil evitar que una pista de referencia — o el panel de ganancia, respectivamente — se vea afectada por los ajustes de sonoridad. Cuando el botón **Igualar sonoridad** está en amarillo, puede o bien pulsar **Ctrl/Cmd** y hacer clic en el botón o bien hacer clic con el botón derecho y activar **Ignorar compensación de sonoridad**. El botón correspondiente se vuelve rojo.

---

## Ajustar la sonoridad de todas las pistas al mismo nivel



WaveLab Pro puede ajustar automáticamente el volumen de todas las pistas en un montaje de audio que contiene la salida renderizada y al menos una pista de referencia al mismo nivel.

Al hacer clic en un botón de **Igualar sonoridad** , designa como referencia de sonoridad el elemento al que está asignado.

#### PRERREQUISITO

- Ha abierto un montaje de audio que contiene la salida renderizada y al menos una pista de referencia.
- **Opcional:** Ha realizado ajustes en la sección **Ecuador de sonoridad** a través de la pestaña **Todos los montajes de audio** de la ventana **Preferencias**.

Haga uno de lo siguiente:

- Para ajustar la sonoridad de la pista de referencia en el montaje de audio al nivel de la salida de su montaje de audio, haga clic en el botón **Igualar sonoridad**  en el panel **Ganancia** de la sección **Salida** de la ventana del **Inspector**.
- Para ajustar la salida de su montaje de audio al nivel de sonoridad de la pista de referencia, haga clic en el botón **Igualar sonoridad**  en el área de control de pista de la pista de referencia.  
El botón **Igualar sonoridad** se vuelve azul.

#### RESULTADO

Se analiza su material de audio y se ajusta la sonoridad.

- El botón **Igualar sonoridad** del material de audio que sirve de referencia y cuya sonoridad no se modifica se vuelve de color azul. La sonoridad se actualiza continuamente y se muestra junto al botón, en LUFS.
- Los botones de las pistas cuya sonoridad esté ajustada se vuelven amarillos. Junto a cada botón amarillo, se muestra y actualiza continuamente la desviación de la igualación activa respecto al valor de sonoridad en tiempo real.

La sonoridad de todas las pistas del montaje de audio se ajusta al mismo nivel.

#### NOTA

Cualquier efecto que haya añadido en la **Sección Master** no se tiene en cuenta para la igualación de sonoridad, por lo que recomendamos no utilizar ningún efecto en la **Sección Master** cuando utilice la igualación de sonoridad para las comparaciones A/B.

---

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Una vez que haya ajustado los parámetros pertinentes en la sección **Coincidencia de sonoridad** de la pestaña **Todos los montajes de audio** de las **Preferencias**, puede realizar la comparación A/B alternando entre la escucha de la salida del montaje de audio y el audio de referencia.

#### CONSEJO

En lugar de su salida de montaje de audio o su equivalente sin procesar, puede utilizar material de audio totalmente distinto como referencia de sonoridad. Para ello, además de su salida de audio de montaje y su equivalente no procesado en la pista de referencia, cree una segunda pista de referencia, con el audio de referencia no procesado en ella. Establezca este último como la referencia de sonoridad a través de su botón **Igualar sonoridad**, sin habilitarlo para la monitorización durante la comparación A/B.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Todos los montajes de audio](#) en la página 924

[Pistas de referencia](#) en la página 395

[Comparaciones A/B de la salida del montaje de audio con una pista de referencia](#) en la página 548

## Marcadores de título

Un título en el montaje de audio, que suele consistir en un único clip pero también puede ser una secuencia de clips, se define mediante marcadores de inicio y fin de título o marcadores de unión de títulos.

- Los marcadores de unión de título indican el final de un título y el inicio del siguiente.
- Si suprime los marcadores de título que definen un título, éste se borrará de la ventana **Álbum**.
- Si edita la posición del marcador de un título, el cambio se refleja en el título de la ventana **Álbum**.
- El nombre de un título es el nombre del marcador de inicio del título. Al editar el nombre del marcador también cambia el nombre del título, y viceversa.
- El menú emergente **Navegador de títulos** le permite navegar entre pares de marcadores de títulos.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 551

[Marcadores](#) en la página 653

[Navegador de títulos](#) en la página 409

[Reordenar títulos](#) en la página 556

## Ventana de álbum

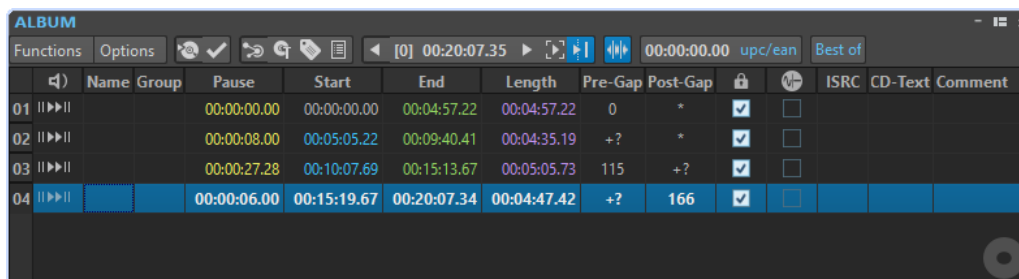
En la ventana **Álbum**, puede definir los parámetros para la creación de un álbum, como un CD de audio.

Muestra una lista de títulos de álbumes junto con información sobre cada título. Puede editar cada título individualmente y las propiedades de reproducción del álbum, marcar la conformidad con las normas pertinentes (el «Red Book» o «Libro rojo»), añadir y editar texto del CD, añadir códigos UPC/EAN e ISRC, generar un informe de álbum y grabar un CD.

Cuando seleccione un clip en la ventana **Montaje de audio**, el título correspondiente se resaltará en la ventana **Álbum**.

Un título en el montaje de audio se define mediante marcadores de título. Arrastre y suelte para cambiar el orden de los títulos en la lista de títulos.

- Para abrir la ventana del **Álbum**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Álbum**.



## Lista de títulos

### Reproducir pre-roll



Reproduce el título correspondiente desde el inicio con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir el título correspondiente desde el inicio con un pre-roll corto.

### Reproducir



Reproduce el título correspondiente desde el inicio con un pre-roll.

También se puede mantener pulsado **Ctrl/Cmd** y hacer doble clic en un triángulo de marcador de inicio de título para iniciar la reproducción desde ese punto.

### Nombre

Muestra el nombre del título. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo nombre.

### Grupo

Le permite definir grupos de los títulos. Si pasa el cursor por encima de la etiqueta de grupo en la lista de títulos, se muestra la duración del grupo de títulos.

### Pausa

Muestra la pausa entre dos títulos.

### Iniciar

Muestra la posición de inicio del título.

### Final

Muestra la posición de final del título.

### Duración

Muestra el tiempo desde la posición de inicio del título al marcador de fin o de transición correspondiente.



### **Pausa anterior al clip**

Muestra la pausa anterior al inicio del clip de un título.

### **Pausa después del clip**

Muestra la pausa después del clip de un título.

### **Bloquear**

Indica una bandera de protección de copia de título. La unidad de CD-ROM ignora títulos con este flag de protección.

#### **NOTA**

No todas las unidades de CD-R son capaces de manejar una bandera de protección anticopia de título.

#### **NOTA**

Esta opción sólo está disponible con el modo ajustado a **Estéreo** a través del cuadro de diálogo **Propiedades de montaje de audio**.

### **Énfasis**

Le informa de si el título se grabó con énfasis o no. La activación/desactivación de esta opción no aplica énfasis/quita énfasis al audio. Sólo sirve como indicación de cómo se creó el archivo.

#### **NOTA**

Esta opción sólo está disponible con el modo ajustado a **Estéreo** a través del cuadro de diálogo **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 álbum**

Abre el diálogo **Asistente de álbum**, que le ayuda a generar y ajustar los marcadores de título.

### **Editar Texto CD**

Abre el diálogo **Editor Texto CD** que le permite entrar texto descriptivo de los títulos que se graban en el CD.

NOTA

Esta opción sólo está disponible con el modo ajustado a **Estéreo** a través del cuadro de diálogo **Propiedades de montaje de audio**.

---

#### Editar metadatos de CD

Abre el editor de **Metadatos de CD** que le permite asociar metadatos con cada título. Al renderizar títulos desde la función **Renderizar** en la **Sección Master**, los archivos de audio heredan estos metadatos.

NOTA

Esta opción sólo está disponible con el modo ajustado a **Estéreo** a través del cuadro de diálogo **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 sólo está disponible con el modo ajustado a **Estéreo** a través del cuadro de diálogo **Propiedades de montaje de audio**.

---

#### Renombrar títulos como CD Text

Reemplaza el nombre de cada título con el nombre que está especificado en el campo de texto del CD **Título**.

NOTA

Esta opción sólo está disponible con el modo ajustado a **Estéreo** a través del cuadro de diálogo **Propiedades de montaje de audio**.

---

#### Generar informe de álbum

Abre el diálogo **Informe de álbum** que le permite crear un informe de texto que describe el contenido del álbum.

NOTA

Esta opción sólo está disponible con el modo ajustado a **Estéreo** a través del cuadro de diálogo **Propiedades de montaje de audio**.

---

#### Reproducir título anterior/Reproducir título siguiente

Le permite escuchar el título antes/después del título activo, dependiendo de los ajustes de pre-roll.

#### Reproducir todos los inicios y finales de títulos

Le permite monitorizar las transiciones entre títulos. En el diálogo **Editar tiempos de reproducción de título** de la ventana **Álbum**, puede establecer la duración de la reproducción para esta función.

CONSEJO

Sitúe el cursor de edición en el título donde desea que comience la reproducción.

---

### Seguir reproducción

Si esta opción está activada y reproduce un montaje de audio, una barra verde junto al nombre del título indica el título que se está reproduciendo.

## Menú Opciones

### Audio en pausas de CD

En general, cuando se prepara un CD, solo se graban las secciones entre marcadores de título, y las pausas entre títulos se reemplazan por silencio. No obstante, si **Audio en pausas de CD** está activado, se graba la imagen exacta del montaje de audio en el CD, incluido el audio entre títulos. Esto hace posible escuchar audio entre títulos o antes del primer título para, por ejemplo, crear un título oculta.

### Conservar pausas posteriores al reordenar

Si esta opción está activada, la pausa de después de un título se conserva cuando reordena títulos. Si esta opción está activada, la pausa antes de un título se conserva cuando reordena títulos.

### Mostrar tiempos relativos al título #1

Si esta opción está activada, el inicio del título #1 es la referencia del código de tiempo, excluyendo cualquier pausa antes del título.

### Mostrar tiempos relativos al cero absoluto del CD

Si esta opción está activada, el comienzo del CD, incluyendo cualquier pausa anterior al título #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, todos los títulos se inician con un tiempo de pre-roll cuando se reproducen con las órdenes de la ventana de **Álbum**.

### Reproducir todos los inicios de títulos

Con la opción **Reproducir todos los inicios y finales de título** activada a través del menú **Funciones** o de la barra de herramientas **Álbum**, esta opción reproduce todos los inicios de los títulos, lo que le permite supervisar las transiciones de los títulos.

#### NOTA

Para reproducir los inicios y finales de títulos, marque adicionalmente **Reproducir todos los finales de título**.

Para añadir un pre-roll a los inicios de títulos, active el **Modo pre-roll**.

---

### Reproducir todos los finales de título

Con la opción **Reproducir todos los inicios y finales de título** activada a través del menú **Funciones** o de la barra de herramientas **Álbum**, esta opción reproduce todos los finales de los títulos, lo que le permite supervisar las transiciones de los títulos.

#### NOTA

Para reproducir los inicios y finales de títulos, marque adicionalmente **Reproducir todos los inicios de título**.

---

#### Editar tiempos de reproducción de título

Abre el diálogo **Editar tiempos de reproducción de título** 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 **Álbum**:

##### Posición en el título

Indica la posición del cursor de reproducción/edición, relativa al inicio del título en el que se encuentra.

##### Código UPC/EAN

Abre el diálogo **Código UPC/EAN** en el que puede especificar un código UPC/EAN.

##### Nombre del álbum

Muestra el nombre del álbum. Haga clic en el nombre de álbum para abrir la ventana **Editor Texto CD**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 385

[Diálogo Editor Texto CD](#) en la página 704

## Reordenar títulos

Puede reordenar títulos en la ventana **Álbum**.

#### PRERREQUISITO

Ha creado títulos para compilar un álbum.

---

#### PROCEDIMIENTO

- En la ventana **Álbum**, haga clic en un nombre de título, en la columna **Nombre**, y arrástrelo hasta otra ubicación.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 551

## Agrupar títulos

Puede renderizar títulos agrupados simultáneamente y crear informes de álbumes para títulos agrupados.

#### PRERREQUISITO

En la ventana de montaje, ha creado los títulos.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Álbum**.
  2. En la ventana **Álbum**, haga clic en la columna **Grupo** de un título y seleccione un grupo.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 390

[Ventana de álbum](#) en la página 551

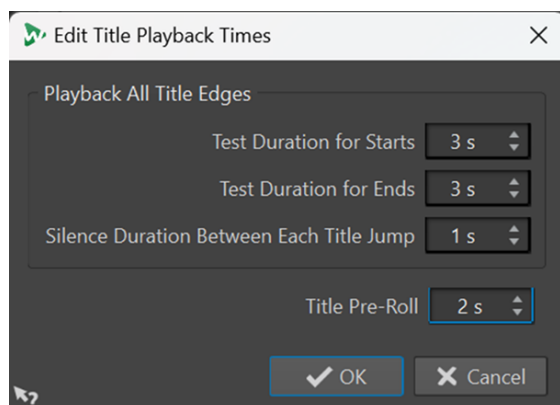
[Informes de álbumes](#) en la página 705

[Pestaña Renderizar \(Montaje de audio\)](#) en la página 370

## Diálogo Editar tiempos de reproducción de título

En el diálogo **Editar tiempos de reproducción de título** puede editar valores de tiempo que están relacionados con la reproducción de títulos al usar comandos de reproducción de la ventana **Álbum**.

- Para abrir el diálogo **Editar tiempos de reproducción de título**, abra la ventana **Álbum** y seleccione **Opciones > Editar tiempos de reproducción de título**.



### Duración de la prueba para los inicios

Con la opción **Reproducir todos los inicios de títulos** activada en el menú **Opciones** de la ventana **Álbum**, le permite establecer la duración de la reproducción de los inicios de título.

### Duración de la prueba para los finales

Con la opción **Reproducir todos los finales de títulos** activada en el menú **Opciones** de la ventana **Álbum**, le permite establecer la duración de la reproducción de los finales de título.

### Duración del silencio entre cada salto de título

Inserta silencio de la duración especificada en las transiciones del título.

### Pre-roll de título

Con la opción **Modo pre-roll** marcada en el menú **Opciones** de la ventana **Álbum**, especifica el tiempo de reproducción antes del comienzo de un título. La opción está disponible exclusivamente para las siguientes opciones de la ventana **Álbum**, y sólo si están activadas:

- **Reproducir título siguiente**
- **Reproducir título anterior**

- **Reproducir todos los inicios de títulos** (siempre que **Reproducir todos los finales de títulos** esté desactivado)

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 551

## Metadatos para títulos

Puede asociar metadatos a títulos individuales de un álbum o a un álbum entero. Al renderizar títulos desde la función **Renderizar** en la **Sección Master**, los archivos de audio pueden heredar estos metadatos.

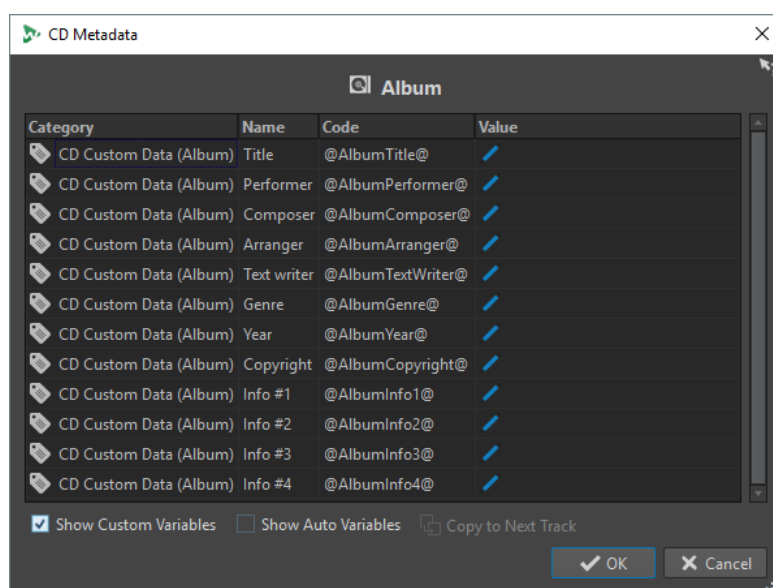
Dado que el texto estándar de CD (CD Text) no es de tipo Unicode, no siempre ofrece los datos de texto óptimos. Para resolver este problema, WaveLab Pro proporciona variables, que pueden contener caracteres Unicode. Las variables pueden utilizarse entonces en diversos lugares en lugar de las variables de texto de CD.

Para los títulos, existen dos tipos de variables:

- Variables auto
- Variables personalizadas

Las variables auto son las que WaveLab Pro añade automáticamente. Por ejemplo, ISRC, nombres de títulos y texto de CD. Las variables personalizadas se pueden editar manualmente para añadir más metadatos para el título.

- Para ver y editar los metadatos de los títulos, abra la ventana **Álbum** 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 629

[Ventana de álbum](#) en la página 551

[Metadatos](#) en la página 247

## Crear títulos a partir de clips

El diálogo **Asistente de álbum** le permite generar marcadores de título y de unión de título 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. Los títulos deben tener una duración de al menos 4 segundos.

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Álbum**, seleccione **Funciones > Asistente de álbum**.
2. Edite las configuraciones en el diálogo **Asistente de álbum**, y haga clic en **Aplicar**.
3. Escuche los títulos en la ventana **Ventana de álbum** y haga correcciones si fuera preciso.
4. Opcional: en la ventana **Álbum**, 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 álbum](#) en la página 559

[Audio en pausas](#) en la página 563

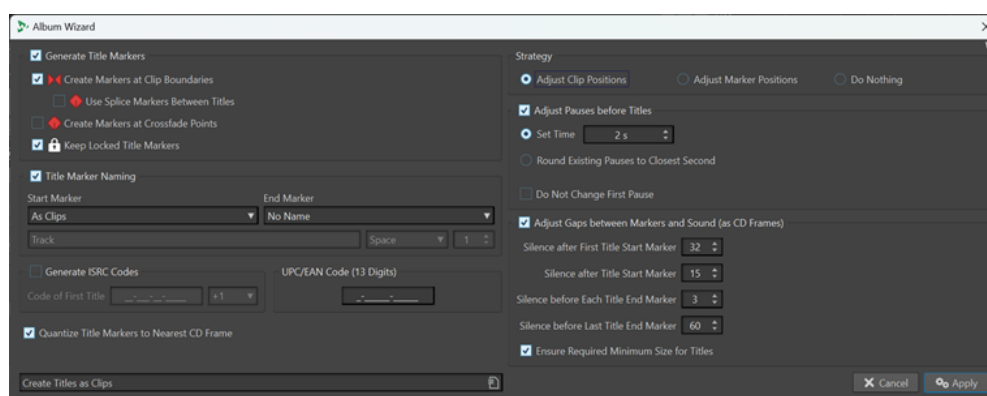
[Ventana de álbum](#) en la página 551

[Reordenar títulos](#) en la página 556

## Diálogo Asistente de álbum

El diálogo **Asistente de álbum**, que le permite generar y ajustar los marcadores de título de montajes de audio.

- Para abrir el diálogo **Asistente de álbum**, abra la ventana **Álbum** y seleccione **Funciones > Asistente de álbum**.



### Generar marcadores de título

Genera automáticamente marcadores de título según las subopciones.

### Crear marcadores en los límites del clip

Añade marcadores de inicio y fin de título al principio y al final de todos los clips no solapados.

### Utilice marcadores de unión entre títulos

Genera marcadores de unión simples en lugar de marcadores de inicio/fin, y espacios de pausa en lugar de pausas estándar. Las pausas se mantienen dentro de los títulos. Esto puede ser útil para la distribución electrónica y para la compatibilidad con reproductores portátiles.

### Crear marcadores en los puntos de fundidos cruzados

Crea marcadores de unión de títulos en todos los puntos de intersección de fundidos cruzados.

#### CONSEJO

Le recomendamos que active esta opción si tiene clips que se solapan entre sí y que desea que se conviertan en títulos diferentes en el CD.

---

### Mantener bloqueados los marcadores de título

Normalmente, el **Asistente de álbum** quita todos los marcadores de título creados anteriormente en el montaje. Sin embargo, con **Mantener bloqueados los marcadores de título** activado, los marcadores de título bloqueados se mantienen.

### Nombrado de marcadores de título

Le permite definir un esquema de nombrado.

#### Marcador de inicio

Le permite seleccionar un esquema de nombres para los marcadores de inicio de título. 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 títulos 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 títulos 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

Le permite seleccionar el nombre del marcador de fin de título. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Sin nombre**
- **Como el marcador de inicio**
- **Como el marcador de inicio + «(fin)»**
- **Personalizado**

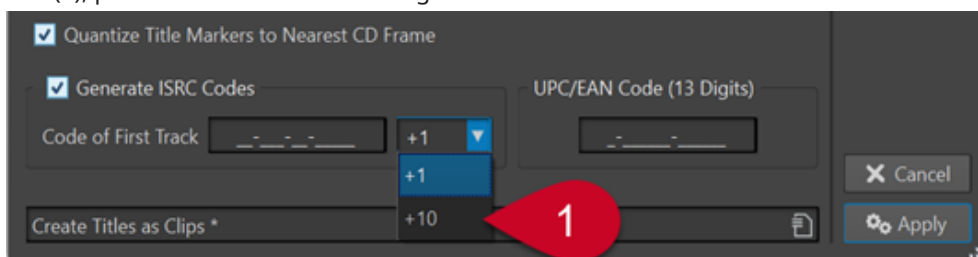


### Generar códigos ISRC

Le permite crear códigos ISRC para los títulos. Cada código se basa en el código que usted especifique. Puede elegir un valor de incremento (**1**) para los siguientes códigos ISRC.

#### NOTA

Generalmente, el último dígito del código ISRC se establece de forma que haga referencia al orden de los títulos. Sin embargo, algunos sellos europeos utilizan el último dígito para denotar una versión de título alternativo. Seleccionando un valor de **+10 (1)**, puede conservar el último dígito.



### Código UPC/EAN (13 dígitos)

Permite indicar un código opcional UPC/EAN para el CD.

### Cuantizar marcadores de título al marco de CD más cercano

Cuantiza los marcadores al marco de CD más cercano.

## Estrategia

Puede elegir entre tres estrategias para manejar los clips y los marcadores.

### Ajustar posiciones de clip

Con esta opción activada, los clips de los títulos de su álbum se recolocan a medida que el **Asistente de álbum** inserta marcadores.

- **Ajustar pausas antes de los títulos** ajusta automáticamente las pausas antes de los títulos, en función de las subopciones.
- **Establecer duración** le permite especificar la duración de las pausas entre títulos.
- **Redondear pausas existentes al segundo más cercano** redondea las pausas existentes entre títulos a segundos.
- **No cambiar la primera pausa** deja la pausa entre el inicio del montaje de audio y el primer título sin cambios.

#### NOTA

Si cambia la longitud de las pausas a cualquier valor diferente a los dos segundos, para mantener la conformidad con las normas del Red Book, se debe activar esta opción.

- **Ajustar huecos entre marcadores y sonido (como frames de CD)** realiza pequeños ajustes en el espaciado antes y después de los marcadores de título, en función de las subopciones. Esto garantiza que un reproductor de CD de baja calidad no omita el inicio de los títulos o los corte antes de que realmente terminen.

NOTA

En la mayoría de los casos, las configuraciones predeterminadas son suficientes.

- **Silencio después del primer marcador de inicio de título** le permite añadir unos fotogramas de silencio antes del primer título del álbum. Normalmente, la pausa necesita ser más larga para el primer título que para los demás, para asegurarse de que un reproductor de CD de baja calidad no omitirá el inicio del primer título.
- **Silencio después del marcador de inicio de título** le permite añadir unos pocos frames (marcos) de silencio antes de cada título en el álbum, para asegurar que un reproductor de CD de baja calidad no pierda el inicio de los títulos.
- **Silencio antes de cada marcador de fin de título** le permite añadir unos pocos frames (marcos) de silencio después de cada título del álbum, para asegurar que un reproductor de CD de baja calidad no corta títulos antes de su final real.
- **Silencio antes del último marcador de fin de título** le permite añadir unos pocos frames (marcos) de silencio después del último título del álbum, para asegurar que un reproductor de CD de baja calidad no cortará el final del título, 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 títulos** ajusta los marcadores para garantizar que cada título tenga la longitud mínima que exige la norma del Libro Rojo (Red Book).

#### Ajustar posiciones de marcadores

Con esta opción activada, las ubicaciones de los clips en los títulos de su álbum permanecen fijas a medida que el **Asistente de álbum** inserta los marcadores.

NOTA

Le recomendamos que active esta opción si considera definitivas las posiciones de los títulos de su álbum y sólo desea añadir marcadores.

- **Colocar el primer marcador en la posición** inserta el primer marcador a una distancia absoluta, que puede especificar en segundos, desde el inicio del montaje de audio.

NOTA

Este ajuste tiene prioridad sobre cualquier especificación de desplazamiento.

- **Desplazamiento del marcador de inicio o unión antes del título** inserta cualquier marcador de inicio y unión antes del inicio del primer clip del título, teniendo en cuenta el desplazamiento especificado.
- **Desplazamiento del marcador final después del título** inserta cualquier marcador final después del final del último clip del título, teniendo en cuenta el desplazamiento especificado.

NOTA

Este ajuste no afecta a los marcadores de unión.

- **Conservar marcador final, si existe** mantiene la posición de un marcador final existente después del clip final del montaje de audio.

NOTA

Este ajuste tiene prioridad sobre cualquier especificación de desplazamiento.

---

**No hacer nada**

Con esta opción activada, no se realiza ningún ajuste.

NOTA

Recomendamos elegir esta opción cuando utilice el **Asistente de álbum** para tareas no relacionadas, como la generación de ISRC.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Renombrado por lotes para marcadores](#) en la página 862

## Audio en pausas

Generalmente, cuando graba un montaje de audio a un CD de audio, solamente se graban las secciones entre los marcadores de títulos, y las pausas entre títulos son reemplazadas por silencio. No obstante, si **Audio en pausas de CD** está activado, se graba la imagen exacta del montaje de audio en el CD, incluido el audio entre títulos.

Puede activar **Audio en pausas de CD** en la ventana **Álbum**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 551

[Ajuste de los marcadores de título para ocultar las secciones de audio](#) en la página 563

[Colocar un clip antes del título 1](#) en la página 563

## Ajuste de los marcadores de título para ocultar las secciones de audio

Si tiene una grabación en directo con una sección de aplauso entre dos canciones, puede mover los marcadores de título para que la sección de aplauso quede entre las canciones y activar **Audio en pausas de CD**. Por lo tanto, el aplauso no se escucha si uno reproduce cualquiera de las dos canciones por separado, pero sí se escucha al reproducir las pistas de títulos continuamente.

---

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque el marcador de final del título del primer título 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 título del siguiente título en la posición en que empieza la música.
  3. En la ventana **Álbum**, seleccione **Opciones > Audio en pausas de CD**.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Audio en pausas](#) en la página 563

[Ventana de álbum](#) en la página 551

## Colocar un clip antes del título 1

Puede crear un título oculto en un álbum antes del título 1, por ejemplo.

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque un clip sin marcadores de título antes del primer marcador de inicio del título en el montaje de audio.

#### NOTA

Se recomienda que no coloque el título oculto en el inicio mismo del montaje sino que deje un poco de espacio entre el principio del montaje y el comienzo del título oculto.

2. En la ventana **Álbum**, seleccione **Opciones > Audio en pausas de CD**.
3. Proceda a grabar el CD.  
Para escuchar el título oculto después de grabar el disco, rebobine desde el comienzo del título 1.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Audio en pausas](#) en la página 563

[Ventana de álbum](#) en la página 551

## 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 títulos de un álbum.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 629

## 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 564

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 354

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 220

[Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 224

[Crear presets de formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 223

## Renderizar montajes de audio a 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 montaje de audio. Si quiere renderizar a múltiples formatos de archivo, tiene que crear presets de formato de archivo.

#### PROCEDIMIENTO

1. 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**. Haga uno de lo siguiente:
    - Para renderizar a un único formato de audio, seleccione **Editar formato único**.
    - Para renderizar a múltiples formatos de archivo, seleccione **Editar formato múltiple**.
  5. Ajuste los parámetros deseados 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 botón + y seleccione los presets de formato de archivo a los que quiera renderizar.
  6. Haga clic en **Aceptar**.
  7. Opcional: haga ajustes adicionales mediante 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 224

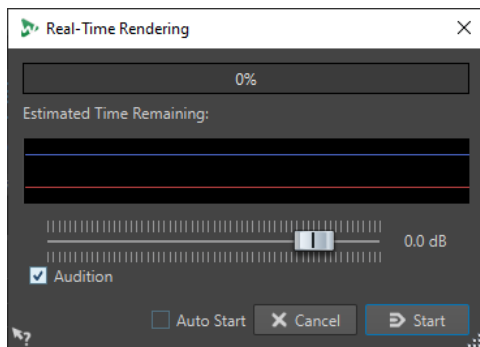
[Crear presets de formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 223

[Diálogo Renderizado en tiempo real](#) en la página 566

## 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 565

## 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 353

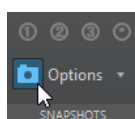
## Capturar la vista actual

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

El **Metanormalizador de sonoridad** es una herramienta de masterización esencial para gestionar la sonoridad y los niveles de pico en los montajes de audio. Le permite ajustar los picos de los clips o sus niveles de sonoridad antes de iniciar la masterización, y ajustar con precisión la sonoridad de salida y los picos máximos al final del proceso de masterización.

El **Metanormalizador de sonoridad** le permite modificar los niveles de los clips, los niveles de salida del montaje de audio y/o los niveles de salida de la **Sección Master**, según sea necesario. Cada una de las tres áreas puede personalizarse.

Por defecto, los clips en pistas de referencia no se tienen en cuenta al usar el **Metanormalizador**. Sin embargo, con la función **Escuchar solo** activada para una pista de referencia, el **Metanormalizador** procesa exclusivamente los clips de las pistas de referencia e ignora los clips de cualquier otra pista.

El **Metanormalizador** funciona modificando valores de ganancia y no aplica ninguna compresión de audio, por lo que garantiza que la calidad del sonido original no se vea comprometida.

La sonoridad se calcula basándose en la norma EBU R-128.

#### NOTA

Aumentar la sonoridad de todos los clips de su montaje de audio para conseguir un nivel de sonoridad coherente puede provocar clipping. Para el **Metanormalizador**, la prevención del clipping tiene prioridad sobre la consecución de un nivel de sonoridad elevado y constante, por lo que, siempre que surge el riesgo de clipping, el **Metanormalizador** reduce proporcionalmente la sonoridad de todos los clips. Puede evitar que el **Metanormalizador** lo haga seleccionando **No restringir picos** en el menú emergente **Nivel de pico máximo** del diálogo **Metanormalizador de sonoridad**.

---

#### CONSEJO

Para evitar recortes al aplicar el **Metanormalizador** en la **Sección Master**, puede limitar la salida de mezcla de su montaje de audio antes de enviarla a la **Sección Master**.

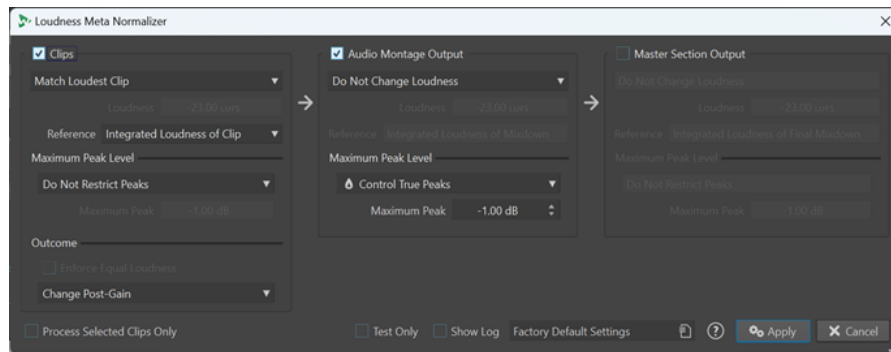
---



## Diálogo Metanormalizador de sonoridad

El diálogo **Metanormalizador de sonoridad** le permite ajustar la sonoridad de todos los clips de su montaje de audio, para que todos tengan un nivel de sonoridad coherente. También puede normalizar la sonoridad de toda la salida del montaje de audio o de la salida de la **Sección Master**, de acuerdo con la norma EBU R-128.

- 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 montaje de audio, y Salida de la Sección Master

- Con **Clips** activado, los ajustes de ganancia de todos los clips de su montaje de audio se ajustan individualmente.
- Con **Salida de montaje de audio** activado, el ajuste de postganancia del montaje de audio se modifica para que la mezcla de montaje de audio coincida con la sonoridad o nivel de pico especificados.
- Con **Salida de la Sección Master** activado, el fader de ganancia de la **Sección Master** se ajusta, de forma que la mezcla de montaje de audio se iguala con la sonoridad o nivel de pico especificados antes de aplicar los plug-ins **Efectos finales/Dithering**. Esta operación no modifica el montaje de audio en sí.

### Menú de igualación de sonoridad

Le permite seleccionar la sonoridad a igualar. Están disponibles las siguientes opciones:

- **No cambiar la sonoridad**  
Limita los picos según lo especificado, sin realizar un análisis de sonoridad.
- Solo clips:  
**Alcanzar la sonoridad del clip más fuerte**  
Identifica automáticamente el clip más ruidoso y ajusta todos los demás clips a su nivel de sonoridad.
- Solo clips:  
**Alcanzar la sonoridad del clip activo**  
Ajusta todos los clips al nivel de sonoridad del clip activo.
- **Ajustar sonoridad específica**  
Ajusta todos los clips, la salida del montaje de audio o la salida de la **Sección Master**, respectivamente, al nivel de sonoridad especificado.
- Solo clips:  
**Ajustar sonoridad del clip activo, desplazar otros**

Ajusta la sonoridad del clip activo a la sonoridad especificada y desplaza todos los demás clips en la misma cantidad, independientemente de su sonoridad original.

Esto garantiza que se mantenga la relación de sonoridad entre los clips.

Esta opción es especialmente adecuada para la masterización de stems.

**Ejemplo de caso práctico:**

Tiene los siguientes siete archivos:

- **Mezcla principal**
- **Stem batería**
- **Stem bajo**
- **Stem guitarra**
- **Stem teclado**
- **Stem voz**
- **Stem voz de acompañamiento**

La opción le permite normalizar el archivo de **Mezcla principal** a un valor específico, como -18 LUFS integrado máx., antes de que el **Metanormalizador de sonoridad** ajuste automáticamente el nivel de todos los archivos stem, cuyos niveles de sonoridad individuales difieren, en la misma cantidad.

- Solo clips:

**Normalizar picos de clip predominante, desplazar demás**

Identifica y ajusta automáticamente el clip con el nivel de pico más alto, de forma que alcance el límite de pico especificado, antes de que el **Metanormalizador de sonoridad** desplace automáticamente todos los demás clips en consecuencia.

Esto garantiza que se mantenga la relación de sonoridad entre los clips.

NOTA

Esta opción no tiene en cuenta los valores de sonoridad y sólo considera los valores de pico.

---

**Ejemplo de caso práctico:**

Recibe archivos para un CD, pero hay demasiado espacio libre (headroom) innecesario. Desea maximizar el nivel de sonoridad del CD sin realizar ninguna tarea de masterización adicional. Esta opción le permite desplazar el nivel de pico de todos los títulos en la misma cantidad, en un solo paso.

- Solo clips:

**Igualar los niveles de pico**

Identifica automáticamente el clip con el nivel de pico más alto y ajusta todos los demás clips al mismo nivel de pico.

NOTA

Esta opción no tiene en cuenta los valores de sonoridad y sólo considera los valores de pico.

---

- Montaje de audio y salida de **Sección Master** únicamente:

**Normalizar nivel de pico**

Ajusta el nivel del montaje de audio o de la salida de la **Sección Master**, respectivamente, al valor de nivel de pico especificado.

#### NOTA

Por defecto, evitar el clipping es la máxima prioridad del **Metanormalizador**, que tiene prioridad sobre cualquier otro ajuste de esta sección. Como resultado, si surge la necesidad, los niveles de sonoridad de los clips se reducen automáticamente de forma proporcional, de modo que la sonoridad de los clips individuales puede seguir variando después de elegir las opciones del menú **Igualar sonoridad**.

---

#### Sonoridad

Determina la sonoridad a igualar; por ejemplo, -23 LUFS para ajustarse a la norma EBU R-128 en este aspecto.

#### Referencia

Le permite seleccionar la sonoridad que quiere que WaveLab Pro use como referencia.

#### Clips

En clips están disponibles las siguientes opciones:

- **Sonoridad integrada del clip:** la sonoridad de todos los clips, usando el valor de sonoridad integrada estándar, en concordancia con la norma EBU R-128
- **Parte superior de rango de sonoridad:** el pico de un rango de sonoridad (LRA); es decir, el nivel promedio de sonoridad de los segmentos de audio más altos

#### NOTA

El 10% más ruidoso de los segmentos de audio con una duración inferior a tres segundos se excluye del cálculo, para garantizar que los sonidos únicos excepcionalmente fuertes no afecten al resultado.

---

- **Sonoridad a corto plazo máxima:** el valor más alto resultante del análisis de sonoridad a corto plazo

#### Salida de montaje de audio

Para el montaje de audio están disponibles las siguientes opciones:

- **Sonoridad integrada de la mezcla:** la sonoridad de la mezcla completa, usando el valor de sonoridad integrada estándar, en concordancia con la norma EBU R-128
- **Parte superior de rango de sonoridad:** el pico de un rango de sonoridad (LRA); es decir, el nivel promedio de sonoridad de los segmentos de audio más altos

#### NOTA

El 10% más ruidoso de los segmentos de audio con una duración inferior a tres segundos se excluye del cálculo, para garantizar que los sonidos únicos excepcionalmente fuertes no afecten al resultado.

---

- **Sonoridad a corto plazo máxima:** el valor más alto resultante del análisis de sonoridad a corto plazo

#### Salida de la Sección Master

Para la salida de la **Sección Master** están disponibles las siguientes opciones:

- **Sonoridad integrada de la mezcla final:** la sonoridad de la mezcla completa final, usando el valor de sonoridad integrada estándar, en concordancia con la norma EBU R-128
- **Parte superior de rango de sonoridad:** el pico de un rango de sonoridad (LRA); es decir, el nivel promedio de sonoridad de los segmentos de audio más altos

#### NOTA

El 10% más ruidoso de los segmentos de audio con una duración inferior a tres segundos se excluye del cálculo, para garantizar que los sonidos únicos excepcionalmente fuertes no afecten al resultado.

- **Sonoridad a corto plazo máxima:** el valor más alto resultante del análisis de sonoridad a corto plazo

## Nivel de pico máximo

Puede elegir entre las opciones siguientes:

- **No restringir picos**

Evita que el **Metanormalizador** evite el clipping limitando los picos.

#### NOTA

La activación de **No restringir picos** puede provocar que los niveles de audio superen los 0 dB.

Sin embargo, puede remediar los problemas derivados de esto ajustando los picos mediante técnicas de reducción de nivel más adelante en la ruta de la señal. Generalmente, el clipping se produce en la fase final del flujo de audio, en la reproducción o al guardar en un archivo.

- **Picos digitales de control**

Limita los valores de la muestra, con el pico medido en el dominio digital como referencia.

- **Picos reales de control**

Limita los valores de muestra analógicos reconstruidos, con el pico medido simulando una señal analógica como referencia.

- **Pico máximo**

Determina el valor máximo de pico que no debe superarse.

## Resultado

Esta sección está disponible exclusivamente para clips. Puede elegir entre las opciones siguientes:

### Imponer igualdad de sonoridad

#### NOTA

Esta opción sólo está disponible junto con uno de los siguientes elementos seleccionados en el menú **Igualar sonoridad**:

- **Alcanzar la sonoridad del clip más fuerte**
- **Alcanzar la sonoridad del clip activo**
- **Ajustar sonoridad específica**

Reduce la sonoridad objetivo en el supuesto que, con **Picos reales de control** o **Picos digitales de control** seleccionados, un clip no puede alcanzar la ganancia requerida para igualar la sonoridad de referencia. Como resultado, todos los clips se ajustan a la misma sonoridad y se evita el clipping.

Por ejemplo, si la sonoridad objetivo está ajustada a -8 LUFS, pero hay un clip en el montaje de audio que sólo puede alcanzar -9 LUFS, todos los clips se ajustarán a -9 LUFS.

### Cambiar preganancia (excluir efectos)

Ajusta el nivel de **Preganancia** de los clips, sin tener en cuenta ningún efecto de clip.

#### NOTA

Los valores de **Preganancia** actuales se muestran en la ventana **Clips** y en el panel **Clip** del **Inspector**.

---

### Cambiar postganancia

Ajusta el nivel de **Postganancia** de los clips, lo que significa que se tienen en cuenta los efectos del clip.

Los valores de **Postganancia** actuales se muestran en la ventana **Clips** y en el panel **Clip** del **Inspector**.

### Procesar solo clips seleccionados

Aplica los ajustes realizados en el diálogo **Metanormalizador de sonoridad** exclusivamente a los clips seleccionados e ignora todos los demás clips. Como consecuencia, los clips no seleccionados no contribuyen a la mezcla del montaje de audio que se utiliza para analizar la sonoridad de salida.

## Opciones adicionales

### Solo probar

Realiza una prueba del análisis y muestra el resultado calculado en una ventana de registro.

#### NOTA

La realización del análisis de prueba no aplica ningún cambio de ganancia a los clips del montaje de audio.

---

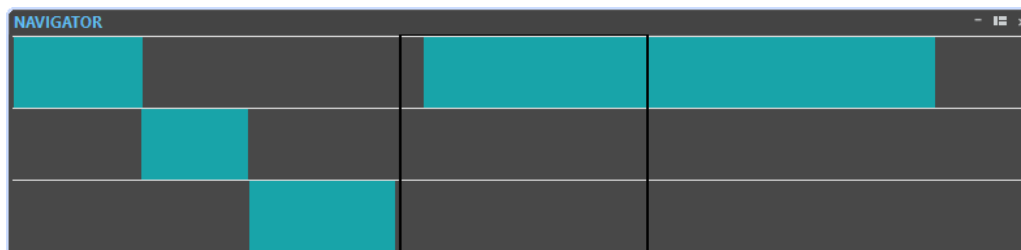
### Mostrar registro

Abre una ventana de registro tras el análisis, que le ofrece una visión global detallada de los resultados.

## Ventana Navegador

Esta ventana muestra una vista general de todo el montaje de audio activo y le permite navegar rápidamente por él.

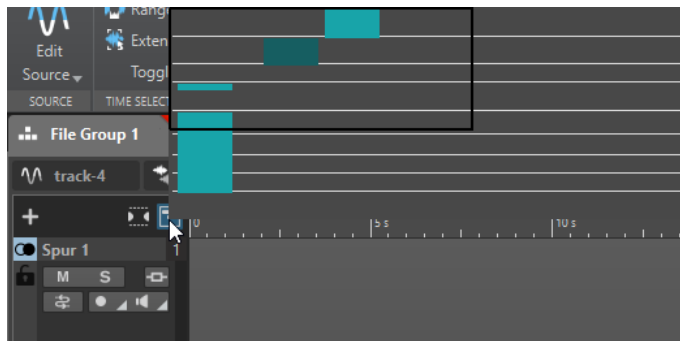
- Para abrir la ventana del **Navegador**, abra un montaje de audio y seleccione **Herramientas de ventanas > Navegador**.



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 338

## Utilizar la ventana Navegador

La ventana **Navegador** le permite encontrar rápidamente posiciones en montajes de audio de gran tamaño.

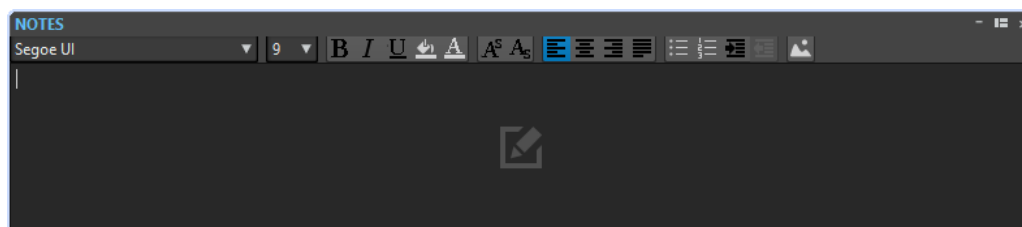
Al arrastrar con el ratón en cualquier dirección se desplaza la ventana del montaje de audio principal, permitiéndole navegar hasta una posición de su montaje de audio.

- 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

Puede crear copias de seguridad de archivos centrales de montaje de audio individuales (.mon) o de todos sus datos del montaje de audio, incluidos todos los archivos a los que hace referencia el montaje de audio.

En WaveLab Pro tiene a su disposición los dos métodos siguientes para guardar copias de seguridad de sus montajes de audio:

### Guardar copia periódica del archivo central del montaje de audio

Puede configurar WaveLab Pro para que guarde automáticamente copias de seguridad de sus archivos de montaje de audio (.mon) a intervalos regulares. Se trata de una forma cómoda de no perder su trabajo y de recuperar versiones anteriores del archivo si, en algún momento, decide descartar los cambios que haya aplicado a versiones guardadas más recientemente.

### Copias de seguridad del montaje de audio con todos los archivos asociados

Para trabajar en un montaje de audio en varios ordenadores o para compartir e intercambiar su trabajo con otros usuarios de WaveLab Pro, puede guardar una copia de seguridad de todos sus datos del montaje de audio en una única carpeta, incluido el archivo .mon y cualquier archivo al que haga referencia.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar copia periódica de archivos de montaje de audio](#) en la página 575

[Crear una copia de seguridad con el montaje de audio con todos los archivos asociados](#) en la página 576

## Guardar copia periódica de archivos de montaje de audio

Puede configurar WaveLab Pro para que guarde automáticamente copias de un archivo de montaje de audio (.mon) a intervalos regulares, para mantener las versiones anteriores como copia de seguridad y recuperarlas de nuevo cuando sea necesario.

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 se denominan «Montage\_#X», con «Montage» como nombre del montaje de audio y «X» como marcador de posición de un dígito.

Puede especificar cuántas versiones anteriores desea conservar (con un máximo de 1000). Una vez se llega a la cantidad de copias de seguridad especificadas, se sobrescribe el archivo más antiguo.

#### NOTA

Los dígitos añadidos a los nombres de los archivos de copias de seguridad no están vinculados a la fecha de creación o modificación. Le recomendamos que compruebe la fecha de creación o modificación de los archivos para saber qué archivo de copia de seguridad es el más reciente.

---

También se hacen copias de seguridad de los montajes 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», siendo «Y» un número que identifica el montaje de audio y «X» el número del archivo de copia de seguridad.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar copias de seguridad periódicas para archivos de montaje de audio](#) en la página 576

[Abrir un archivo de copia de seguridad de montaje de audio](#) en la página 576

[Copias de seguridad de montajes de audio](#) en la página 575

## Configurar copias de seguridad periódicas para archivos de montaje de audio

Puede establecer el número máximo de copias del montaje de audio que se guardarán como copias de seguridad y los intervalos de copia de seguridad.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En las **Preferencias de montaje de audio**, seleccione la pestaña **Todos los montajes de audio**.
  2. En la sección **Guardar copia periódica**, indique el número máximo de copias de seguridad. Para desactivar la función de copia de seguridad, ponga esta configuración a 0.
  3. Elija un intervalo de copia de seguridad ajustando el campo de entrada (**Cada**) a un valor entre 1 y 120 minutos.
  4. Opcional: active **Guardar automáticamente** y especifique la frecuencia con la que desea que se guarde el archivo de montaje de audio.
- 

## Abrir un archivo de copia de seguridad de montaje de audio

Se puede abrir el archivo de 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 activo no guardado y abrir al última versión guardada, haga clic en **Volver al archivo guardado**. Esto sustituye el montaje de audio activo por la copia guardada más recientemente.
  - Para abrir la versión guardada en una nueva ventana sin cerrar la versión sin guardar activa, haga clic en **Volver a la copia de seguridad**.

#### NOTA

La opción **Volver al archivo guardado** está siempre disponible, independientemente de su configuración para **Guardar copia periódica** en las **Preferencias**.

---

## Crear una copia de seguridad con el montaje de audio con todos los archivos asociados

Puede guardar una copia de seguridad de todos sus datos de montaje de audio, consolidándolos y guardándolos en una única carpeta.

Esto facilita trabajar en un montaje de audio en varios ordenadores o compartir e intercambiar su trabajo con otros usuarios de WaveLab Pro.



---

#### PROCEDIMIENTO

1. Con un montaje de audio abierto en la ventana **Montaje de audio**, haga clic en la pestaña **Proceso**.
  2. Seleccione **Copia de seguridad**.
  3. Haga los ajustes deseados en el diálogo **Copia de seguridad de montaje de audio** y haga clic en **Iniciar**.
- 

#### RESULTADO

Se guarda una copia de seguridad de los datos del montaje de audio en la carpeta de destino. Además del archivo .mon, incluye todos los archivos asociados al montaje de audio, independientemente de si se guardaron previamente en la carpeta original del montaje de audio, que no se ve afectada por el proceso de consolidación de la copia de seguridad, o en otro lugar.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Copia de seguridad de montaje de audio](#) en la página 577  
[Copias de seguridad de montajes de audio](#) en la página 575

## Diálogo Copia de seguridad de montaje de audio

En el diálogo **Copia de seguridad de montaje de audio**, puede realizar ajustes para guardar una copia de seguridad de los datos del montaje de audio en una única carpeta.

#### Tipo

- **Copia autocontenida**  
Crea una copia exacta e independiente de todos los archivos asociados al montaje de audio activo y los guarda en una única carpeta.
- **Archivo ZIP**  
Guarda la copia de seguridad como un único fichero de archivo.  
Puede elegir entre los siguientes métodos de compresión:
  - **Nada, solo almacenar (muy rápido)**
  - **Compresión rápida**
  - **Compresión media**
  - **Mejor compresión (lento)**

---

#### NOTA

Muchos archivos multimedia no pueden reducirse significativamente al convertirlos en un archivo ZIP, incluso con la opción **Mejor compresión (lento)** seleccionada. Esta es la razón por la que **Nada, solo almacenar (muy rápido)** es la configuración por defecto, que también tarda bastante menos tiempo en procesarse que las otras opciones.

---

- **Contraseña**  
Le permite establecer una contraseña para proteger la carpeta de copia de seguridad contra el uso no autorizado.

---

#### NOTA

- La activación de esta opción ralentiza el proceso de copia de seguridad.

- La contraseña es necesaria para abrir los archivos de la carpeta ZIP, así que asegúrese de recordarla y de transmitirla a cualquier otro usuario que necesite acceder a los archivos.

---

- **Comprobar archivos archivados**

Verifica que el contenido de la carpeta y los datos originales son idénticos.

**NOTA**

Esto constituye una comprobación adicional para asegurarse de que la copia de seguridad está completa; por ejemplo, antes de compartir el montaje de audio con otros usuarios.

---

### Destino

Le permite asignar un nombre a la carpeta de copia de seguridad y seleccionar la carpeta de destino.

**NOTA**

Si no introduce un nuevo nombre en el campo **Nombre de copia de seguridad de montaje de audio**, se utilizará el nombre de la carpeta del montaje de audio original, con un número de versión (como «\_#2») añadido al final del nombre del archivo según sea necesario, para distinguirlo de cualquier copia de seguridad existente con el mismo nombre.

---

### Opciones y vista previa

Le permite seleccionar los archivos a incluir y previsualizar el resultado.

- **Copiar archivos no usados**

Le permite elegir si desea o no añadir a la carpeta de copia de seguridad los archivos que se encuentran en la carpeta del montaje de audio original pero que actualmente no están referenciados por el montaje de audio y, por lo tanto, «no se utilizan».

**CONSEJO**

Le recomendamos que active esta opción si la carpeta del montaje de audio original contiene archivos que haya añadido a propósito, como versiones alternativas de títulos o notas, que pueda querer volver a utilizar para el montaje de audio en el futuro.

---

- **Vista previa**

Le ofrece una visión general de los archivos que se incluyen en el proceso de copia de seguridad.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear una copia de seguridad con el montaje de audio con todos los archivos asociados](#) en la página 576

[Copias de seguridad de montajes de audio](#) en la página 575

## Consolidación de montaje de audio

La opción **Consolidar** le ayuda a realizar un seguimiento de cualquier cambio en el contenido de la carpeta del montaje de audio y a gestionar los archivos que contiene, así como otros archivos asociados al montaje de audio.

Para cada uno de sus montajes de audio, WaveLab Pro crea automáticamente una carpeta designada. Puede elegir guardar los archivos asociados al montaje de audio en esta ubicación. Sin embargo, también puede insertar archivos en el montaje de audio desde otro lugar y mantenerlos en su ubicación original, de forma que no se incluyan en la carpeta del montaje de audio. Por otro lado, la carpeta de montaje de audio también puede contener archivos a los que no hace referencia el propio archivo de montaje de audio, como notas o versiones alternativas de títulos de audio que guardó manualmente en esta carpeta, o archivos que importó al montaje de audio en un momento dado pero que volvió a eliminar de él más adelante.

Casos de uso típicos de la opción **Consolidar**:

- Tiene intención de trabajar en su montaje de audio en otro ordenador o de compartirlo con otros usuarios para que puedan seguir trabajando en él.  
La opción **Consolidar** le permite crear copias de todos los archivos referenciados que se encuentren fuera de la carpeta del montaje de audio e incluirlos en la carpeta del montaje de audio activo. Esto garantiza que no falte ningún asset cuando el proyecto se transfiera a otra máquina o usuario.
- Algunos archivos que importó al montaje de audio pero que volvió a eliminar de él más tarde siguen incluidos en la carpeta del montaje de audio y ocupan allí espacio de memoria innecesario.  
La opción **Consolidar** le permite identificar y eliminar los archivos que actualmente no están referenciados por el montaje de audio activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Consolidar montajes de audio](#) en la página 579

[Diálogo Consolidar montaje de audio](#) en la página 579

## Consolidar montajes de audio

La opción **Consolidar** le permite revisar, editar y optimizar el contenido de una carpeta de montaje de audio.

---

PROCEDIMIENTO

1. Con un montaje de audio abierto en la ventana **Montaje de audio**, haga clic en la pestaña **Proceso**.
  2. Seleccione **Consolidar**.
  3. Realice los ajustes deseados en el diálogo **Consolidar montaje de audio** y haga clic en **Consolidar**.
  4. Opcional: para ver el montaje de audio en la página Explorador de archivos, seleccione **Mostrar montaje de audio en el Explorador de archivos**.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Consolidación de montaje de audio](#) en la página 578

[Diálogo Consolidar montaje de audio](#) en la página 579

## Diálogo Consolidar montaje de audio

El cuadro de diálogo **Consolidar montaje de audio** le permite ver y editar los archivos de la carpeta de montaje de audio activa.

Con un montaje de audio abierto, puede acceder al diálogo **Consolidar montaje de audio** haciendo clic en la pestaña **Proceso** y seleccionando **Consolidar**.

## Carpeta de montaje de audio

### Copiar archivos externos a la carpeta de montaje de audio

Copia todos los archivos a los que hace referencia el montaje de audio activo pero que no están incluidos en su carpeta a la carpeta del montaje de audio.

#### CONSEJO

Le recomendamos que elija esta opción si pretende seguir trabajando en su montaje de audio en otro ordenador o compartirlo con otros usuarios de WaveLab. Se asegura de que no falte ningún activo.

---

Para evitar duplicados innecesarios en su sistema, puede suprimir los archivos externos originales activando **Suprimir archivos externos después de que la copia tenga éxito**.

#### NOTA

Antes de hacerlo, compruebe que los archivos que va a eliminar no están referenciados por otros montajes de audio ni se utilizan en otros proyectos de WaveLab Pro.

---

### Suprimir archivos no usados de la carpeta de montaje de audio

Elimina de la carpeta de montaje de audio los archivos que no estén asociados al montaje de audio en ese momento y los borra.

#### NOTA

Asegúrese de borrar sólo los archivos que ya no necesite.

En cuanto a cualquier archivo «no utilizado» actualmente pero relevante en la carpeta de montaje de audio, como archivos que posiblemente se añadan al montaje de audio en el futuro o que se necesiten con fines de referencia: manténgalos en la carpeta o cópielos en otra ubicación antes de activar esta opción.

---

## Vista previa

- La pantalla de **Vista previa** refleja cualquier cambio que realice en los ajustes de la sección **Carpeta de montaje de audio** del diálogo.
- Además de mostrar los archivos a los que se hace referencia actualmente en el montaje de audio, la sección **Vista previa** enumera cualquier archivo guardado en la carpeta de montaje de audio que no esté asociado con el montaje de audio activo.

Opciones en la sección **Vista previa**:

#### Expandir

Despliega el árbol de carpetas, de forma que todas las entradas de la lista sean visibles.

#### Plegar

Oculta todos los niveles del árbol de carpetas.

#### Origen a destino

Muestra los archivos de origen, es decir, los archivos que se van a copiar, en la columna de la izquierda.

Las rutas de los archivos de las copias se muestran en la columna de la derecha.

### Destino a origen

Muestra los archivos de origen, es decir, los archivos que se van a copiar, en la columna de la derecha.

Las rutas de los archivos de las copias se muestran en la columna de la izquierda.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Consolidación de montaje de audio](#) en la página 578

[Consolidar montajes de audio](#) en la página 579

## 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.

## 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 .ad1 (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 todos 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 títulos, se pueden usar los códigos siguientes:

---

<b>Tipo de marcador</b>	<b>Código de marcador</b>	<b>Ejemplo de nombre del marcador</b>
Inicio de título	[t-start]	«Así comienza [t-start]»
Fin de título	[t-end]	«El fin [t-end] del camino»
Unión de título	[t-splice]	Intermedio [t-splice]
Índice de título	[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 584

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 591






[Diálogo Grabación](#) en la página 584

[Monitorización de entradas](#) en la página 595

## Grabar en el editor de audio

---

### 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. Elija entre las opciones del diálogo **Grabación**.
  3. 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.
  4. Opcional: para pausar la grabación, haga clic en el botón **Pausa** .
  5. Haga clic en **Detener**  para finalizar la grabación.
  6. Opcional: si desea grabar otra toma, vuelva a hacer clic en **Grabar** .
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 584

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 591

## Diálogo Grabación

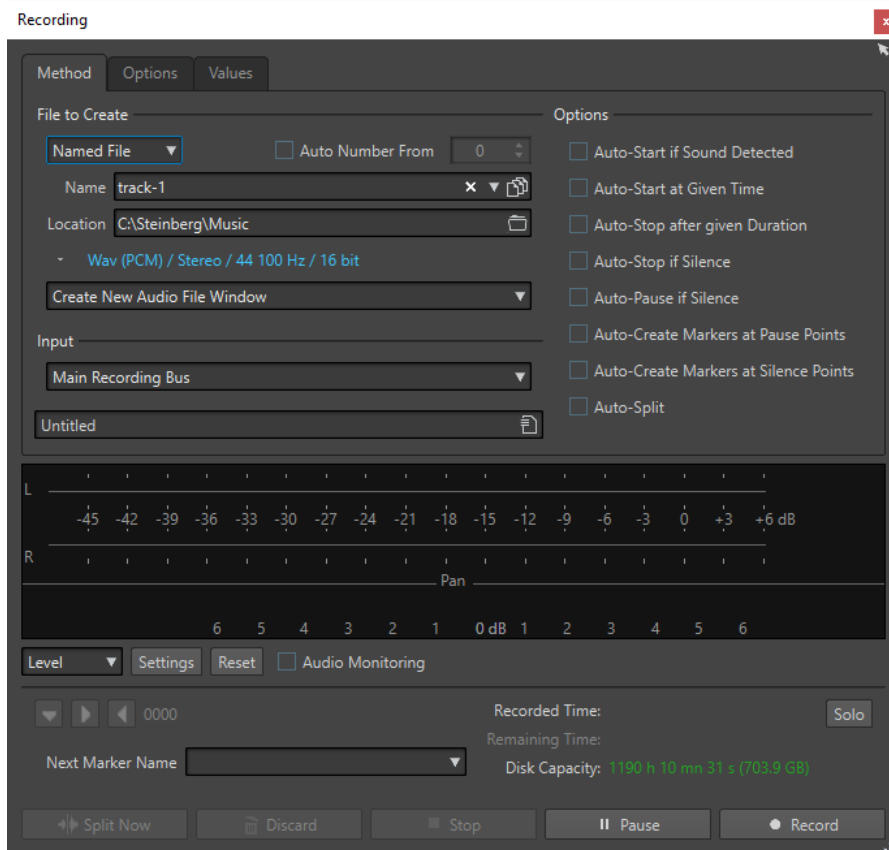
En el diálogo **Grabación**, puede establecer parámetros para grabar e iniciar la grabación de un archivo de audio.

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

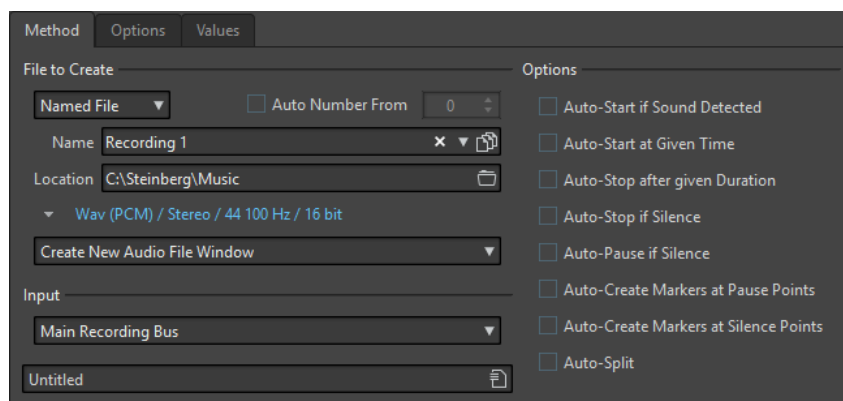
Pone en pausa la grabación.

### 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**.

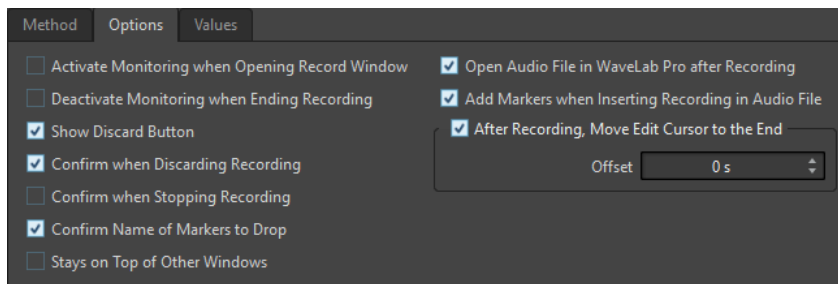
#### NOTA

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

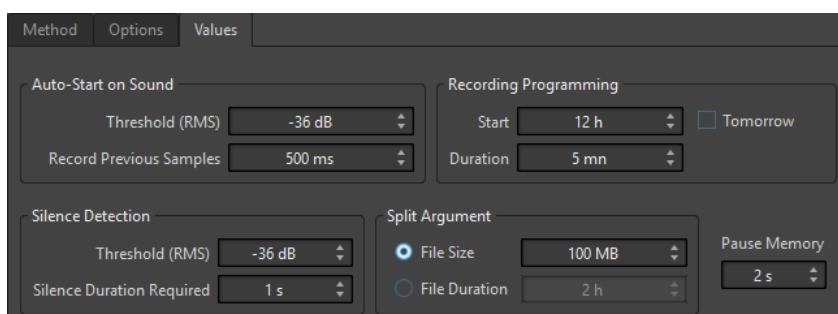
Si esta opción está activada y se inserta una grabación en un archivo de audio, se añaden marcadores que incluyen las nuevas muestras.

### 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

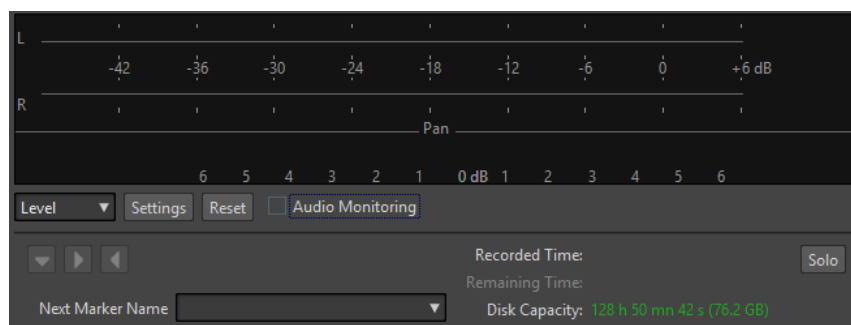
Si **Tamaño de archivo** está activado, se crea un nuevo archivo cuando el archivo grabado alcanza el tamaño especificado en el campo de valor correspondiente. Esta opción solo está activa si **División automática** está activado en la pestaña **Método**.

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 220

[Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones](#) en la página 590

[Diálogo Configuración medidores de nivel/pan](#) en la página 684

## Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones

En la parte inferior del diálogo **Grabación** se encuentra un visor de medición. Resulta útil para comprobar el nivel de entrada y el espectro de frecuencia de la señal de entrada.

Puede activar los medidores marcando la casilla **Monitorización de audio**. 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 584

## Indicador Capacidad de 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 584

## 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 36

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 591

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 592

[Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 592

[Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 593

[Grabación en múltiples pistas](#) en la página 594

## 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 592
- [Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 592
- [Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 593
- [Grabación en múltiples pistas](#) en la página 594
- [Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36
- [Área de control de pista](#) en la página 338

## 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 591
- [Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36
- [Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 592
- [Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 593
- [Grabación en múltiples pistas](#) en la página 594

## 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 592

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 591

[Área de control de pista](#) en la página 338

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 595

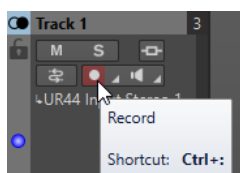
## Grabar con propiedades de archivo personalizadas

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 592

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 591

[Área de control de pista](#) en la página 338

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 595

## Grabación en múltiples pistas

Puede grabar en múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.

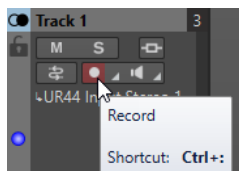
#### PRERREQUISITO

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 592

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 591

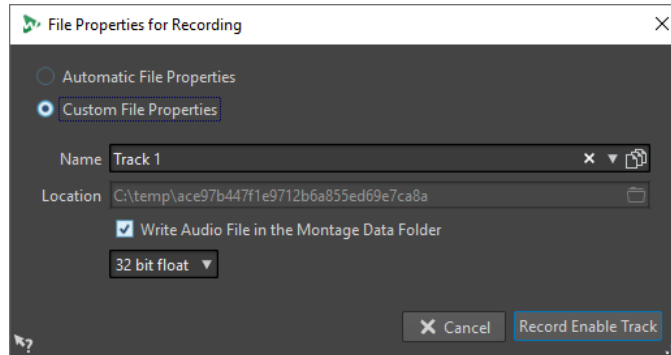
[Área de control de pista](#) en la página 338

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 595

## 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 591

## 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 596

[Monitorización directa](#) en la página 596

## 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.

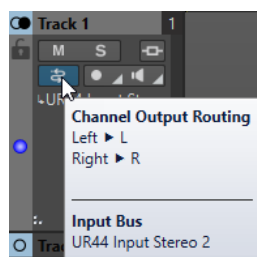
#### PRERREQUISITO

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 338

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 591

## 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.

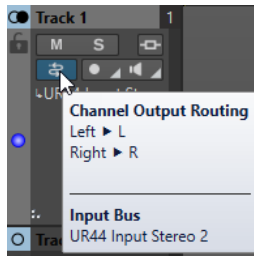
#### PRERREQUISITO

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 591

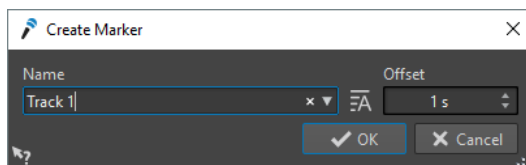
## Colocar marcadores durante la grabación

Cuando está grabando, puede hacer clic en los botones de marcadores para añadir marcadores al archivo grabado.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra 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 584

## 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 592

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 591

## 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. Ajuste los parámetros en el diálogo **Renderizado de entrada en vivo**, según sea necesario.
  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

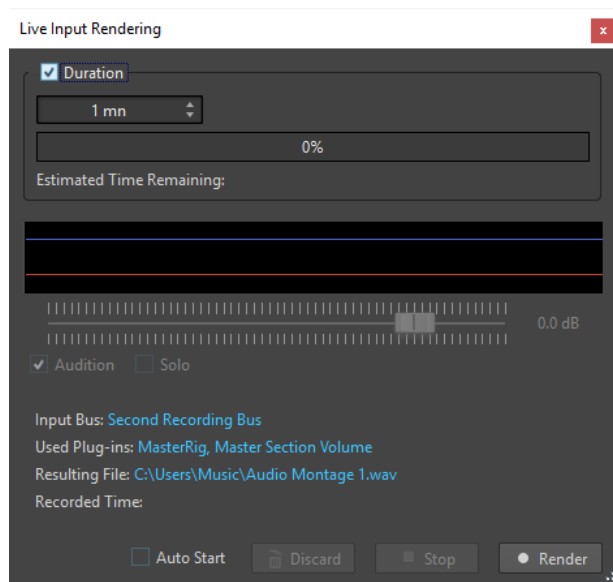
[Configurar renderizado de entrada en vivo](#) en la página 598

[Diálogo Renderizado de entrada en vivo](#) en la página 599

## Diálogo Renderizado de entrada en vivo

El diálogo **Renderizado de entrada en vivo** le permite realizar ajustes para su renderizado de entrada en directo.

- 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.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar flujos de entrada en vivo](#) en la página 598

## 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 abre un diálogo adicional e independiente **Renderizado de entrada en vivo**, que le permite configurar ambos flujos de entrada para la renderización de forma individual.

#### 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 598



# 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

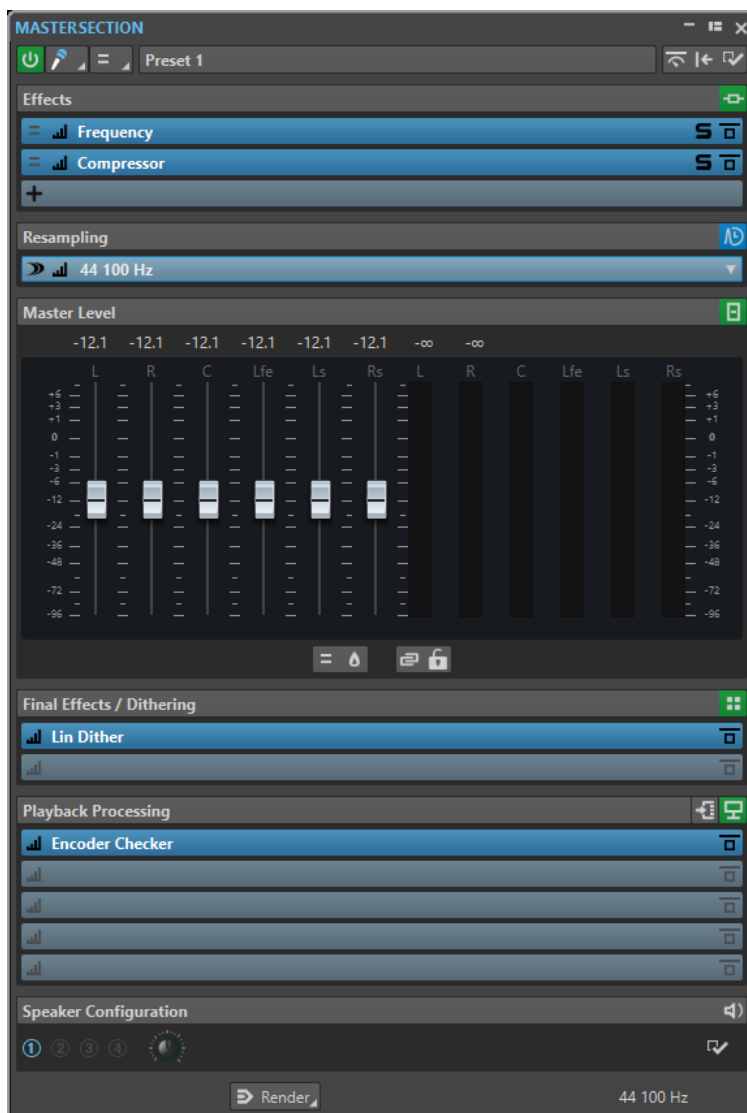
[Ventana Sección Master](#) en la página 601

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 629

## 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 605

[Panel de remuestreado](#) en la página 614

[Panel Nivel Master](#) en la página 617

[Panel Efectos finales/Dithering](#) en la página 620

[Panel de Procesado de reproducción](#) en la página 623

[Panel Configuración de altavoces](#) en la página 627

## 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

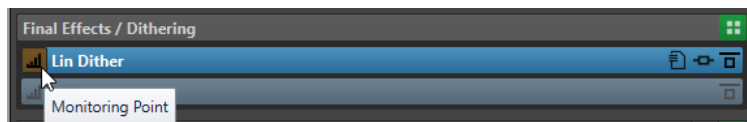
Los medidores de las ventanas de medidores monitorizan la señal entre en panel **Procesado de reproducción** y el panel **Configuración de altavoces**.

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 **Ondoscopio**, 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.

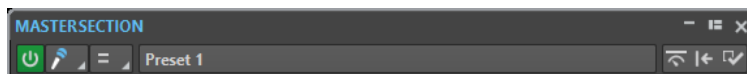


VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

## Herramientas de la Sección Master

Las herramientas y opciones en la parte superior de la ventana de la **Sección Master** le permiten hacer varios ajustes previos a renderizar el archivo.



### Bypass Sección Master

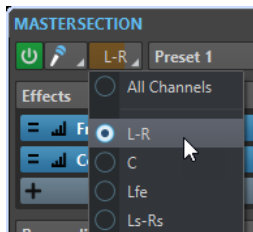
Si esta opción está activada, solo el panel **Procesado de reproducción** de la sección **Sección Master** está activo durante la reproducción. Se omiten todos los demás paneles de la **Sección Master**. Sin embargo, al renderizar a archivo se siguen teniendo en cuenta todos los plug-ins.

### 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.

#### NOTA

Por defecto, la sección de **Procesado de reproducción** queda excluida de esta operación. Si desea que el proceso de restablecimiento incluya la sección de **Procesado de reproducción**, pulse **Ctrl/Cmd** cuando haga clic en el botón **Reinicializar Sección Master**.

### 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

Con esta opción activada, la próxima vez que vuelva a iniciar WaveLab Pro, se restaurarán la configuración de plug-ins y las posiciones de los faders en la **Sección Master**, con la excepción de la sección de **Procesado de reproducción**.

#### NOTA

Si la configuración de altavoces utilizada más recientemente está vinculada a un preset de plug-in de reproducción, esta configuración tiene prioridad y se carga, independientemente del ajuste para **Restaurar la última configuración en el siguiente arranque**.

---

### 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 620

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 639

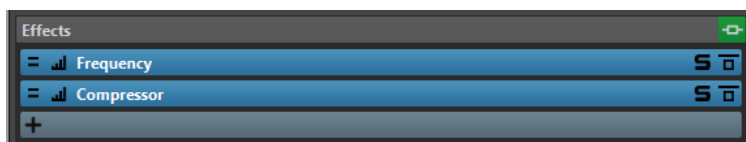
[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36

## 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 **Ondoscopio**, 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 contextual 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.
- Con el **Modo de inserción** activado, todos los plug-ins situados por debajo de la ranura seleccionada se desplazarán automáticamente un paso hacia abajo cuando añada un nuevo plug-in, bien copiando y pegando o bien seleccionándolo desde el menú.

#### NOTA

Con esta opción desactivada, cuando añada un plug-in, éste se añadirá a la ranura seleccionada sin provocar el desplazamiento de ningún otro plug-in; es decir, el nuevo plug-in sustituirá a cualquier plug-in existente en esta 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 601

## 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

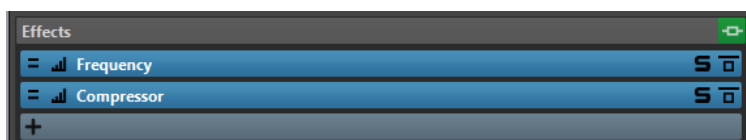
En WaveLab Pro se incluyen algunos plug-ins específicos, por ejemplo, los plug-ins **Audio Input** y **External FX**. Solo están disponibles si utiliza un controlador ASIO.

### 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

Puede seleccionar y aplicar los plug-ins de efectos que haya instalado a través del panel **Efectos** de la **Sección Master**, siempre que sus formatos sean compatibles con WaveLab Pro.



- Para insertar un plug-in de efecto en 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.

### CONSEJO

Puede buscar un plug-in concreto escribiendo parte de su nombre en el campo **Buscar**. Las teclas **Flecha abajo** y **Flecha arriba** le permiten navegar en la lista que muestra las coincidencias. Para seleccionar un plug-in, pulse **Retorno**. Con el foco en la lista de plug-ins, pulse el **Tabulador** para devolver el foco al campo **Buscar**.

- Para desactivar un efecto, haga clic con el botón derecho en la ranura y anule la selección de **Activo** en el menú. 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)**. Esto le permite comprobar exclusivamente el sonido de este efecto en particular. 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 605

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

## 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 **Ondoscopio**, 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 601

[Panel Efectos](#) en la página 605

[Presets de plug-ins de efectos](#) en la página 612

[Deshacer/Rehacer operaciones en las ventanas de plug-in](#) en la página 543

[Comparar dos ajustes de plug-ins](#) en la página 544

[Ventanas de plug-in de montajes de audio](#) en la página 538

[Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#) en la página 611

## Códigos de color para plug-ins de efectos de Sección Master

Puede usar códigos de color para los plug-ins de la **Sección Master**.

Para ello, active **Usar barras de títulos de color contextual** en la pestaña **General** de las **Preferencias** para **Plug-ins**:

Como resultado, los plug-ins de la **Sección Master** pueden identificarse por el color de fondo azul oscuro de su barra de títulos.

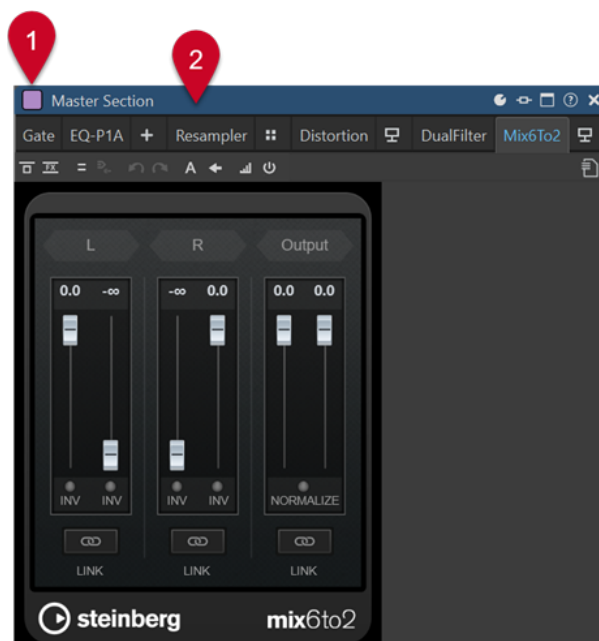
Además, para indicar dónde se aplican plug-ins de efectos de **Sección Master** particulares, puede optar por mostrar un cuadro de color en la barra de títulos activando **Mostrar color de la sección de color en la barra de títulos**, en la pestaña **General** de las **Preferencias** de los **Plug-ins**.

Los siguientes colores se asignan automáticamente para las distintas secciones:

#### Cuadro de en la barra de títulos

Sección	Color
Efectos	Azul oscuro
Remuestreado	Cian
Efectos finales/Dithering	Rojo oscuro
Procesado de reproducción	Púrpura

Ejemplo:



El plug-in de la **Sección Master**, como indica la barra de título azul oscuro (2), que se aplica en la sección **Procesado de reproducción**, como indica el recuadro púrpura (1).

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 895

## 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.

	<b>Bypass de efectos</b>	<b>Desactivar efectos</b>
¿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

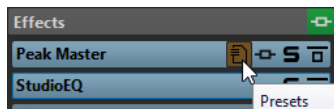
[Ventanas de plug-in para la Sección Master](#) en la página 608

[Ventanas de plug-in de montajes de audio](#) en la página 538

## 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 137](#)

[Presets para plug-ins VST 2 en la página 612](#)

## 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 612](#)

## Procesado de canales

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

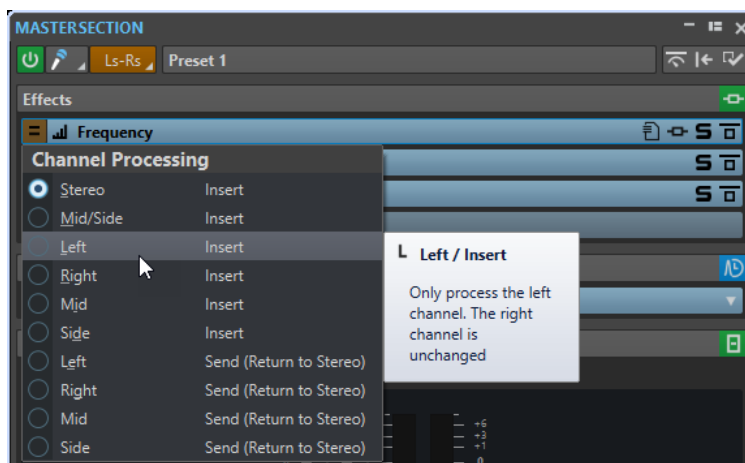
Solo se procesa el canal side del plug-in. La señal side con efecto del plug-in se mezcla con la señal sin efecto mid/side.

## Configurar el procesamiento de canales

Puede configurar qué canal procesar en la **Sección Master**, en las ventanas de plug-ins, y en la ventana de **Inspector**.

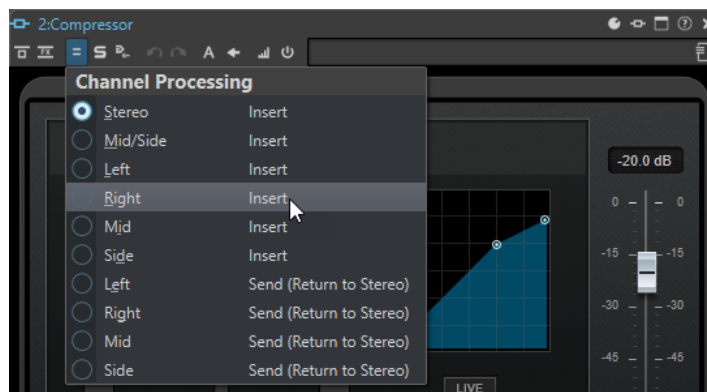
### Procesado de canales en la Sección Master

En la **Sección Master**, en el panel de **Efectos**, haga clic en **Procesado de canales** y seleccione el canal que quiere procesar.



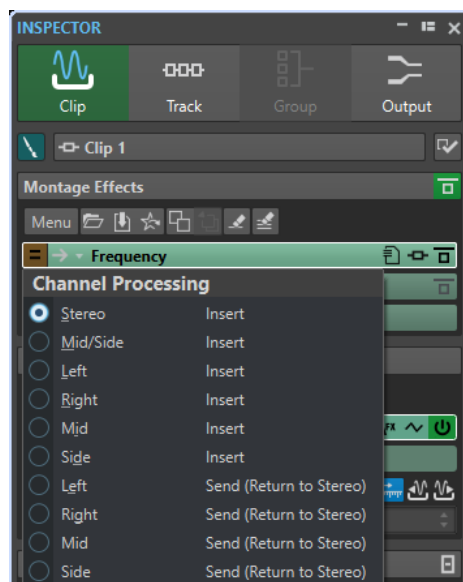
## Procesado de canales en las ventanas de plug-ins

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.



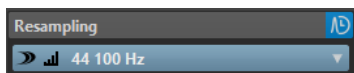
## Panel de remuestreado

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 remuestreo se adapta a la frecuencia de muestreo que está especificada como frecuencia de muestreo preferida en la pestaña

#### **Conexiones de Audio.**

#### NOTA

La frecuencia de muestreo solo se usa para la reproducción. Esto le permite reproducir frecuencias de muestreo que su dispositivo de audio no soporte.

### Punto de monitorización

Permite a los demás medidores de WaveLab Pro, como por ejemplo el **Osciloscopio** o el **Ondoscopio**, 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 36

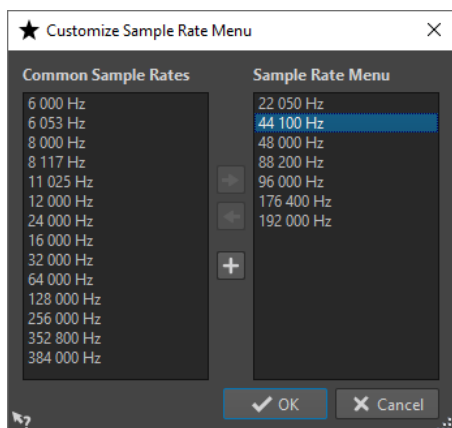
[Diálogo Personalizar menú de frecuencias de muestreo](#) en la página 615

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

## 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.

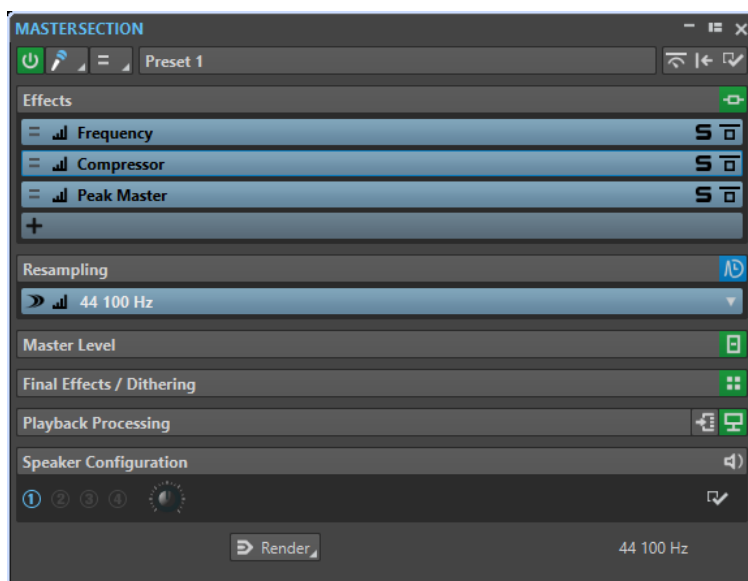
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de remuestreado](#) en la página 614

## 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**.





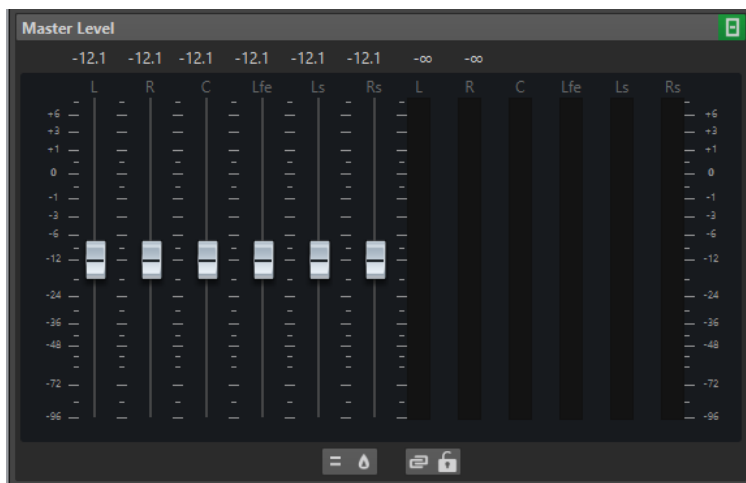
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de remuestreado](#) en la página 614

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

## Panel Nivel Master

Este panel de la **Sección Master** permite controlar el nivel Master del archivo de audio activo.

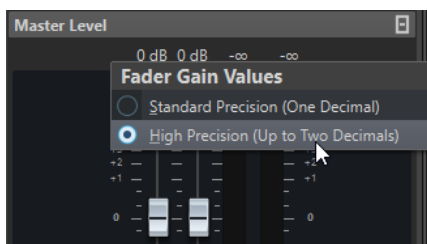


### Faders

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 601

## 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 617

## 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

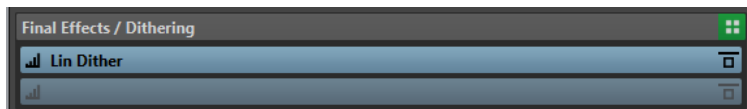
[Panel Nivel Master](#) en la página 617

## 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 **Ondoscopio**, 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 contextual 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.
- Con el **Modo de inserción** activado, todos los plug-ins situados por debajo de la ranura seleccionada se desplazarán automáticamente un paso hacia abajo cuando añada un nuevo plug-in, bien copiando y pegando o bien seleccionándolo desde el menú.

#### NOTA

Con esta opción desactivada, el **Modo reemplazar** está activo, lo que significa que cuando añade un plug-in, éste se añade a la ranura seleccionada sin provocar el desplazamiento de ningún otro plug-in, sustituyendo así a cualquier plug-in existente en esta ranura.

- **Mover plug-in abajo/Mover plug-in 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 601

## **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 621

## **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 en 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 695

## 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**.

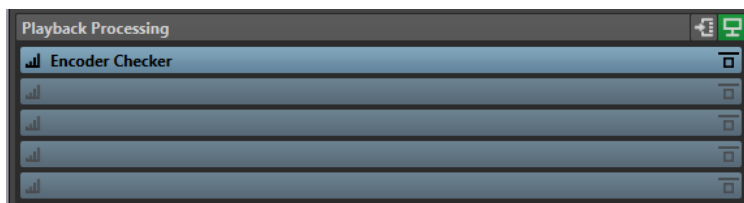
#### NOTA

Los plug-ins del panel **Procesado de reproducción** solo son una parte del procesamiento 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 procesamiento 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 procesamiento de reproducción** a un bus, puede seleccionar este bus en el menú **Buses de salida antes del procesamiento 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 **Ondoscopio**, 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.
- Con el **Modo de inserción** activado, todos los plug-ins situados por debajo de la ranura seleccionada se desplazarán automáticamente un paso hacia abajo cuando añada un nuevo plug-in, bien copiando y pegando o bien seleccionándolo desde el menú.

#### NOTA

Con esta opción desactivada, cuando añada un plug-in, éste se añadirá a la ranura seleccionada sin provocar el desplazamiento de ningún otro plug-in; es decir, el nuevo plug-in sustituirá a cualquier plug-in existente en esta 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 895

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

## 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

Cuanto más codificadores estén seleccionados en el diálogo **Encoder Checker**, mayor potencia de CPU se usará. Además, cuanto 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 **0** 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.

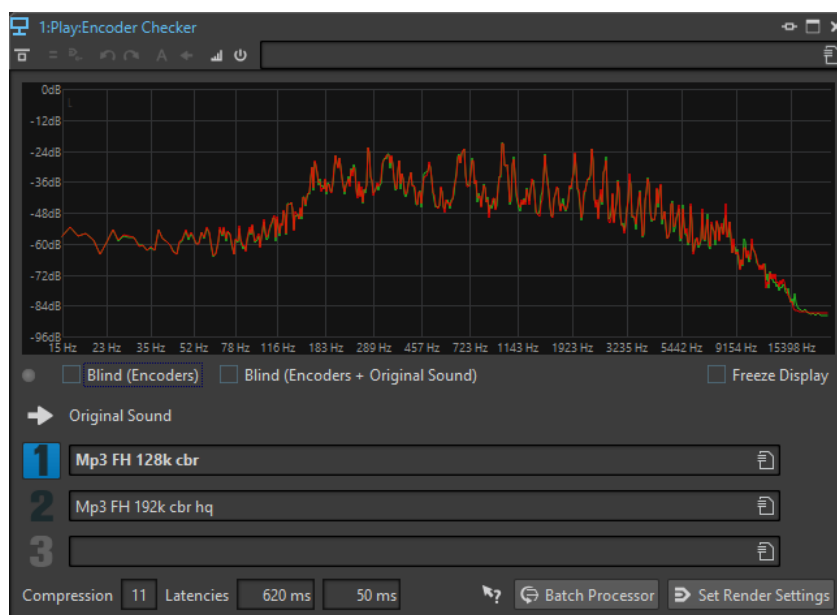
#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

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**

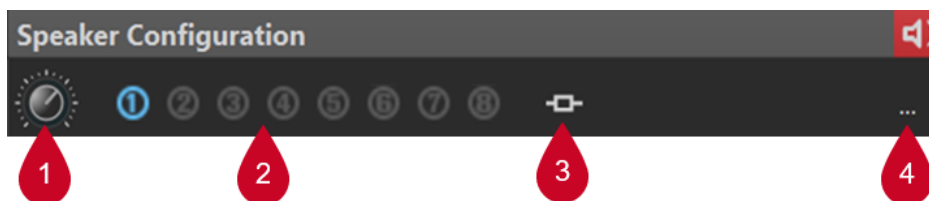
Abre la pestaña **Renderizar** con los ajustes del **Encoder Checker** definidos como formato de archivo de salida.

## **Panel Configuración de altavoces**

El panel **Configuración de altavoces** de la **Sección Master** le permite seleccionar las configuraciones de los altavoces, que se establecen a través de 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**.



### 1 Ganancia de configuración de altavoces

Permite editar la ganancia de la configuración de altavoces.

Las ganancias positivas se indican con un LED rojo  en la esquina superior derecha del panel de **Configuración de altavoces**; 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.

### 2 Configuración de altavoces (#1 a #8)

Le permite elegir hasta ocho configuraciones diferentes de altavoces.

### 3 Asociación de plug-ins

Le permite elegir entre las siguientes opciones de menú:

- **Vincular con los plug-ins de reproducción actuales**

Guarda la cadena de plug-ins de reproducción actual como un preset y la vincula a la configuración de altavoces activa.

#### NOTA

El estado de visibilidad actual de cada plug-in individual se guarda con el preset del plug-in de reproducción y se ajusta automáticamente al seleccionar la configuración de altavoces asociada al preset.

Con esta opción aplicada, al seleccionar la configuración de altavoces se carga automáticamente la cadena de plug-ins asociada y se sustituye cualquier plug-in de reproducción cargado en ese momento.

#### NOTA

Si no existen plug-ins de reproducción, WaveLab guarda un preset vacío. Como resultado, cuando seleccione la configuración de altavoces, se eliminarán todos los plug-ins cargados en ese momento, ya que se aplicará el preset de cadena de plug-ins de reproducción vacía.

- **Eliminar vínculo**

Desconecta la configuración de altavoces activa de cualquier cadena de plug-ins de reproducción asociada. Como resultado, cuando seleccione la configuración de altavoces, no se cargará ningún preset de plug-in de reproducción y cualquier plug-in de reproducción existente permanecerá en su lugar.

### 4 Conexiones de audio

Abre el diálogo **Conexiones de audio**, donde puede asignar altavoces a las configuraciones de altavoces individuales.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configuración de altavoces](#) en la página 183

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 36

[Ventana Sección Master](#) en la página 601

## 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.

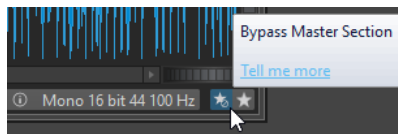
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Sección Master](#) en la página 601

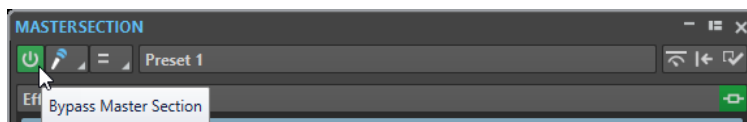
## Bypass de la Sección Master

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 601

## 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 procesamiento 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 601

## 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 220
- [Diálogo de Formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 224
- [Crear presets de formato de archivo de audio único](#) en la página 223
- [Crear presets de formato de archivo de audio múltiple](#) en la página 223
- [Ventana Tareas](#) en la página 645

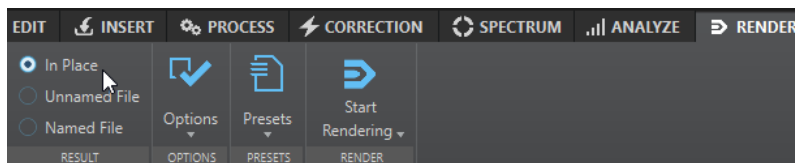
## Mezcla in situ

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 declicker diferentes. Ahora quiere utilizar el que le proporcione los mejores resultados.

- Cargue los 3 plug-ins en la **Sección Master**.
  - Seleccione una región, aplique solo al plug-in 1 y reproduzca la región.
  - Aplique solo al plug-in 2 y reproduzca la región.
  - Aplique solo al plug-in 3 y reproduzca la región.
  - 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 633

[Mezclar una selección de audio in situ](#) en la página 632

## 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 631

## Usar los ajustes de la Sección Master en un proceso por lotes


Puede configurar un **Procesador por lotes** con la misma configuración de plug-ins que 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 en la flecha hacia abajo situada a la derecha del botón **Lote** .
2. Haga uno de lo siguiente:
  - Para abrir un nuevo procesador por lotes, seleccione **Crear procesador por lotes a partir de ajustes**.

#### NOTA

De forma alternativa, puede hacer clic en el botón **Lote** .

- 
- Para aplicar los plug-ins de la **Sección Master** a un procesador por lotes abierto, seleccione **Añadir plugins al procesador por lotes actual**.



#### NOTA

Si no hay ningún procesador por lotes abierto, la opción **Añadir plugins al procesador por lotes actual** no estará disponible.

#### RESULTADO

La configuración del plug-in en la ventana de **Procesador por lotes** corresponde a la 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.

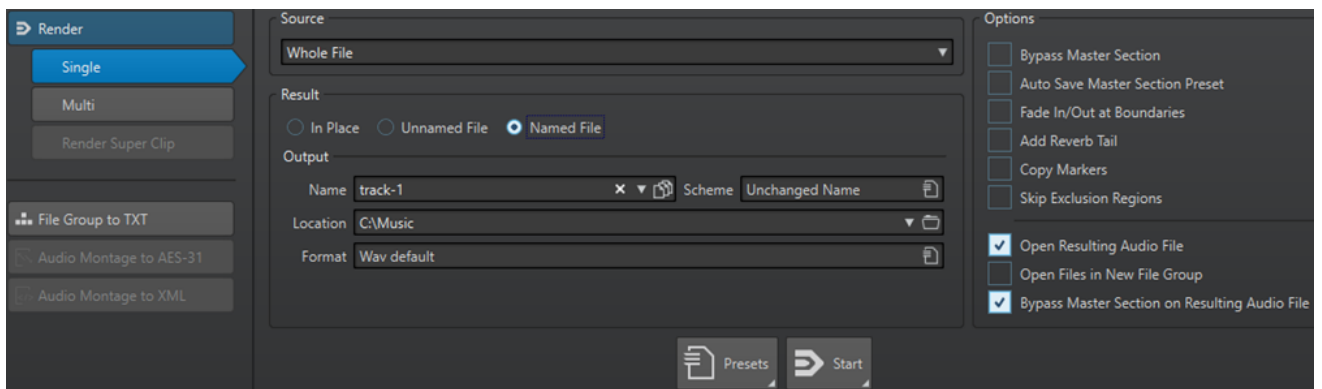
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Procesamiento por lotes](#) en la página 820

## 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, un título de un álbum.
- **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

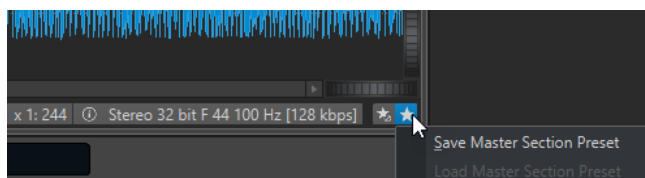
Abre un menú, donde puede seleccionar el formato de archivo.

### 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.
- **Título seleccionado** procesa y renderiza el título seleccionado en la ventana **Álbum**.
- **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 títulos** procesa y renderiza el grupo de títulos seleccionado.
- **Todos los títulos en grupo** procesa y renderiza todos los títulos en el grupo de títulos 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 los títulos 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 CD 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 título**

Si esta opción está activada y renderiza los títulos de un álbum, se incluye una pausa antes de cada título en el archivo renderizado.

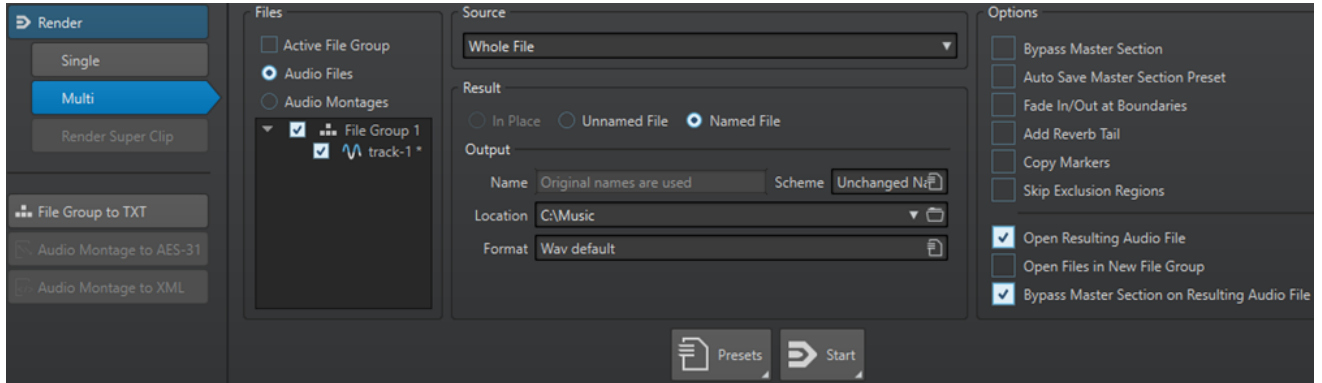
#### **Incluir pausa después de título**

Si esta opción está activada y renderiza los títulos de un álbum, se incluye una pausa después de cada título 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 99

## 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 cualquier ajuste que aplique en la **Sección Master** como un preset, que podrá cargar de nuevo en otro momento.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 639

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 641

## 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

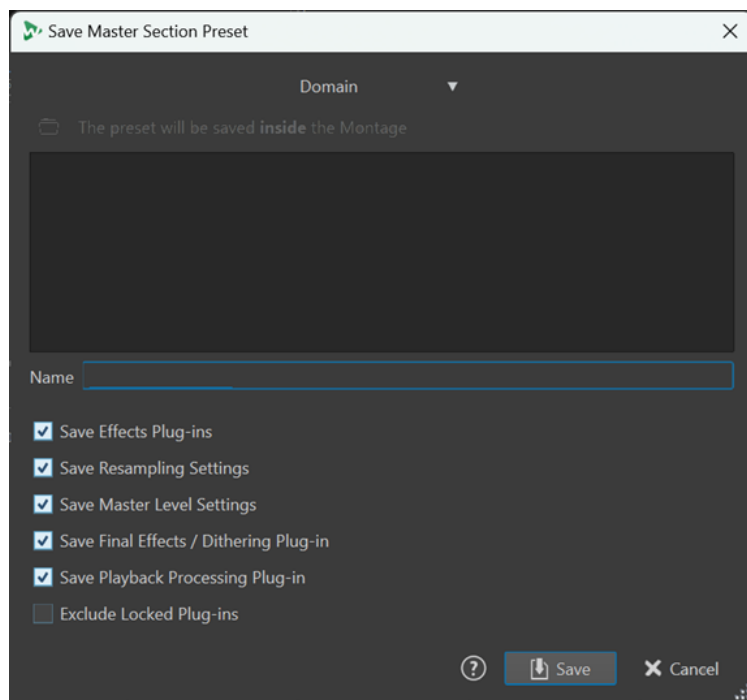
[Diálogo Guardar preset de Sección Master](#) en la página 639

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 641

## 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**.



### **Dominio**

Le permite elegir si guardar presets globalmente, de forma que estén disponibles todo el tiempo, o localmente, de forma que sólo estén disponibles para el proyecto o montaje de audio activo.

### **Ubicación**

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

### **Lista de presets**

Enumera todos los presets existentes.

### **Nombre**

Le permite especificar el nombre del preset a guardar.

### **Guardar plug-ins de efectos**

Si esta opción está activada, los plug-ins de efectos se guardan con el preset.

### **Guardar ajustes de remuestreado**

Si esta opción está activada, los ajustes de remuestreado se guardan con el preset.

### **Guardar ajustes de Nivel Master**

Si esta opción está activada, los ajustes de Nivel Master se guardan con el preset.

### **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 procesamiento de reproducción**

Si esta opción está activada, los plug-ins de procesamiento 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 639

## 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.

### NOTA

Los presets de la **Sección Master** en WaveLab Pro 12 se guardan como parte de un proyecto, a diferencia de las versiones anteriores de WaveLab Pro, que se guardaban como archivos .vs independientes. Para asegurarse de que WaveLab Pro 12 identifica y maneja correctamente cualquier preset de **Sección Master** que haya creado en versiones anteriores, le recomendamos que utilice WaveLab Pro 11 para abrir los archivos de audio correspondientes, cargar los presets de **Sección Master** asociados a ellos y guardarlos como presets individuales. A continuación, los presets pueden cargarse y guardarse en WaveLab Pro 12, lo que garantiza que quedarán asociados al proyecto y al archivo de audio correspondientes y, por tanto, no se podrán perder ni borrar accidentalmente como los archivos .vs.

VÍNCULOS RELACIONADOS

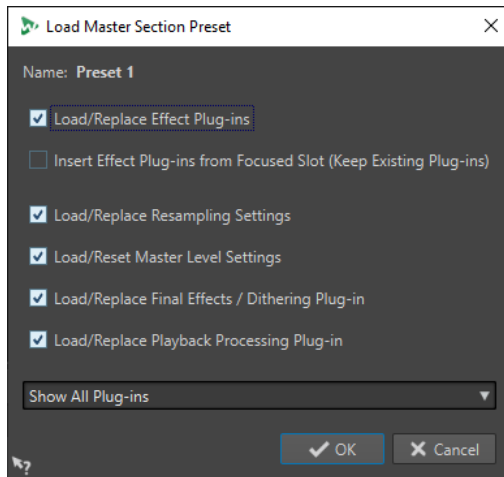
[Diálogo Cargar preset de Sección Master](#) en la página 641

## Diálogo Cargar preset de Sección Master

En este diálogo puede especificar qué partes de un preset de **Sección Master** guardado se cargarán al abrirlo.

- Para abrir el diálogo **Cargar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Cargar Preset**.

Este diálogo solo se abre si está activado en el menú emergente **Presets** de la **Sección Master**. Abra el menú emergente **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y active **Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset**.



Ahora, cuando restaure un preset guardado temporalmente o abra uno guardado, se abrirá un diálogo con las opciones siguientes:

#### **Nombre**

Muestra el nombre del preset.

#### **Cargar/Reemplazar plug-ins de efecto**

Si se activa esta opción, se eliminan los plug-ins de efectos activos y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

#### **Insertar plug-ins defecto desde la ranura señalada (mantener plug-ins existentes)**

Si se activa esta opción, se conservan los plug-ins de efectos actuales y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

#### **Cargar/Reemplazar ajustes de remuestreado**

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de remuestreado, y se cargan los nuevos ajustes.

#### **Cargar/Reinicializar ajustes de niveles de Master**

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de **Nivel Master**, y se cargan los nuevos ajustes.

#### **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 procesamiento 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 plug-ins 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 641

## 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 auxiliares.
- 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.

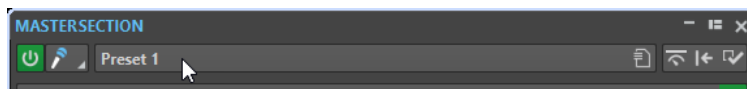
Esto significa que si esta opción está activada en un montaje de audio, cada vez que se mezcla este montaje de audio para que se utilice su imagen en un montaje principal, se utiliza su preset de **Sección Master** asociado en el proceso de renderizado.

- 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 639

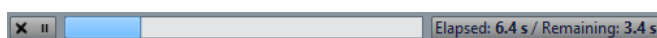
## Monitorizar tareas en segundo plano

Durante la renderización, puede monitorizar el proceso, y pausar o cancelar tareas.

Puede pausar o cancelar tareas. Esto resulta de utilidad si tiene en marcha una serie de procesos largos y desea liberar capacidad de procesamiento para centrarse en la edición.

Para abrir automáticamente la ventana de **Tareas** cuando se inicia una tarea, seleccione **Archivo > Preferencias > Global**. Seleccione la pestaña **Opciones** y active **Hacer visible el Monitor de tareas cuando comienza una tarea**.

Una barra de estado situada debajo de la ventana del **Editor de audio** y de la ventana del **Montaje de audio** muestra el progreso del proceso de renderizado en curso y le permite cancelar y pausar el renderizado, sin necesidad de abrir la ventana de **Tareas**.



### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 906

[Ventana Tareas](#) en la página 645

## 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.



---

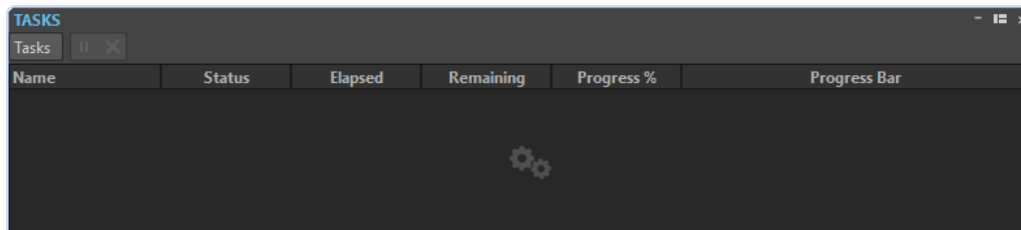
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Monitorizar tareas en segundo plano](#) en la página 644  
[Ventana Tareas](#) en la página 645

## 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.

## 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

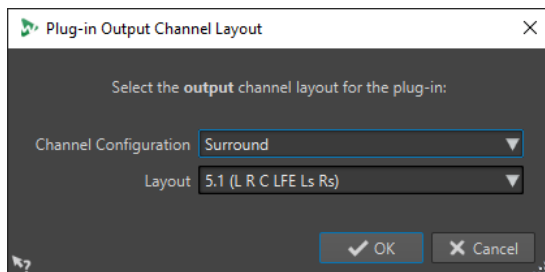
WaveLab Pro le permite decodificar audio Ambisonics para monitorizar a través de auriculares o altavoces. Para decodificar puede usar **VST AmbiDecoder** o plug-ins de decodificación de terceros que sean adecuados.

### 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**, ajuste los parámetros.
5. Reproduzca su archivo de audio.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mezclas Ambisonics](#) en la página 646

[VST AmbiDecoder](#) en la página 647

## 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](https://www.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](https://www.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](https://www.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 646

[Reproducir audio Ambisonics](#) en la página 646

## 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

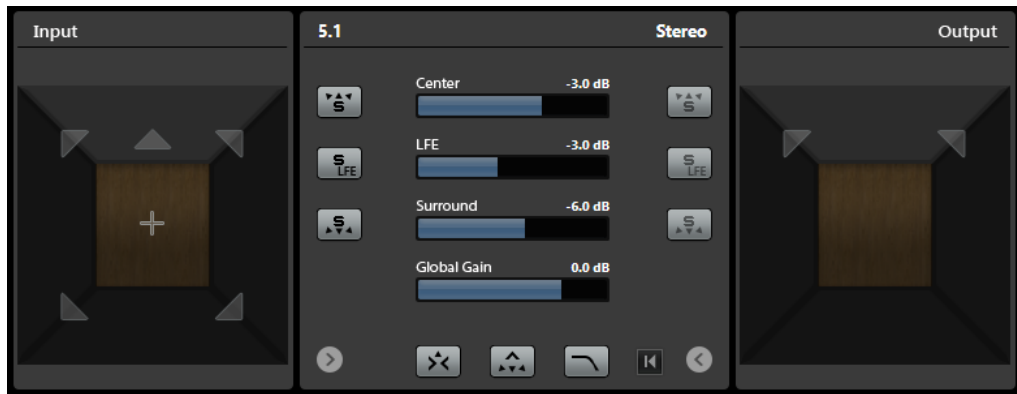
[Panel del plug-in MixConvert V6](#) en la página 649

[Diálogo Disposición de canales de salida de plug-in](#) en la página 652

## 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 649

## 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/Output 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 649

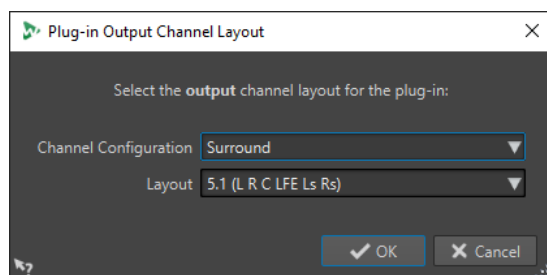
## Diálogo Disposición de canales de salida de plug-in

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 895

[Reproducir audio Ambisonics](#) en la página 646

# 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.
- Define los títulos de un Álbum.
- 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: Título, 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 un título 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 título siempre deben estar equilibrados. Por ejemplo, si borra un inicio de título, también se borrará el marcador de fin correspondiente.

Los marcadores de bucle, silencio, corrección, error, título 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 653

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Crear marcadores](#) en la página 659

## 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 título**

Indican dónde empieza y acaba un título. Los marcadores de título se utilizan por parejas.

### **Marcadores de transición de título**

Se utilizan cuando un título empieza exactamente donde acaba otro.

### **Marcadores de índice de título**

Se utilizan para crear puntos de índice en títulos.

### **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 la ventana **Marcadores**, puede crear, editar y utilizar marcadores mientras trabaja en un archivo de audio o en un montaje de audio.

- Para abrir la ventana **Marcadores**, abra un archivo de audio o montaje de audio. Seleccione **Ventanas de herramientas > Marcadores**.



### **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**

Le permite introducir un comentario haciendo doble clic en una celdilla.

## **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 todo Marcadores** copia todos los marcadores to the 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.

### **Generar capítulos**

Le permite generar un archivo de texto que lista los capítulos de su material de audio, según los marcadores que establezca, para usarlos en YouTube o Spotify.

### **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.

#### **CONSEJO**

Puede mostrar los marcadores activando la **Regla** en la sección **Clip** de la pestaña **Ver**.

---

### **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

Vincula todos los marcadores recién creados a un clip, siempre que WaveLab pueda detectar un patrón; 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

[Importación y exportación de marcadores](#) en la página 672

[Diálogo Generador de capítulos](#) en la página 678

## 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 654

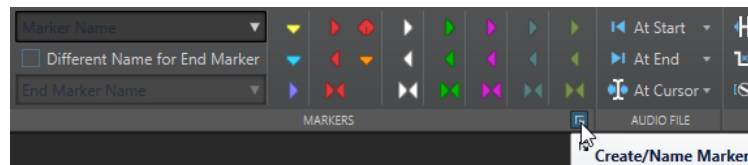
## Crear marcadores

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 título para montajes de audio, abra la ventana **Álbum** y utilice el **Asistente de álbum**. 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.

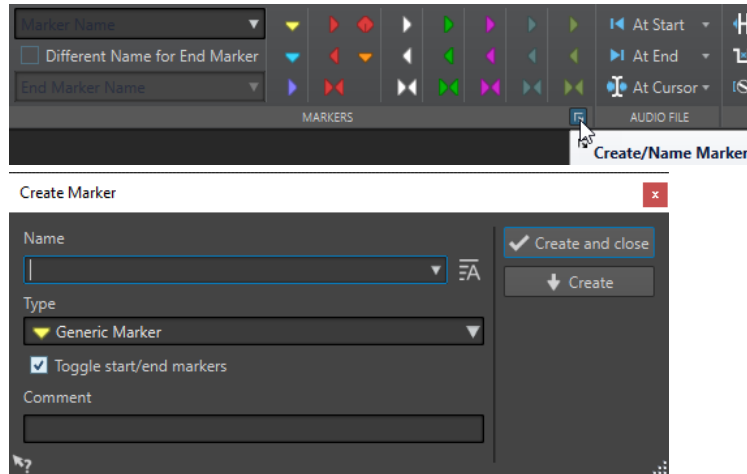
---

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Ventana Editor de audio](#) en la página 186  
[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336  
[Ventana Marcadores](#) en la página 654  
[Pestaña Insertar \(Montaje de audio\)](#) en la página 360  
[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 206  
[Borrar marcadores](#) en la página 664  
[Diálogo Crear marcador](#) en la página 660

## 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**.

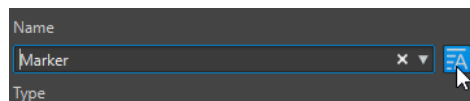


### Nombre

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 659

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 206

## 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 Editor de audio](#) en la página 186

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

[Pestaña Insertar \(Montaje de audio\)](#) en la página 360

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 206

## Duplicar marcadores

Duplicar marcadores es un modo rápido de crear un marcador a partir de uno que ya existe.

---

### PROCEDIMIENTO

- En el **Editor de audio** o en la ventana del **Montaje de audio**, mantenga pulsado **Mayús**, haga clic en un marcador y arrastre.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

## 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

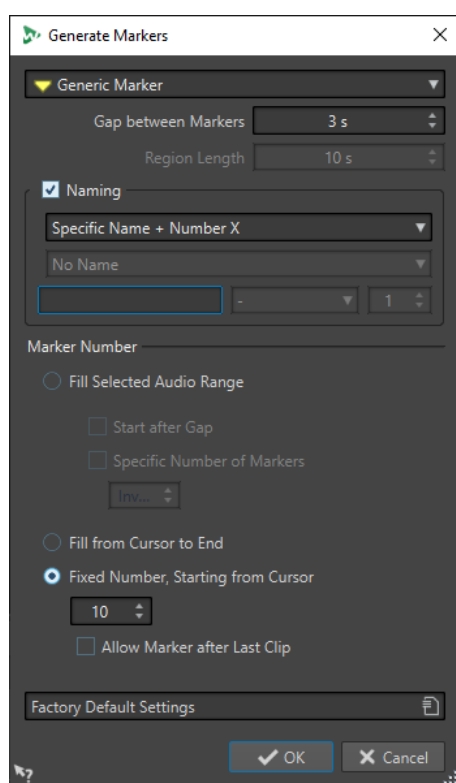
[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Diálogo Generar marcadores](#) en la página 662

## Diálogo Generar marcadores

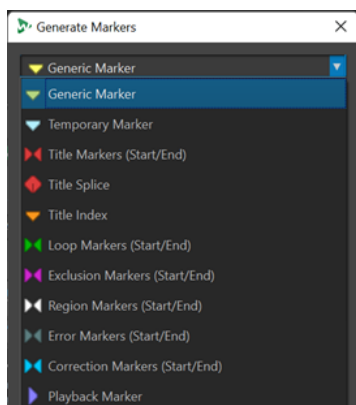
Este diálogo permite generar marcadores a intervalos regulares dentro de un rango de tiempo especificado. Puede rellenar un rango de tiempo seleccionado, la región entre la posición del cursor y el final del audio, o bien especificar un número fijo de marcadores que se deben generar.

- 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 654

[Diálogo Renombrado por lotes para marcadores](#) en la página 862

## 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 del Editor de audio o del Montaje de audio](#) en la página 664

[Borrar marcadores en la ventana de marcadores](#) en la página 664

[Borrar marcadores por tipo](#) en la página 664

[Diálogo Borrar marcadores](#) en la página 665

## Borrar marcadores en la ventana del Editor de audio o del Montaje de audio

---

PROCEDIMIENTO

- Para borrar marcadores en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga uno de lo siguiente:
    - En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, 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 664

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

## 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 del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.

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 654

[Borrar marcadores](#) en la página 664

## 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 654

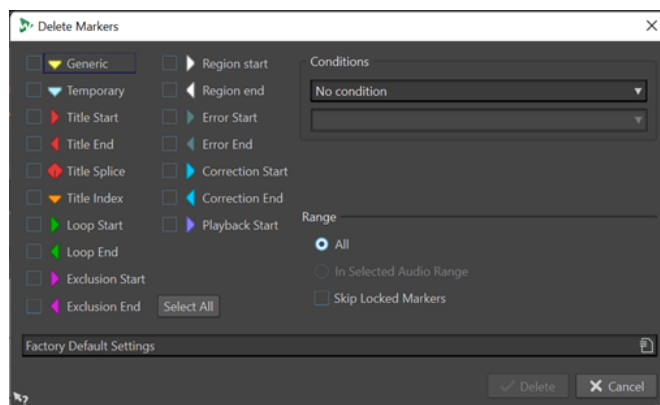
[Borrar marcadores](#) en la página 664

[Diálogo Borrar marcadores](#) en la página 665

## 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 654

[Borrar marcadores por tipo](#) en la página 664

## Mover marcadores

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

---

#### PROCEDIMIENTO

- En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**., 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 Editor de audio](#) en la página 186

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 91

[Mover múltiples marcadores](#) en la página 666

## 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

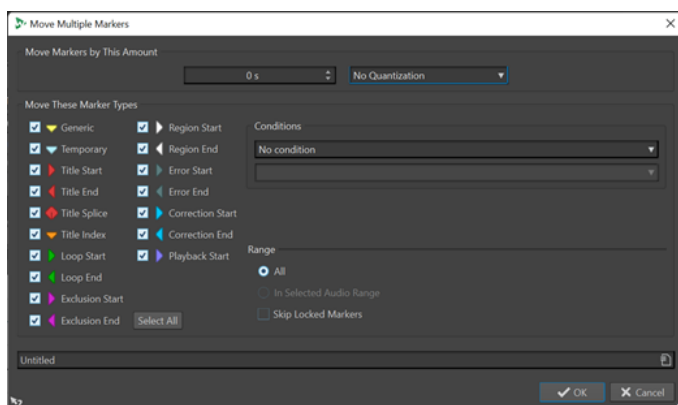
[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Diálogo Mover múltiples marcadores](#) en la página 666

## 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 654

[Mover múltiples marcadores](#) en la página 666

## 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 onda o de montaje, haga doble clic en un triángulo de marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Marcadores](#) en la página 653

## 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 654

## 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 654

[Convertir todos los marcadores de un tipo específico](#) en la página 668

## Convertir todos los marcadores de un tipo específico

WaveLab Pro le permite convertir todos los marcadores de un tipo específico en otro tipo de marcador en una sola operación.

Puede convertir todos los marcadores de bucle en marcadores de título, 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 654

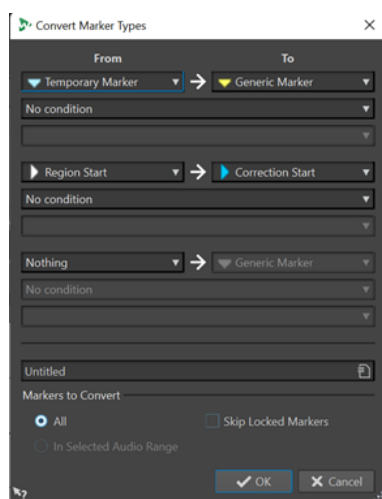
[Convertir el tipo de un solo marcador](#) en la página 668

[Diálogo Convertir tipos de marcadores](#) en la página 669

## 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 654

[Convertir todos los marcadores de un tipo específico](#) en la página 668

## 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 860

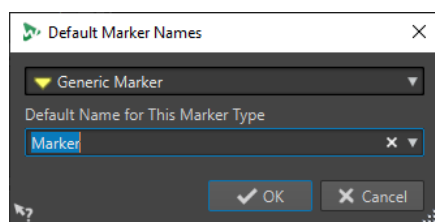
[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Diálogo Nombres de marcadores por defecto](#) en la página 670

## 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 654

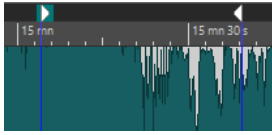
[Renombrar marcadores](#) en la página 670

## 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 Editor de audio](#) en la página 186

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

## 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 del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.
- 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 del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, 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 Editor de audio](#) en la página 186

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

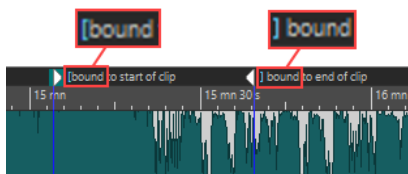
[Ventana Marcadores](#) en la página 654

## Ligar marcadores a clips en el montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio**, puede ligar marcadores a clips. Gracias a ello, el marcador permanece en la misma posición en relación con el inicio/fin del clip, aunque 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 654

## Importación y exportación de marcadores

Los marcadores pueden exportarse a distintos formatos de salida e importarse desde archivos XML y CSV, tanto en archivos de audio como en montajes de audio.

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 (sólo archivos XML)
- Posición de cada marcador en la línea de tiempo

### 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  
[Ventana Marcadores](#) en la página 654  
[Importar marcadores desde archivos CSV](#) en la página 673  
[Importar marcadores a partir de archivos XML](#) en la página 672  
[Importar archivos XML de marcadores a múltiples archivos](#) en la página 856

## Importar marcadores a partir de archivos XML

Puede importar marcadores a partir de archivos XML.

Para importar marcadores desde archivos XML, asegúrese de que el formato de los archivos XML se corresponde con el formato de los archivos creados al exportar marcadores. Para crear un archivo de marcadores XML personalizado a través de un editor de texto o un script, le recomendamos usar un archivo de marcadores exportado como referencia. Los archivos de marcadores deben incluir al menos la posición de los marcadores en las unidades de posición de la muestra.

### CONSEJO

Puede importar también archivos XML de marcadores a su proceso por lotes para aplicar una estructura de marcadores a múltiples archivos.

---

### 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**.



#### NOTA

Si el archivo XML que se va a importar contiene una frecuencia de muestreo y la posición del marcador en muestras y la frecuencia de muestreo de los marcadores importados difiere de la frecuencia de muestreo del archivo de destino, las posiciones de los marcadores se adaptan automáticamente a la frecuencia de muestreo de destino.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Importación y exportación de marcadores](#) en la página 672

## Importar marcadores desde archivos CSV

Puede importar marcadores desde archivos CSV.

Los archivos de marcadores CSV son utilizados habitualmente por los equipos de control de calidad para marcar puntos específicos en las grabaciones de audio.

#### NOTA

En WaveLab Pro, la importación de archivos de marcadores CSV está pensada principalmente para recuperar información de aplicaciones externas. Para transferir la información de los marcadores internamente, es decir, dentro de WaveLab Pro, recomendamos utilizar en su lugar la función de importación XML.

---

#### PRERREQUISITO

- Ha exportado un archivo de marcadores CSV desde una aplicación de audio externa compatible con este formato; por ejemplo, Nuendo, o ha generado un archivo de marcadores CSV a través de una aplicación de hojas de cálculo.

#### NOTA

Aunque el formato CSV está claramente definido, no existe una norma para los archivos CSV en relación con el audio. WaveLab Pro admite separadores estándar, como el tabulador, la coma y el punto y coma. Para los campos relacionados con el tiempo, WaveLab Pro admite cualquiera de los dos:

- un código de tiempo con marcos en milisegundos o
  - un código de tiempo con una frecuencia de imagen específica que se alinee con la regla de tiempo del archivo activo o
  - una posición de muestra, con el archivo activo compartiendo la misma frecuencia de muestreo que la aplicación de audio que se utilizó para generar el archivo CSV
- 
- Ha creado y abierto un archivo de audio o un montaje de audio en WaveLab Pro.

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana **Marcadores**.
2. Seleccione **Funciones > Importar marcadores desde archivo CSV**.
3. Seleccione el archivo CSV que quiere abrir.
4. Haga clic en **Abrir**.

5. Realice los ajustes necesarios en el diálogo **Importar marcadores desde archivo CSV** y haga clic en **Aceptar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Importación y exportación de marcadores](#) en la página 672

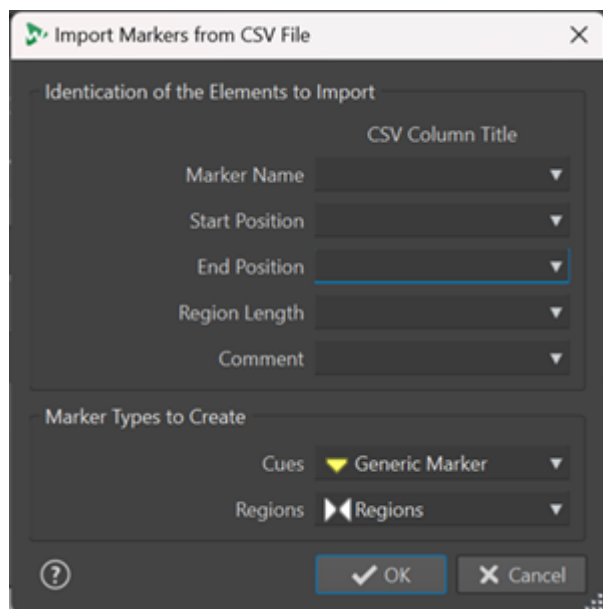
[Importar marcadores a partir de archivos XML](#) en la página 672

[Diálogo Importar marcadores desde archivo CSV](#) en la página 674

## Diálogo Importar marcadores desde archivo CSV

El diálogo **Importar marcadores desde archivo CSV** le permite introducir información para que WaveLab Pro pueda identificar claramente las columnas que deben tenerse en cuenta para importar los datos.

Cuando haga clic en la flecha hacia abajo situada a la derecha de un campo de entrada, WaveLab Pro mostrará sugerencias sobre la información que debe introducir en los campos.



### Nombre del marcador

Le permite seleccionar la columna CSV donde se define el nombre del marcador.

### Posición inicial

Le permite seleccionar la columna CSV en la que está definida la posición de inicio del marcador.

NOTA

Este campo es obligatorio.

---

### Posición final

Le permite seleccionar la columna CSV en la que está definida la posición de final del marcador.

### Longitud de región

Le permite seleccionar la columna CSV en la que está definida la duración de la región de audio.

#### NOTA

Si el archivo CSV sólo contiene cues y ninguna región, no es necesario especificar **Posición final** ni **Longitud de región**. Puede elegir **Ignorar** en su lugar.

---

#### Comentario

Le permite seleccionar la columna CSV en la que se ha añadido un comentario.

#### Tipos de marcador a crear

Le permite seleccionar el tipo de marcadores a crear para **Cues** y **Regiones**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Importación y exportación de marcadores](#) en la página 672

[Importar marcadores desde archivos CSV](#) en la página 673

[Importar marcadores a partir de archivos XML](#) en la página 672

## 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. Haga los ajustes que desee en el diálogo **Exportar lista de marcadores como texto**.
  4. Haga clic en **Aceptar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Especificar carpetas para abrir y guardar archivos](#) en la página 145

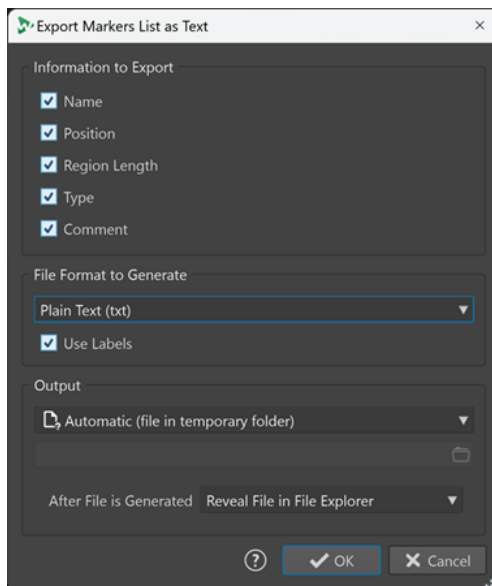
[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Diálogo Exportar lista de marcadores como texto](#) en la página 675

## 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 archivo a generar

Le permite seleccionar el formato de salida para la lista de marcadores exportados. Están disponibles los siguientes formatos de salida:

- **Texto plano (txt)** genera un archivo de texto con la extensión TXT. El formato de caracteres es UTF-8.
- **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**. Este tipo de archivo se puede importar mediante hojas de cálculo. El formato de caracteres es UTF-8.
- **Markdown (md)** genera un archivo con la extensión MD. El formato de caracteres es UTF-8.
- **XML** genera un archivo con la extensión XML. 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.
- **Open Office (odf)** genera un archivo con la extensión ODF.

### Usar etiquetas

Con esta opción activada, se añade una etiqueta descriptiva a cada trozo de texto.

### Salida

Le permite definir cuál de los siguientes tipos de salida generar:

- **Archivo específico** le permite indicar una ruta de archivo en el campo de entrada inferior.

- **Automático (archivo en carpeta temporal)** hace que WaveLab Pro cree automáticamente un archivo en una carpeta temporal.
- **Vista previa de impresión** abre un diálogo de vista previa, que le permite realizar ajustes para imprimir el texto.
- **Copiar texto al portapapeles** copia el texto al portapapeles.

#### Después de generar el archivo

Le permite especificar lo que desea que haga WaveLab Pro después de generar el archivo:

- **No hacer nada** crea el archivo sin abrirlo.
- **Revelar archivo en Explorador de archivos** muestra el archivo en el Explorador de archivos/Finder de macOS.
- **Abrir archivo en la aplicación asociada** inicia la aplicación que haya especificado para abrir el formato de archivo generado, si existe.
- **Copiar ruta de archivo al portapapeles** copia la ruta del archivo al portapapeles.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

[Exportar la lista de marcadores como texto](#) en la página 675

## Cómo se guarda la información de los marcadores

WaveLab Pro puede usar opcionalmente 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.

#### NOTA

De forma predeterminada, no se crean archivos MRK y se guarda información en la cabecera de los archivos Wave.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Marcadores](#) en la página 653

[Pestaña Archivo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 918

## Generar capítulos para YouTube y Spotify mediante marcadores

Si pretende subir su material de audio a YouTube o Spotify, puede dividirlo en capítulos para que su público pueda seleccionar y reproducir partes concretas del contenido.

A partir de las parejas de marcadores, WaveLab puede generar un archivo de texto compatible con YouTube y Spotify que indique los capítulos de su material de audio.


---

#### PROCEDIMIENTO

1. Para definir los capítulos, establezca y nombre un mínimo de tres parejas de marcadores en su archivo de audio o montaje de audio activo.

#### NOTA

- La duración mínima de un capítulo son diez segundos.
- Es necesario un marcador al principio del material de audio. Si no hay ningún marcador disponible, WaveLab crea automáticamente un capítulo llamado «Introducción».

2. Abra la ventana **Marcadores** seleccionando **Ventanas de herramientas > Marcadores**. Desde el menú **Funciones**, elija **Generar capítulos** .  
Se abre el diálogo **Generador de capítulos**.
3. Haga sus ajustes en el diálogo **Generador de capítulos** y haga clic en **Aceptar**.

---

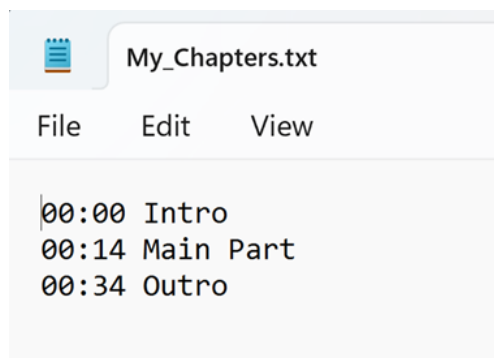
#### RESULTADO

Se crea un archivo de texto que lista los capítulos de su material de audio.

---

#### EJEMPLO

**Archivo de texto con la lista de los capítulos:**



---

#### IMPORTANTE

- Si el archivo de texto no enumera los capítulos como es debido, verifique lo siguiente:
  - Ha asignado un nombre a cada pareja de marcadores que define un capítulo.  
WaveLab ignora las parejas de marcadores sin nombre y no las incluye en el archivo de texto.
  - El nombre de cada pareja de marcadores empieza con una letra.  
WaveLab ignora las parejas de marcadores cuyos nombres empiezan con un dígito y no las incluye en el archivo de texto.
  - No ha utilizado ningún marcador de fin de región para definir los capítulos.  
WaveLab no reconoce marcadores de fin de región como identificadores de capítulos y no los incluye en el archivo de texto.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

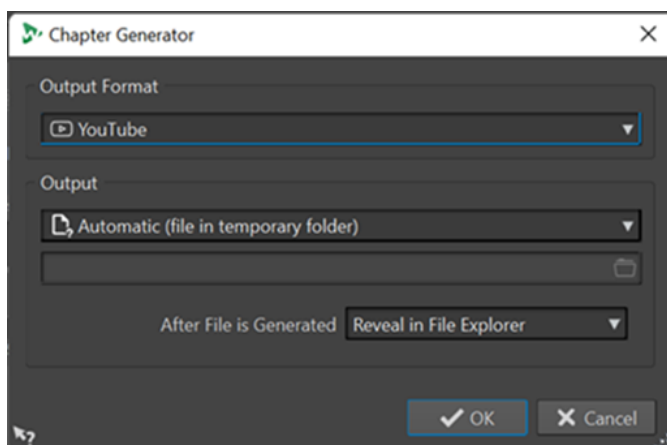
[Diálogo Generador de capítulos](#) en la página 678

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

## Diálogo Generador de capítulos

El diálogo **Generador de capítulos** le permite definir los capítulos de su material de audio, para usarlos en YouTube o Spotify.

- Para abrir el diálogo **Generador de capítulos**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones > Generar capítulos** .



### Formato de salida

Le permite seleccionar **YouTube** o **Spotify** como formato de salida.

### Salida

Le permite especificar el destino del archivo de texto. Puede elegir entre las opciones siguientes:

- **Automático (archivo en carpeta temporal):** guarda el archivo de texto en una carpeta temporal.
- **Archivo específico:** le permite navegar y seleccionar un archivo particular haciendo clic en el símbolo de la carpeta en la línea inferior.
- **Impresora:** le permite enviar el archivo de texto a una impresora.
- **Portapapeles:** envía el archivo de texto al portapapeles.

### Después de generar el archivo

Le permite especificar qué quiere que WaveLab haga después de crear el archivo de texto que lista los capítulos. Puede elegir entre las opciones siguientes:

- **Mostrar en explorador de archivos:** muestra el archivo de texto en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Abrirlo desde ahí permite comprobar que los capítulos están listados correctamente.
- **No hacer nada:** crea el archivo de texto sin abrirlo.
- **Lanzar aplicación asociada:** lanza la aplicación que ha especificado para abrir archivos .txt, si la hay. Esto le permite comprobar que los capítulos están listados correctamente.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Generar capítulos para YouTube y Spotify mediante marcadores](#) en la página 677

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

# 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 680

[Ajustes de medidores](#) en la página 681

[Medición multicanal](#) en la página 682

## 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 680

[Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores](#) en la página 80

## 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 680

## 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 títulos, etc.

### Entrada de audio

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 680

## 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 reinician todos los valores e indicadores numéricos del medidor.

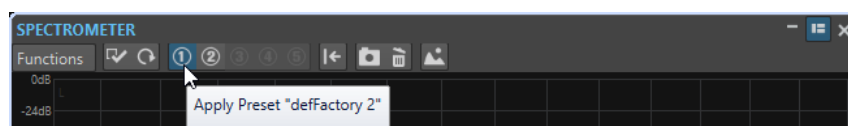
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de medidores](#) en la página 680

## 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 680

# 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 684

## 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 683

[Modos de monitorización de medidores](#) en la página 681

## 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 entre 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.

Recomendamos usar una señal de referencia de ruido rosa y un medidor de nivel SPL. Use 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.

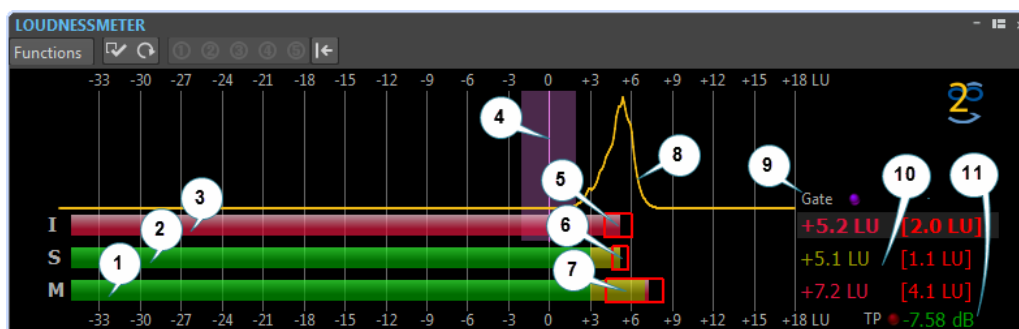
El Sistema-K tiene tres modos operativos de medidor (que puede seleccionar en el menú emergente Medidor VU del diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**). Se destinan a diferentes usos:

- 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; tal como 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, tal como 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 broadcasting.

## 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 10° y el valor 95° 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 687

[Estándar de sonoridad EBU R-128](#) en la página 74

## 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

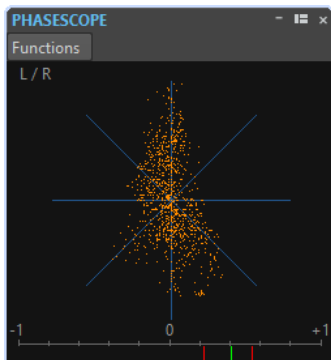
[Medidor de sonoridad](#) en la página 686



## 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.

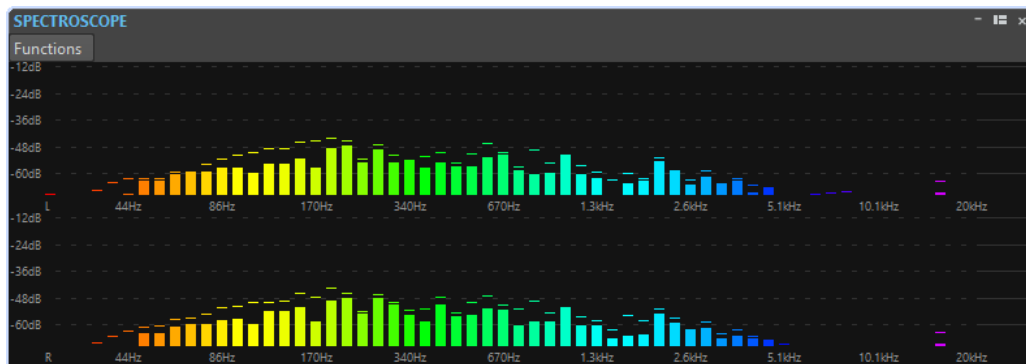
### Número de muestras a visualizar

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.

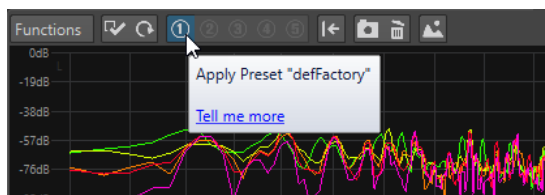
## Crear presets de ajustes de espectrómetro

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 692

## 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.

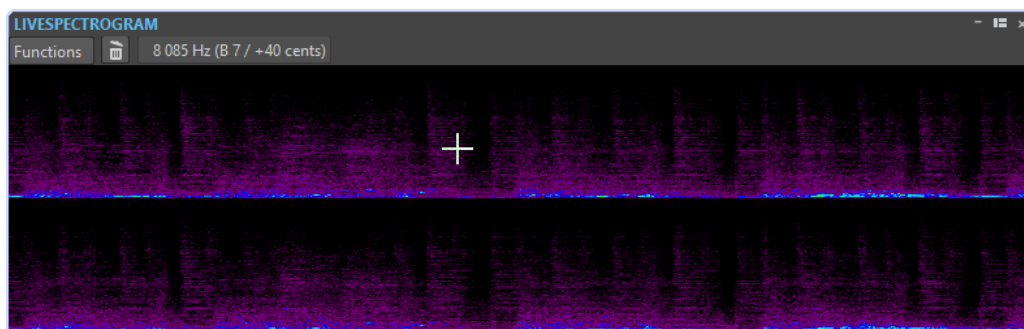
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear presets de ajustes de espectrómetro](#) en la página 692

## 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 despl. 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 despl. 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 despl. lenta/Velocidad de despl. media/Velocidad de despl. 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.

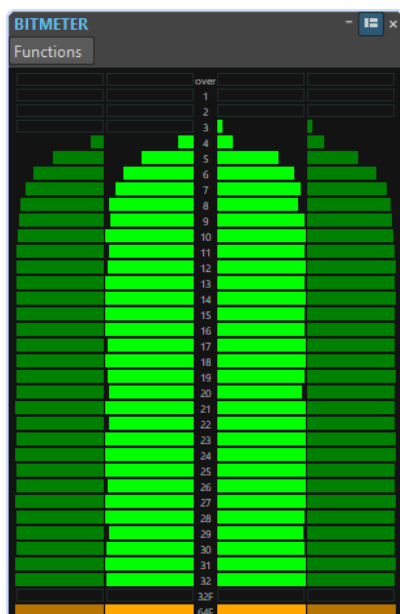
### Rotar

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 696

## 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

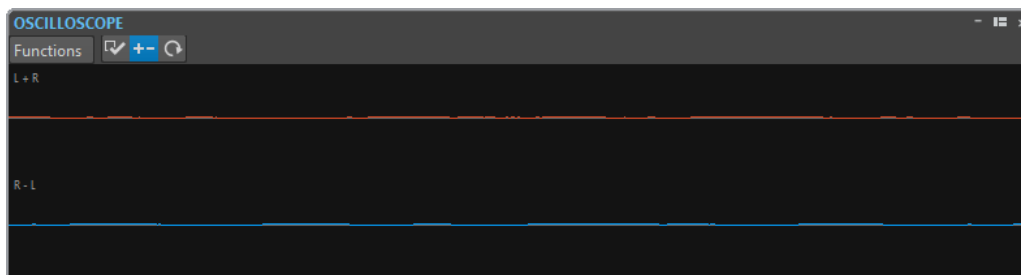
[Medidor de bits](#) en la página 695

## 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

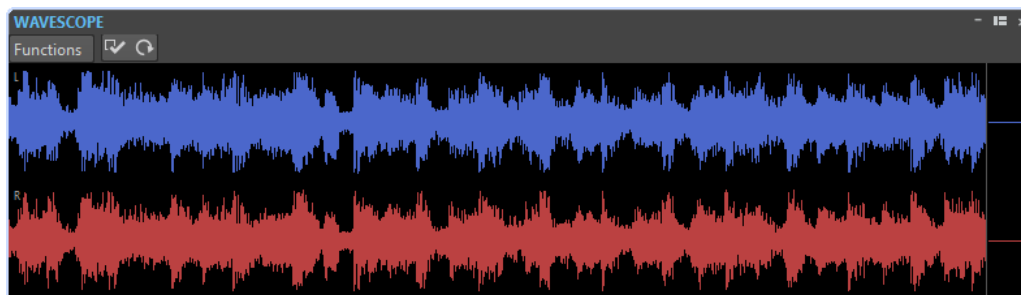
En el diálogo **Ajustes de osciloscopio**, puede ajustar los colores de visualización, así como activar y desactivar el **Zoom auto**. Cuando la opción **Zoom auto (amplitud normalizada)** está activada, se optimiza la visualización para que el nivel más alto se ajuste a la parte superior de la pantalla 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**.

## Ondoscopio

El medidor **Ondoscopio** 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 **Ondoscopio**, seleccione **Medidores > Ondoscopio**.



### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Modos de monitorización de medidores](#) en la página 681

[Ajustes de ondasopio](#) en la página 697

## Ajustes de ondasopio

En el diálogo **Ajustes de ondasopio**, 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 ondasopio**, abra la ventana **Ondasopio**, 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 **Ondoscopio** 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

[Ondoscopio](#) en la página 697

# Operaciones de escritura

Para empezar el proceso de escritura de un CD, debe haber completado todos los preparativos para la grabación de un CD. Consulte la sección sobre la ventana del **Álbum** para una descripción de los preparativos antes de seguir las instrucciones aquí.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 551

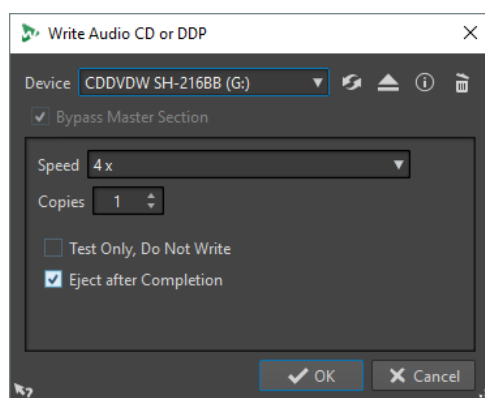
[Escribir montajes de audio](#) en la página 701

[Diálogo Escribir CD de audio o DDP](#) en la página 699

## 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 **Álbum** 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.

### Expulsar al acabar

Si esta opción está activada, el disco se expulsa después de la operación de escritura.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

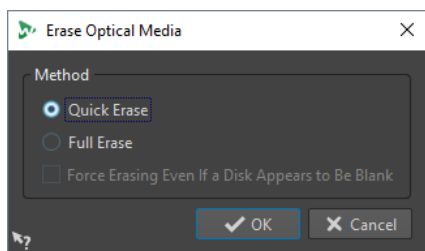
[Operaciones de escritura](#) en la página 699

[Ventana de álbum](#) en la página 551

## 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 699

## 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 701

[Escribir un montaje de audio en una imagen DDP](#) en la página 702

## 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 **Álbum**, 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 **Álbum**, 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 **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 de álbum](#) en la página 551

[Diálogo Escribir CD de audio o DDP](#) en la página 699

## 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 **Álbum**, seleccione **Funciones > Comprobar conformidad de CD** para comprobar que todos los parámetros se ajusten al estándar del Red Book.
  2. En la ventana **Álbum**, 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 de álbum](#) en la página 551

[Diálogo Escribir CD de audio o DDP](#) en la página 699

## 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 701

[Escribir un montaje de audio en una imagen DDP](#) en la página 702

## Comprobar la transición entre títulos

Puede establecer un tiempo de pre-roll antes de que comiencen los títulos y después reproducir todos los títulos. De esta forma puede comprobar las transiciones entre títulos.

#### PRERREQUISITO

Configure su montaje de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Álbum**, seleccione **Opciones > Editar tiempos de reproducción**.
  2. Realice sus ajustes y haga clic en **Aceptar**.
  3. En la ventana **Álbum**, seleccione **Funciones > Reproducir todos los inicios de títulos**.
- 

#### RESULTADO

Cada punto de inicio y punto de fin de título se reproduce de acuerdo con los valores establecidos en el diálogo **Editar tiempos de reproducción**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 551

## 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 385

[Diálogo Editor Texto CD](#) en la página 704  
[Importar texto de CD \(CD-Text\)](#) en la página 705

## Diálogo Editor Texto CD

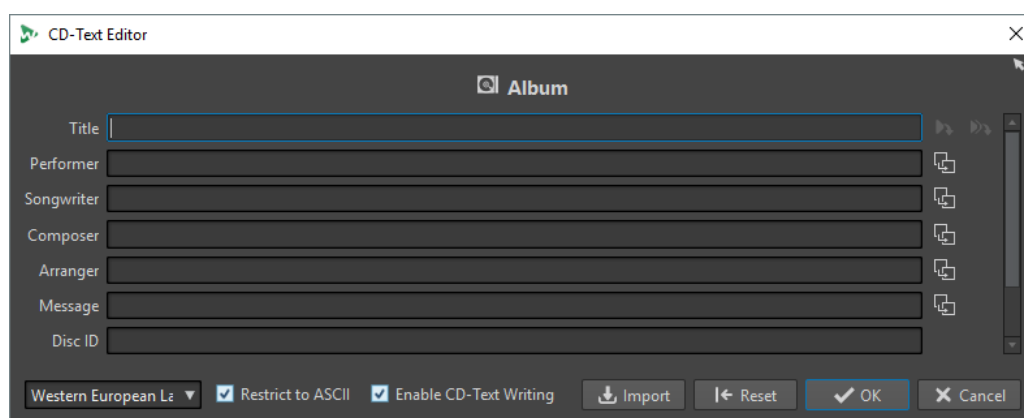
En este diálogo, puede especificar información como el nombre del CD y sus títulos, el intérprete y el compositor, que se incluirá en el CD como Texto del CD.

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 **Álbum**, seleccione el título para la que quiere editar el CD-Text, y seleccione **Funciones > Editar Texto CD**.



### Copiar nombre de marcador de título



Copia el nombre del marcador del título en este campo.

### Copiar nombre de marcador de inicio de título a todos los títulos



Copia el nombre de cada marcador de inicio de título en el campo de título de cada título.

### Copiar texto a todos los títulos siguientes



Copia el texto a todos los títulos situados después del actual.

### Barra de desplazamiento

Le permite navegar por todos los textos de CD. La primera posición corresponde a todo el álbum, las demás a títulos 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 703

[Ventana de álbum](#) en la página 551

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 385

[Metadatos para títulos](#) en la página 558

## 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 703

[Diálogo Editor Texto CD](#) en la página 704

[Pestaña Formatos \(Preferencias globales\)](#) en la página 912

## Informes de álbumes

Un informe de álbum es un informe detallado sobre el álbum activo. Este informe incluye un listado completo de títulos con los códigos ISRC, los tiempos de los títulos y el texto del CD.

El informe del álbum puede generarse en HTML, Adobe PDF, XML, formato de texto simple, formato CSV o como copia en papel. Puede seleccionar los elementos que van a aparecer e

incluir el logotipo personalizado. Puede enviar el informe del álbum a su cliente, a un diseñador de ilustraciones del álbum o al distribuidor cuando le presente una copia maestra, por ejemplo.

Existen dos tipos de variables:

- Las variables de fábrica proporcionan información generada automáticamente sobre un proyecto, como el número de títulos, los tiempos de los títulos, los nombres de los títulos, etc., basándose en el 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 del álbum también puede incluir cualquier texto del CD que haya especificado, por ejemplo, compositores o intérpretes.

#### NOTA

Los informes de álbum sólo están disponibles si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades del montaje de audio**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Generar un informe de álbum](#) en la página 706

[Diálogo Informe de álbum](#) en la página 707

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 385

## Generar un informe de álbum

Debe generarse un informe de álbum cuando un montaje de audio esté completamente preparado para la 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 > Álbum**.
3. En la ventana **Álbum**, seleccione **Funciones > Generar informe de álbum**.
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 álbum 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 álbumes](#) en la página 705

[Ventana de álbum](#) en la página 551

[Diálogo Informe de álbum](#) en la página 707

## Diálogo Informe de álbum

En este diálogo, puede generar un informe del álbum y especificar qué información incluir en este informe.

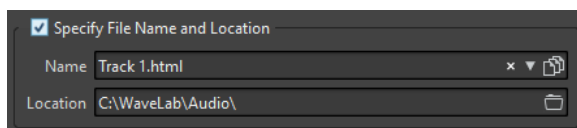
- Para abrir el cuadro de diálogo **Informe del álbum**, en la ventana **Álbum**, seleccione **Funciones > Generar informe de álbum**.

### 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**

#### Títulos

Le permite seleccionar si quiere crear un informe de CD de audio para todos los títulos o para un grupo de títulos 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 títulos.

### **Subíndices relativos a título**

Establece los valores del subíndice para que sean relativos al inicio del título correspondiente. Si está desactivada, los valores son relativos al inicio del álbum.

### **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.

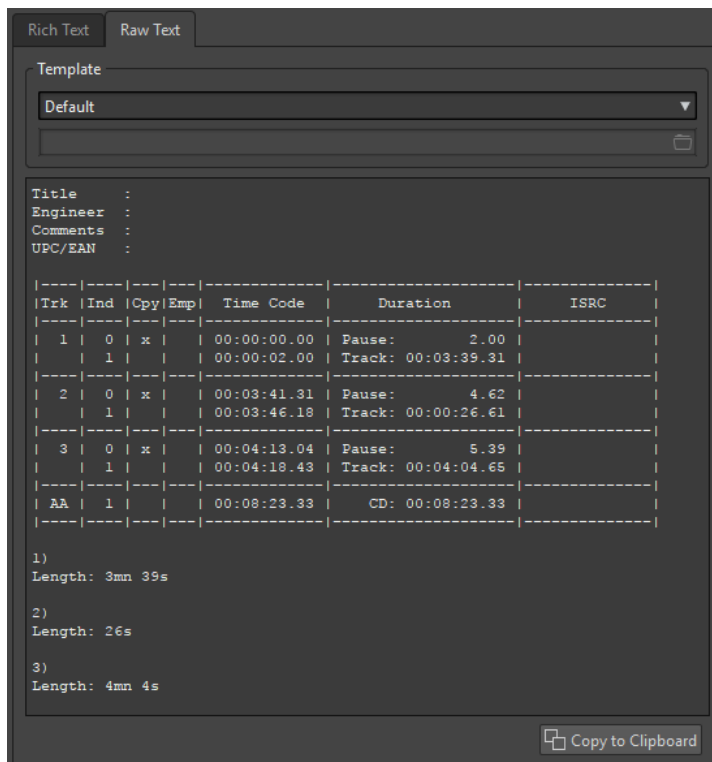
- **HTML** genera un archivo HTML con un formato de caracteres UTF-8.
- **Adobe PDF** genera un archivo PDF.

- **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 informe del álbum. 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 álbumes](#) en la página 705

[Generar un informe de álbum](#) en la página 706

[Plantillas de hojas de minutaje \(cue\)](#) en la página 710



## Número de título

### 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 título

### 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 «1 h 2mn 3s 4f»

**TIME\_IA\_9**

Formato de tiempo como «1 h 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 «1 h 2mn 3s 4f»

**TIME\_IR\_9**

Formato de tiempo como «1 h 2mn 3s»

**Tiempo de índice en relación con el comienzo del título**

**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 «1 h 2mn 3s 4f»

**TIME\_IT\_9**

Formato de tiempo como «1 h 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 «1 h 2mn 3s 4f»

**TIME\_PA\_9**

Formato de tiempo como «1 h 2mn 3s»

## **Duración de título**

### **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 «1 h 2mn 3s 4f»

### **TIME\_TR\_9**

Formato de tiempo como «1 h 2mn 3s»

## **Duración del álbum**

### **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 álbumes](#) en la página 705

[Crear una plantilla de hoja de minutaje \(cue\)](#) en la página 715

## 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 álbum.

---

**PROCEDIMIENTO**

1. Abra un montaje de audio que contenga los títulos de un álbum.  
El montaje de audio debe estar en modo estéreo.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Álbum**.
3. En la ventana **Álbum**, seleccione **Funciones > Generar informe de álbum**.
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 710

[Informes de álbumes](#) en la página 705

[Diálogo Informe de álbum](#) en la página 707

[Ventana de álbum](#) en la página 551

## 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.
- 

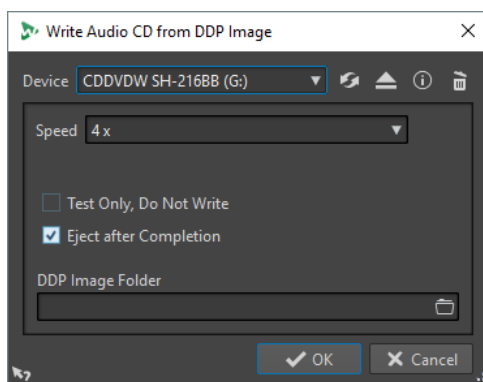
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Escribir un CD de audio a partir de Imagen DDP](#) en la página 716

## 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 716

## 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 718

## 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 718

## 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 del título**

Puede haber hasta 99 títulos en un CD. Cada una se identifica únicamente por su punto de inicio.

**Subíndice del título**

En los reproductores de CD avanzados, un título puede dividirse en subíndices (a veces se denominan solamente índices). Se utilizan para identificar las posiciones importantes de un título. Puede haber 98 subíndices en cada título. 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 título. Las pausas pueden tener una duración variable. Algunos reproductores de CD indican las pausas entre títulos en sus visores.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de CD de audio](#) en la página 718

## 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:  $75 \times 588 = 44100$ ; dado que la frecuencia de muestreo del formato CD es 44100 Hz (muestras por segundo), esto equivale a un segundo de audio. Cuando especifica posiciones en el CD en WaveLab 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 718

## Gestión de los códigos PQ

Los códigos PQ transmiten información sobre el inicio del título, 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 título, 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 álbum**. 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 título 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 718

[Diálogo Asistente de álbum](#) en la página 559

## 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 718

[Importar códigos ISRC](#) en la página 720

## 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 **Álbum**, seleccione el archivo de texto que quiera importar, y haga clic en **Abrir**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Códigos ISRC](#) en la página 719

[Ventana de álbum](#) en la página 551

## 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 718

## 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 718



[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 789

## 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 718

## 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 716

# 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 de audio. 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 725

[Visor de ondícula](#) en la página 727

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

[Procesado del espectro](#) en la página 737

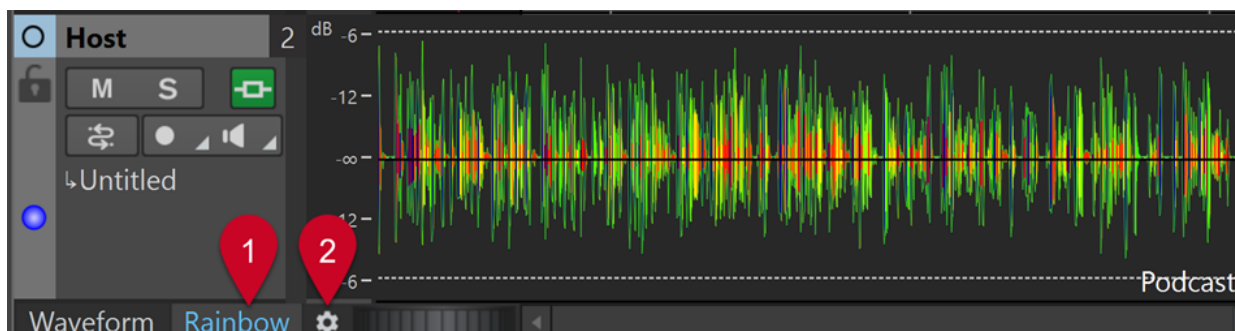
[Sección Master](#) en la página 601

## Visualización arco iris

En el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**, la visualización **Arco iris** asigna colores a la forma de onda, en función del contenido de frecuencia.

- Para ver la vista **Arco iris** de un archivo de audio en el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Arco iris (1)** en la parte inferior de la ventana.
- Para personalizar la visualización, pulse el botón **Configuración (2)**.

Como resultado, se abre el cuadro de diálogo **Opciones de forma de onda arco iris**, en el que puede ajustar los parámetros correspondientes.



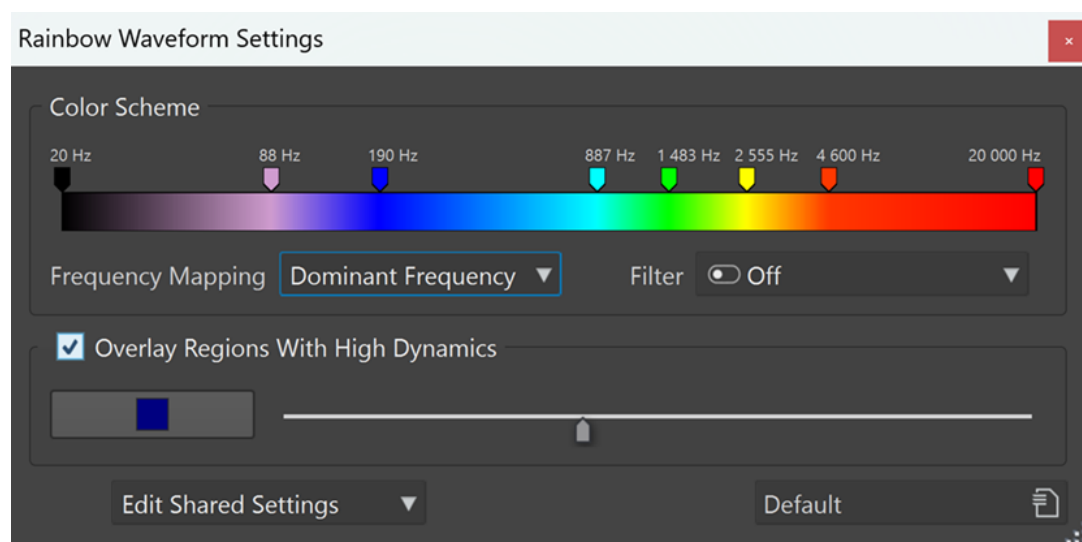
Visualización arco iris en la ventana del montaje de audio

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Opciones de forma de onda arco iris](#) en la página 723

## Diálogo Opciones de forma de onda arco iris

El diálogo **Opciones de forma de onda arco iris** le permite personalizar la visualización **Arco iris** en el **Editor de audio** y en la ventana del **Montaje de audio**.



### Esquema de colores

Le permite personalizar los colores para frecuencias específicas:

- Para añadir un color, haga clic con el botón derecho en la barra de color y seleccione **Crear manipulador de color aquí**.
- Para modificar el degradado de color, haga clic y arrastre un manipulador de color.
- Para editar el color de un manipulador de color, haga clic con el botón derecho en el manipulador de color y seleccione **Editar color**, con lo que se abrirá la ventana de **Selección de color**.
- Para editar la frecuencia, haga clic con el botón derecho en un manipulador de color, seleccione **Editar frecuencia** e introduzca un valor numérico para la frecuencia.
- Para suprimir un manipulador de color, pulse el botón derecho del ratón sobre él y seleccione **Borrar**.
- Para suprimir todos los manipuladores de color, haga clic derecho en la barra de color y seleccione **Eliminar todos los manipuladores de color**.

- Para elegir entre una selección de mapas de colores y aplicar un mapa de colores a la barra de color, haga clic derecho en la barra de color y seleccione **Aplicar mapa de colores**.

#### NOTA

Con más de tres manipuladores de color en la barra de color, el mapa de colores se aplica al rango comprendido entre el segundo y el penúltimo manipulador. Con dos o tres manipuladores de color, el mapa de colores se aplica a todos los manipuladores.

Cuanto más manipuladores de color haya, mejor se renderizará el mapa de colores.

- Para crear de una sola vez varios manipuladores de color con propiedades específicas relacionadas con la frecuencia, haga clic con el botón derecho del ratón en la barra de color y seleccione **Generar manipuladores de color**. Esto le permite elegir entre un menú de opciones de frecuencias distribuidas por igual, formantes de voz femenina y formantes de voz masculina.

#### NOTA

Cuando elija generar manipuladores de color distribuidos equitativamente entre las frecuencias, si hay más de tres manipuladores de color existentes, se crearán nuevos manipuladores entre el segundo y el penúltimo manipulador. Esto le permite centrarse en los manipuladores dentro de un rango de frecuencias específico. Con dos o tres manipuladores existentes, se reemplazan todos los manipuladores.

Cuando elija generar manipuladores de formantes, se reemplazarán todos los manipuladores de color existentes.

#### CONSEJO

Si los manipuladores de color están muy cerca unos de otros y sus etiquetas se solapan, pase el ratón sobre ellos para ver sus frecuencias mostradas en un tooltip.

### Mapeado de frecuencias

Le permite elegir entre las siguientes opciones:

- **Frecuencia promedio** asigna los colores en función de la frecuencia promedio en la línea de tiempo.
- **Frecuencia dominante** asigna los colores a la frecuencia más prominente en la línea de tiempo.

#### NOTA

Como las frecuencias dominantes suelen ser más bajas que las frecuencias medias, puede que necesite usar diferentes esquemas de color para inspeccionar varios aspectos espectrales de su material de audio.

### Filtro

Aplica un filtrado de frecuencias antes de analizar el audio.

Le permite elegir entre varias opciones para reducir las frecuencias bajas o las altas.

**Ejemplo:** para centrarse en los transitorios, recomendamos aplicar un filtro que reduzca las frecuencias bajas.

#### NOTA

- El ajuste por defecto de esta opción es **Desactivado**.
- Elegir cualquiera de los otros ajustes o modificarlos desencadena automáticamente un nuevo proceso de análisis.

#### Superponer regiones con dinámicas altas

Le permite mostrar secciones de su material de audio con alta dinámica en un color específico. Puede elegir el color mediante el botón selector de color de la izquierda. El control deslizante de la derecha sirve para ajustar la sensibilidad: cuanto más lo desplace hacia la derecha, más bajo será el umbral; es decir, más secciones de audio se tendrán en cuenta.

#### Editar configuración compartida/Editar configuración privada

- **Editor de audio:** le permite elegir si desea editar los ajustes y compartirlos con todos los archivos (**Editar configuración compartida**) o aplicarlos sólo a un archivo concreto (**Editar configuración privada**).
- Ventana del **Montaje de audio:** le permite editar los ajustes y compartirlos con todos los archivos (**Editar configuración compartida**).

Esto le permite adaptar esquemas de color individuales a diferentes materiales de audio y propósitos de edición.

#### NOTA

Cualquier edición posterior de los ajustes compartidos no afecta a los archivos a los que se asignaron ajustes «privados».

Para guardar y recuperar los ajustes personalizados de un archivo «privado» (o en un clip de montaje de audio que haga referencia al archivo) para futuras sesiones de WaveLab, active **Archivos auxiliares** a través de **Archivo > Preferencias > Carpetas**.

#### Presets

Le permite guardar, organizar y cargar presets.

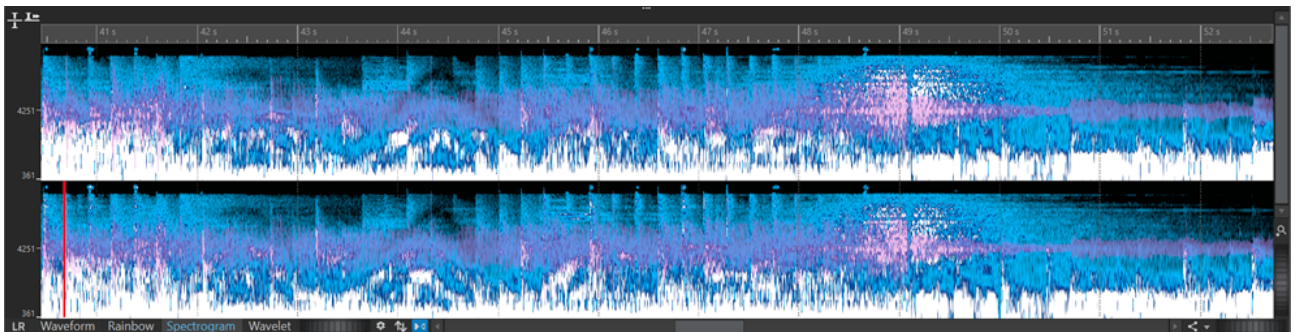
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos auxiliares](#) en la página 71

## Espectrograma

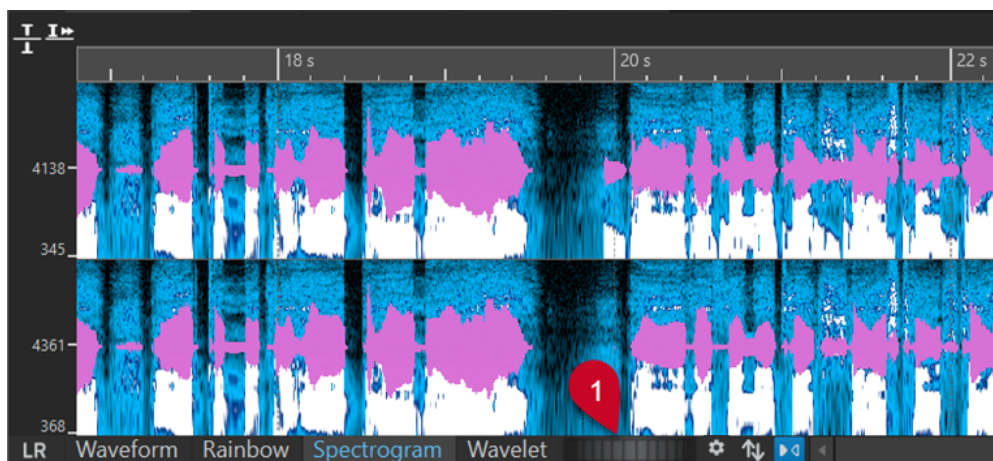
El **Espectrograma** en el **Editor de audio** muestra el espectro de frecuencia en relación con el tiempo.

- Para ver el visor de espectro de un archivo de audio en el **Editor de audio**, haga clic en **Espectrograma** en la parte inferior de la **Vista principal** o de la **Vista general**.



Visor de espectrograma

- Puede superponer la vista de **Espectrograma** con la vista de **Forma de onda** mediante la rueda de desplazamiento (1). Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la derecha, mayor será la opacidad de la superposición de forma de onda; es decir, más prominente será. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la izquierda, más transparente será la superposición de forma de onda. Si gira la rueda de desplazamiento completamente hacia la izquierda, la transparencia se ajusta al 100%, de modo que la superposición de la forma de onda no es visible.



Superposición de la forma de onda en la vista de espectrograma

- 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 del **Espectrograma** 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 especificar cómo mostrar el espectro de frecuencias y la forma de onda superpuesta.



- 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 722

[Editor de audio](#) en la página 77

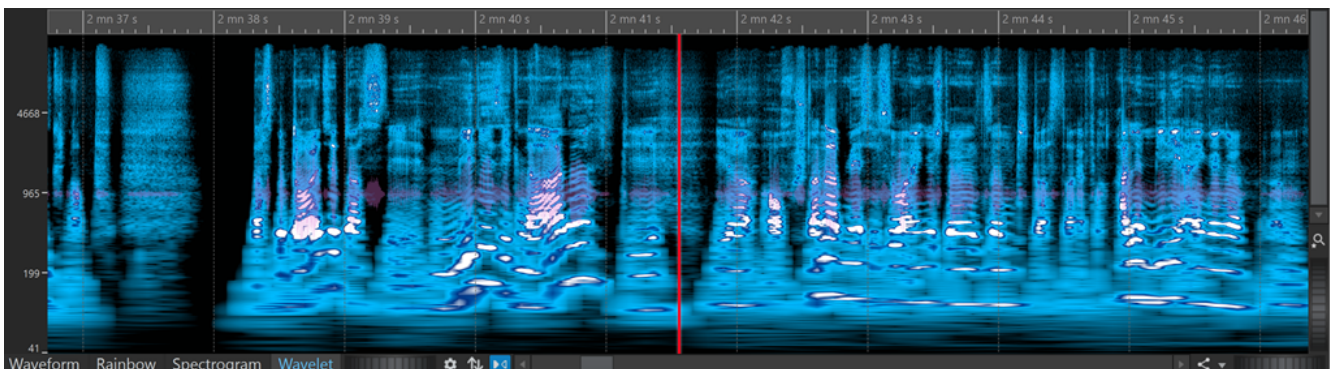
[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

[Diálogo Opciones de espectrograma](#) en la página 728

## Visor de ondícula

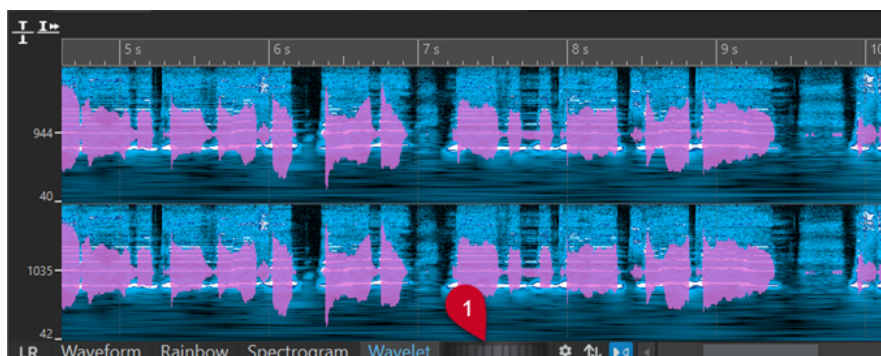
El visor de **Ondícula** le muestra una resolución de tiempo más alta en frecuencias altas y una resolución de frecuencias más alta en frecuencias bajas.

- Para ver el visor de **Ondícula** de un archivo de audio en el **Editor de audio**, haga clic en **Ondícula**, en la parte inferior de la **Vista principal** o de la **Vista general**.



Visor de ondícula

- Puede superponer la vista de **Ondícula** con la vista de **Forma de onda** mediante la rueda de desplazamiento (1). Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la derecha, mayor será la opacidad de la superposición de forma de onda; es decir, más prominente será. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la izquierda, más transparente será la superposición de forma de onda. Si gira la rueda de desplazamiento completamente hacia la izquierda, la transparencia se ajusta al 100%, de modo que la superposición de la forma de onda no es visible.



Superposición de la forma de onda en la vista de ondícula

- 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 especificar cómo mostrar el espectro de frecuencias y la forma de onda superpuesta.
- 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 722

[Editor de audio](#) en la página 77

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

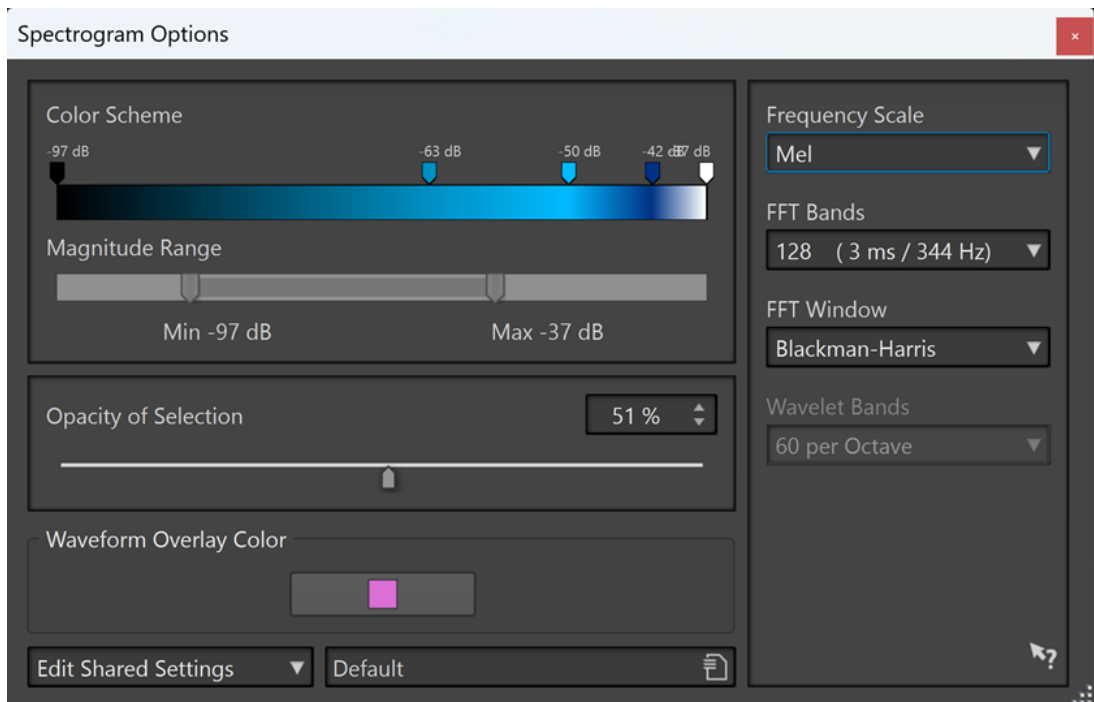
[Diálogo Opciones de espectrograma](#) en la página 728

## 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 **Espectrograma** en la sección **Opciones** de la pestaña **Espectro**.





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 tiradores de colores con el ratón.
- Para cambiar el color de un tirador, haga clic derecho y seleccione un nuevo color.
- Para crear un nuevo tirador 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**.

#### Color de superposición de forma de onda

Le permite especificar el color del visor de forma de onda en la vista **Espectrograma** o la vista **Ondícula**.

#### Editar configuración compartida/Editar configuración privada

Le permite elegir si desea editar los ajustes y compartirlos con todos los archivos (**Editar configuración compartida**) o aplicarlos sólo a un archivo concreto (**Editar configuración privada**).

Esto le permite adaptar esquemas de color individuales a diferentes materiales de audio y propósitos de edición.

#### NOTA

Cualquier edición posterior de los ajustes compartidos no afecta a los archivos ajustado a «privado».

### 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**. Cuanto mayor sea el valor, más frecuencias se analizarán, pero con menos precisión se localizarán en el dominio temporal.

### 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 725

[Visor de ondícula](#) en la página 727

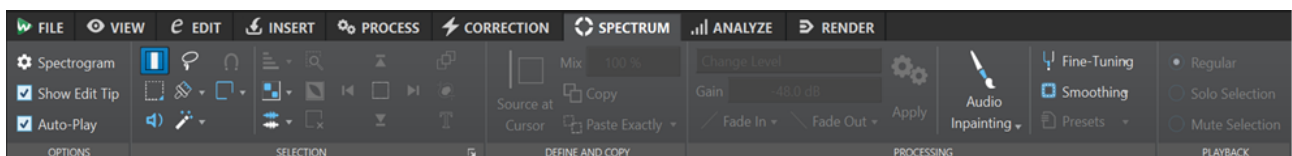
[Superposición de forma de onda](#) en la página 190

[Archivos auxiliares](#) en la página 71

## 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**.



### Opciones

La sección **Opciones** le permite personalizar el visor de **Espectrograma** y de **Ondícula**.

#### Espectrograma

Le permite definir cómo mostrar el espectrograma de frecuencias.

#### Mostrar consejo de edición

Con esta opción activada, aparece un tooltip junto al puntero del ratón cuando edita el material de audio.

#### Reproducción automática

Con esta opción activada, el rango de audio seleccionado se reproduce automáticamente, cada vez que edita el material de audio, teniendo en cuenta los ajustes actuales de pre-roll y post-roll.

## 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

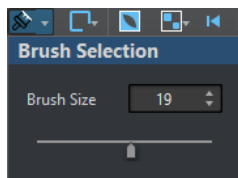
Esta herramienta le permite reproducir el archivo de audio en la posición en la que hizo clic.

### 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.

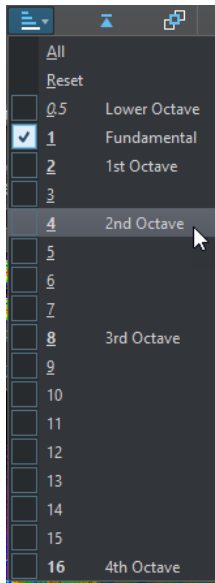
Puede hacer clic en una selección y moverla. Para permitir solamente movimiento horizontal, pulse **Mayús** y haga clic en la selección y mueva el ratón. Para permitir solamente movimiento vertical, pulse **Alt - Mayús**, haga clic en la selección y mueva el ratón.

### 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 elegir entre un rango de opciones para la visualización del **Espectro** y de la **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.

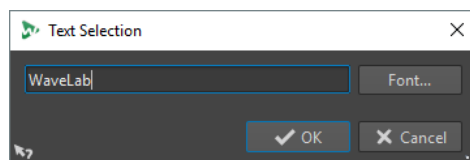
---

#### 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

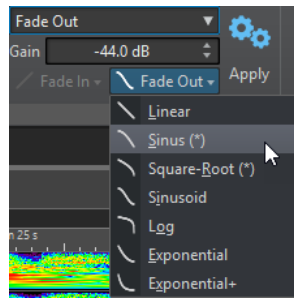
Pega un promedio de las frecuencias de la región de origen, difumina los tonos y dinámicas originales y hace que la región copiada sea menos identificable. En función del material de audio, esto podría evitar un efecto de repetición.

## 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 procesamiento 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 procesamiento de fundidos.

#### Fundido de salida

Le permite seleccionar una forma de fundido de salida para los algoritmos de procesamiento de fundidos.

#### Aplicar

Aplica el algoritmo de procesamiento 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.

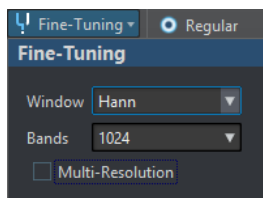
Están disponibles las siguientes opciones:

- 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 59

[Marca de agua del espectro](#) en la página 743

[Diálogo Opciones de espectrograma](#) en la página 728

## Procesado del espectro

El procesado del espectro se puede usar para procesar regiones de audio de hasta 20 minutos 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 regiones de audio más largas, también puede aplicar el procesado de **Sección Master**. Para ello, 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 copia/pega espectral ofrece los mejores resultados, siempre que haya elegido las regiones de origen y destino adecuadas.

Tras definir una región de tiempo/frecuencia, puede utilizar las funciones de procesamiento del espectro.

Las operaciones de filtrado permiten filtrar la región seleccionada de varios modos.

Las operaciones de copia le permiten copiar regiones del espectro y aplicarlas a otras regiones.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Edición espectral](#) en la página 722

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

## 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.

---

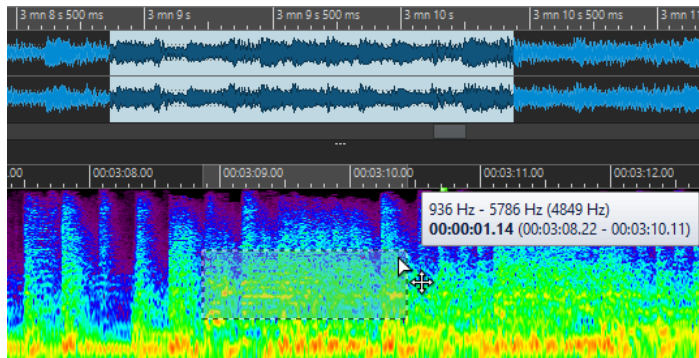
### PROCEDIMIENTO

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 727

[Espectrograma](#) en la página 725

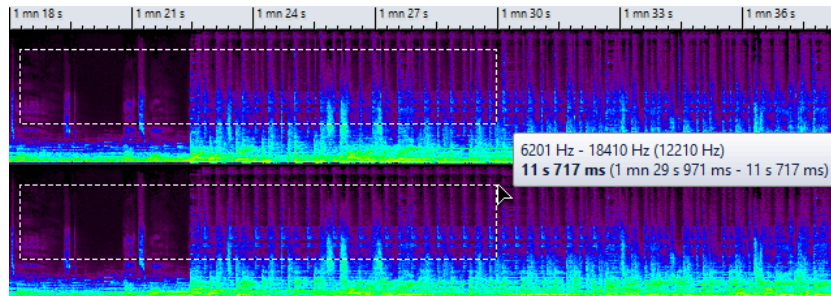
[Pestaña Espectro](#) en la página 730

## 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. Con la visualización ajustada en **Espectrograma** u **Ondícula**, realice 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 727

[Espectrograma](#) en la página 725

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

## 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. Con la visualización ajustada en **Espectrograma** u **Ondícula**, defina una región 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 audio para comprobar el resultado.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Visor de ondícula](#) en la página 727

[Espectrograma](#) en la página 725

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

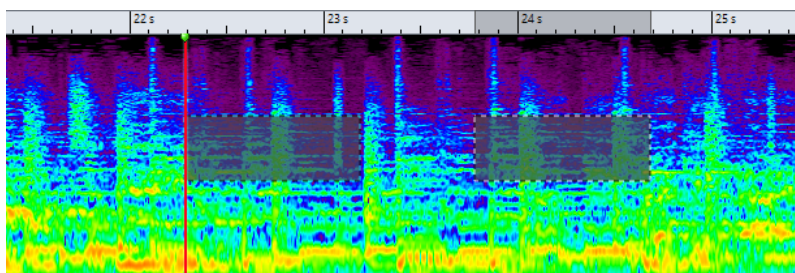
## Copiar regiones espectrales definiendo primero una región destino

Para usar la edición espectral copiando regiones, debe definir una región de destino y una región de origen antes de copiar el audio de la región de origen a la región de destino, usando el mismo rango de frecuencias y duración para ambas.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Espectro**.
2. En la sección **Selección**, seleccione una de las herramientas de selección.
3. Con la visualización ajustada a **Espectrograma** u **Ondícula**, defina una región objetivo.
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 audio para comprobar 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 727

[Espectrograma](#) en la página 725

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

[Reglas y consejos para la edición espectral con operaciones de copia](#) en la página 741

## 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 740

[Visor de ondícula](#) en la página 727

[Espectrograma](#) en la página 725

## Copiar selecciones espectrales a una nueva ventana

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Con la visualización ajustada en **Espectrograma** u **Ondícula**, realice 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 727

[Espectrograma](#) en la página 725

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

## 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. Con la visualización ajustada en **Espectrograma** u **Ondícula**, realice 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 727

[Espectrograma](#) en la página 725

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208

## 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 742

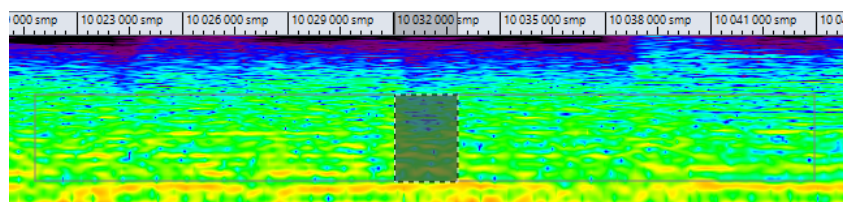
## Aplicar restauración de audio

---

#### 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 742

[Visor de ondícula](#) en la página 727

[Espectrograma](#) en la página 725

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

## 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 743

[Transcodificar una imagen en el espectrograma](#) en la página 744

## 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.

---

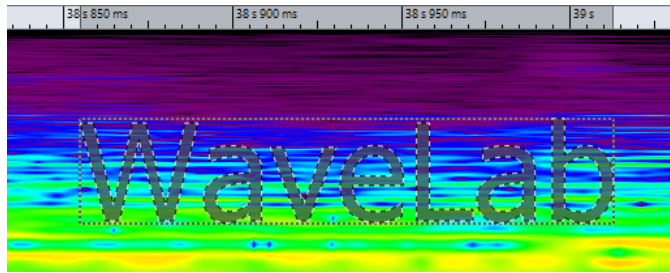
PROCEDIMIENTO

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 743
- [Visor de ondícula](#) en la página 727
- [Espectrograma](#) en la página 725
- [Pestaña Espectro](#) en la página 730
- [Diálogo Opciones de espectrograma](#) en la página 728

## 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

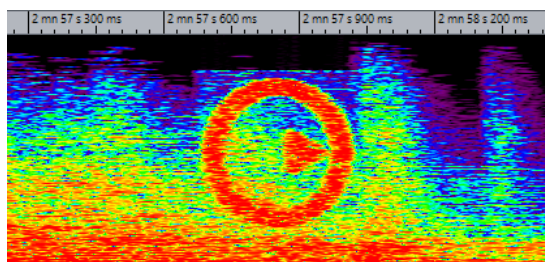
Se recomienda mostrar el espectro con una escala lineal, porque el escalado del texto está en frecuencia lineal. Puede activar la escala de frecuencia lineal en el diálogo **Opciones de espectrograma**.

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 743

[Visor de ondícula](#) en la página 727

[Espectrograma](#) en la página 725

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

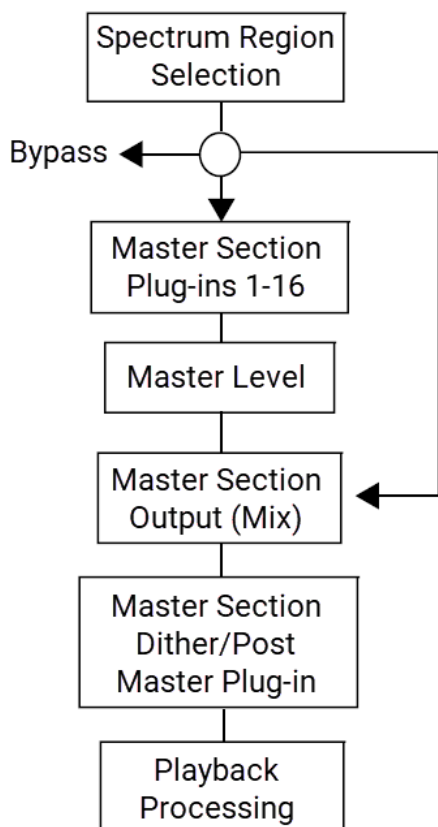
[Diálogo Opciones de espectrograma](#) en la página 728

## 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 745

[Visor de ondícula](#) en la página 727

[Espectrograma](#) en la página 725

[Sección Master](#) en la página 601

[Aplicar procesamiento de la Sección Master](#) en la página 746

## Aplicar procesamiento 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 procesamiento de plug-in.
  4. En la sección **Procesado**, abra el menú **Algoritmo de procesamiento** y seleccione **Sección Master**.
  5. Haga clic en **Aplicar** para aplicar los ajustes.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Procesado de la Sección Master](#) en la página 745

[Visor de ondícula](#) en la página 727

[Espectrograma](#) en la página 725

[Pestaña Espectro](#) en la página 730

# 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 748

[División automática en montajes de audio](#) en la página 761

## 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 748

[Extraer regiones desde un archivo de texto](#) en la página 759

[Ejemplo del uso de división automática para archivos de audio](#) en la página 760

## Diálogo División automática del editor de audio

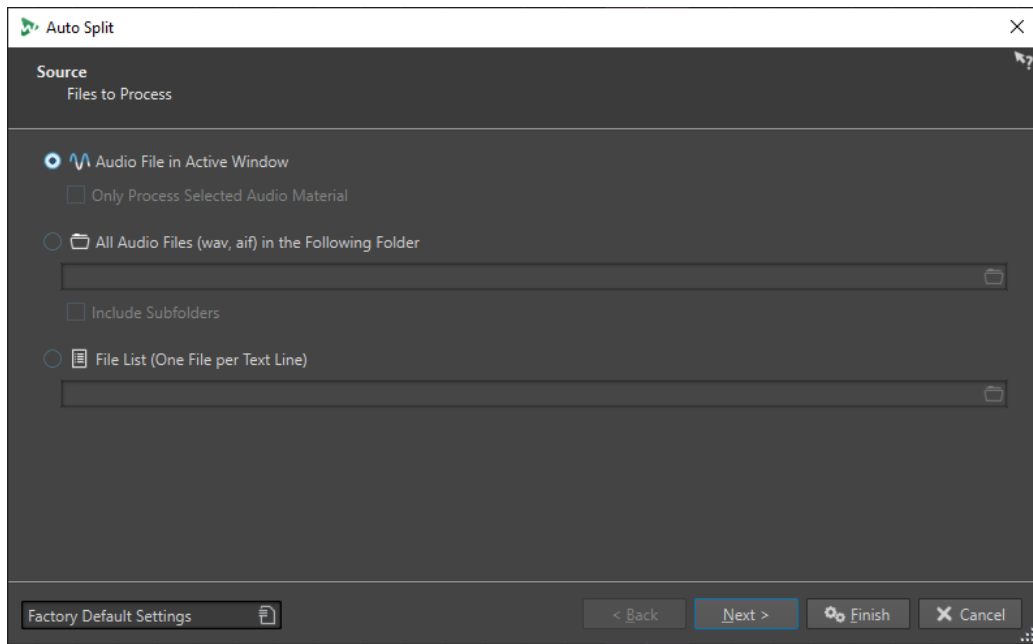
En este diálogo puede establecer las reglas de división automática para archivos de audio.

- 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.

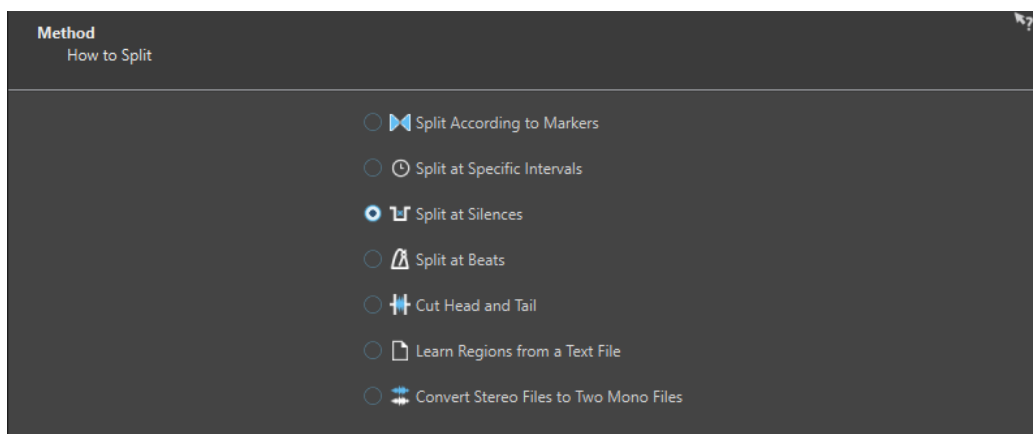
### Incluir subcarpetas

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**

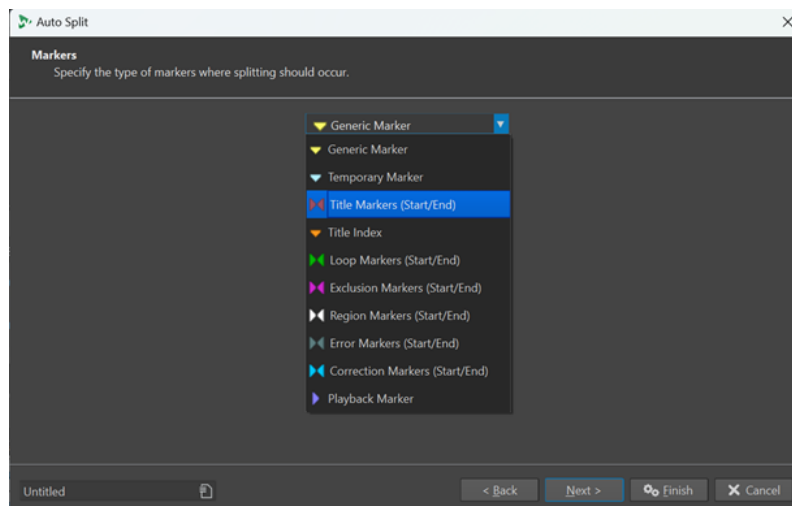
Divide cada archivo estéreo en dos archivos mono.

**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.

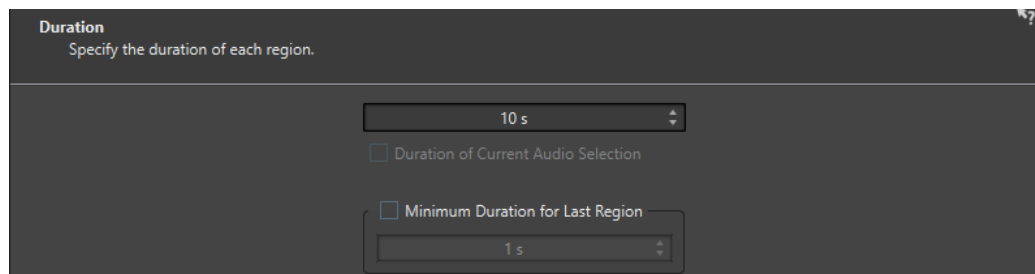
### Tipo de marcador

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.

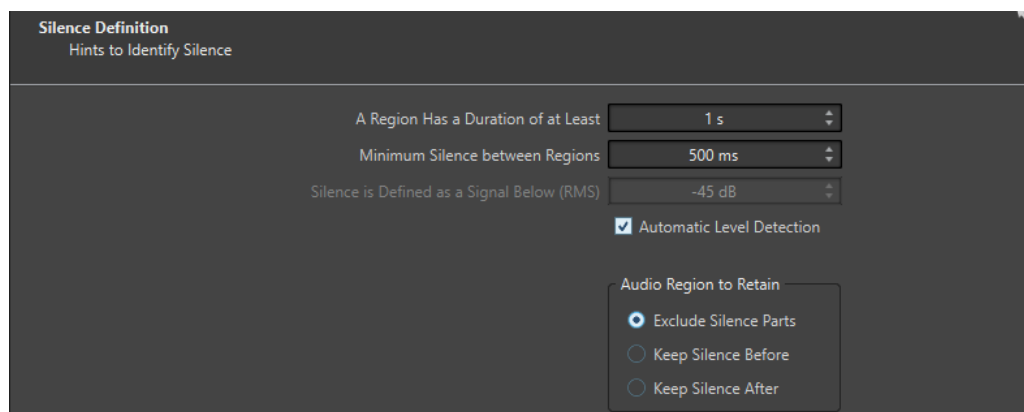
### Duración de selección de audio actual

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 son 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

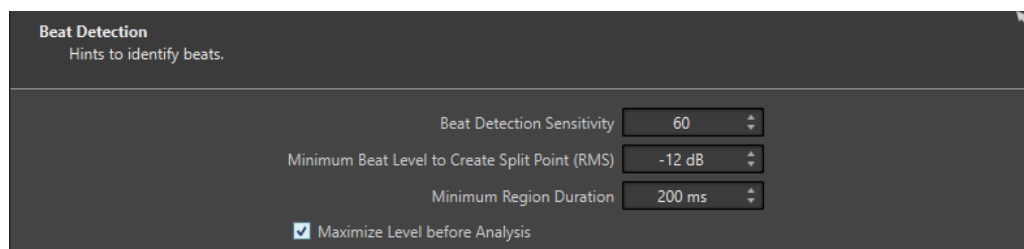
Si esta opción está activada, WaveLab Pro detecta el silencio automáticamente y divide el archivo en consecuencia.

### 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.

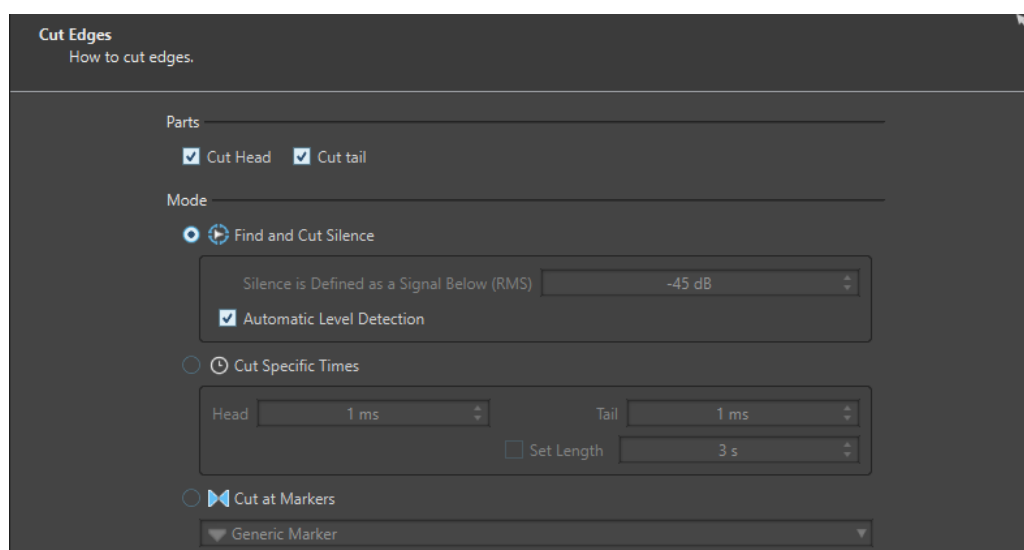
### Duración mínima de la región

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.

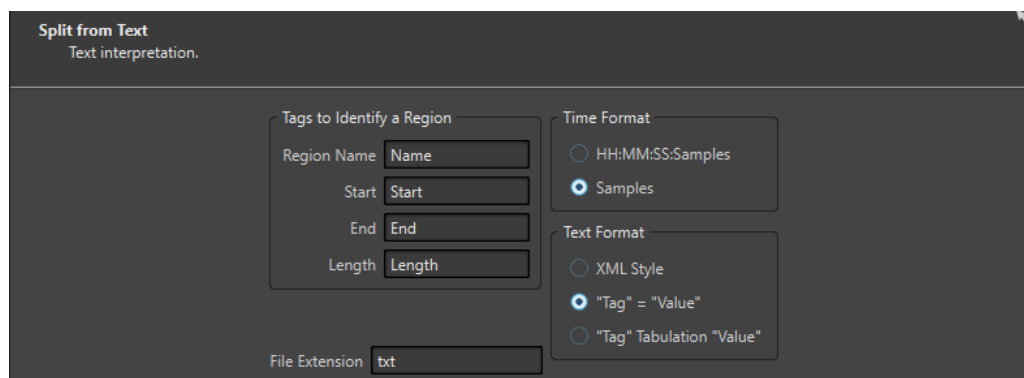
### AJUSTAR DURACIÓN

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:

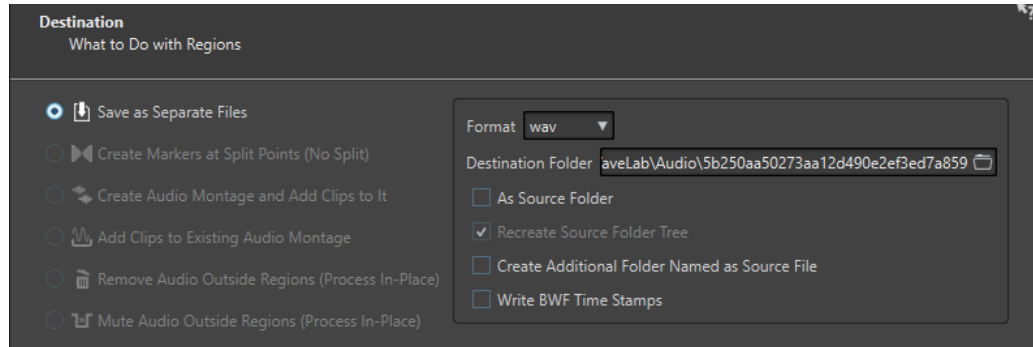
- **Estilo XML**
- **"Etiqueta" = "Valor"**

- "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.

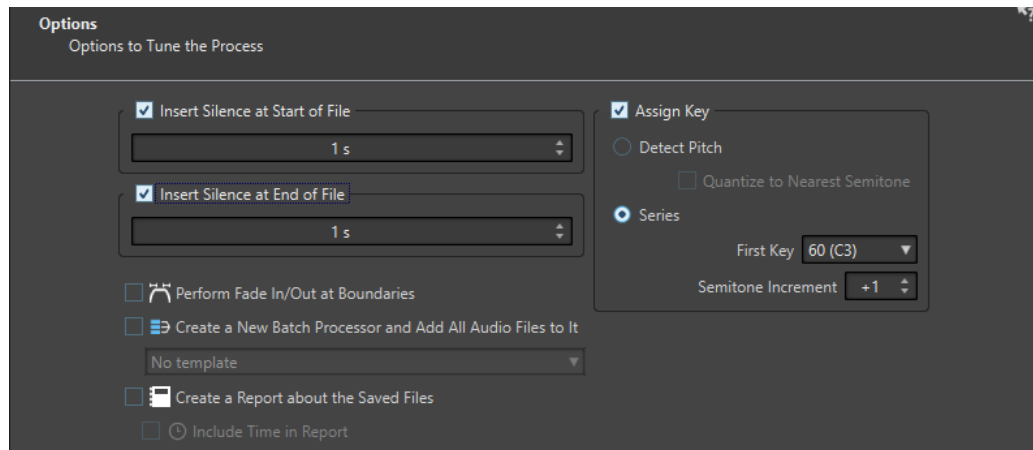
#### **Crear carpeta adicional con el nombre del archivo de origen**

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.

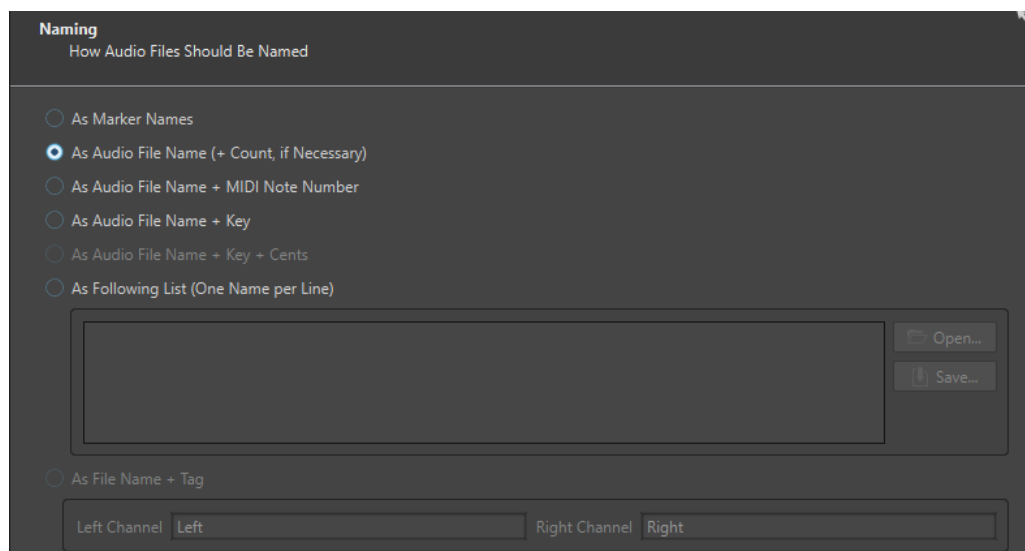
### Primera nota

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 748

[Renombrar marcadores](#) en la página 670

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 911

[Ventana Procesador por lotes](#) en la página 821

## 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 748

## 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 761

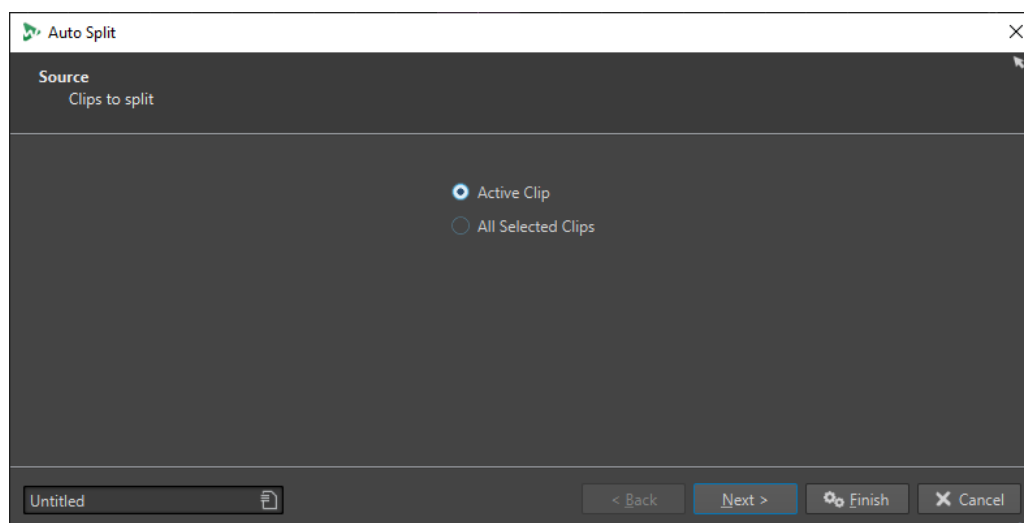
## Diálogo División automática de la ventana de montaje de audio

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.

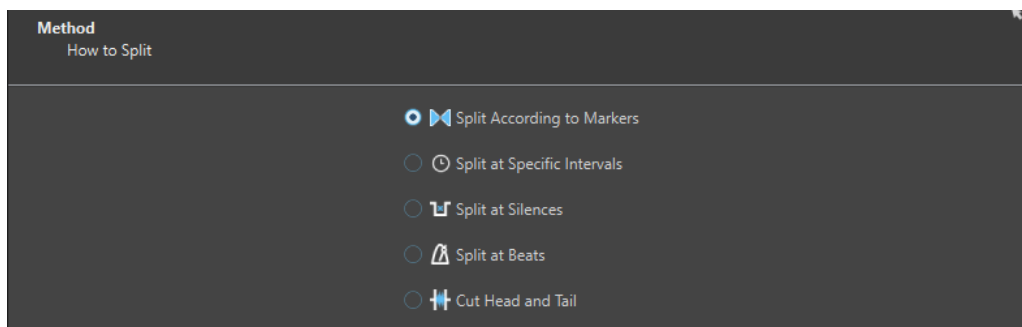
### Origen



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

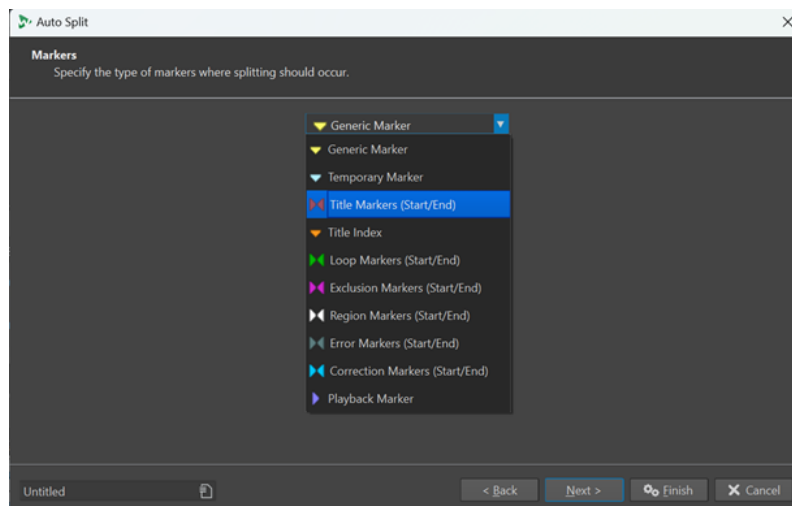
Detecta pulsos en el material de audio y divide los archivos en cada uno. Si selecciona esta opción, puede especificar la sensibilidad de detección de pulsos, el nivel de pulso mínimo para crear un punto de división y la duración mínima de una región en la página siguiente.

### 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.

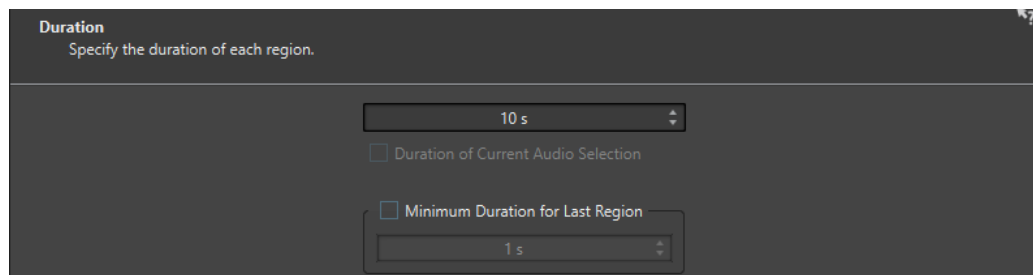
## Duración

### 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.

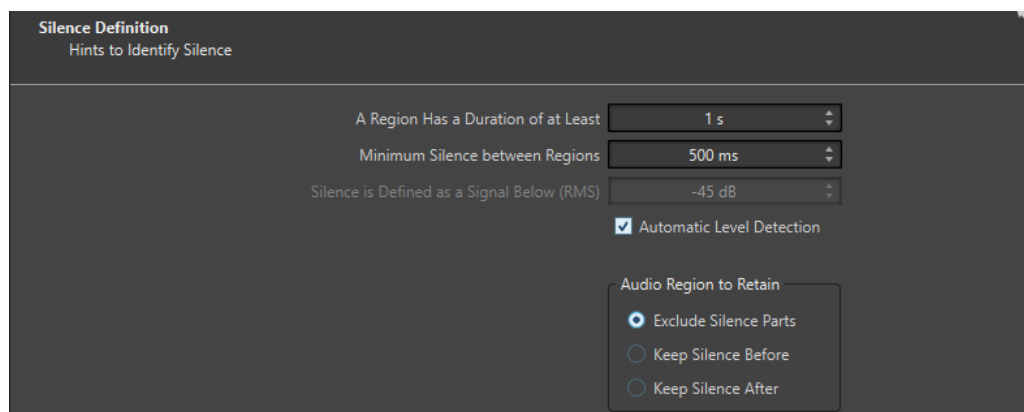
### Duración de selección de audio actual

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 son 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

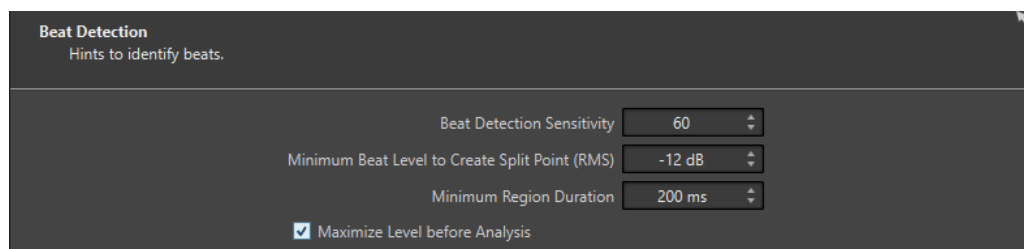
Si esta opción está activada, WaveLab Pro detecta el silencio automáticamente y divide el archivo en consecuencia.

### 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.

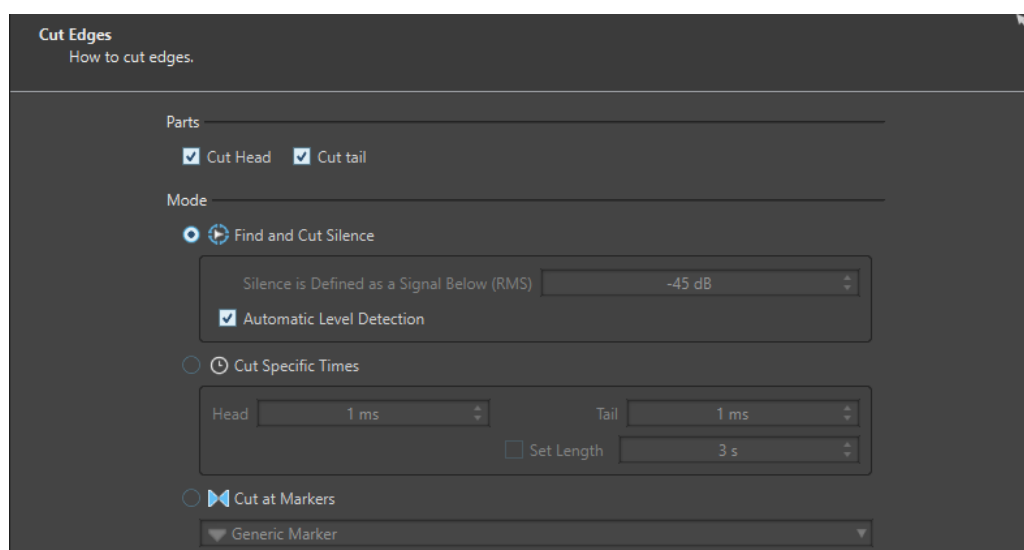
### Duración mínima de la región

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.

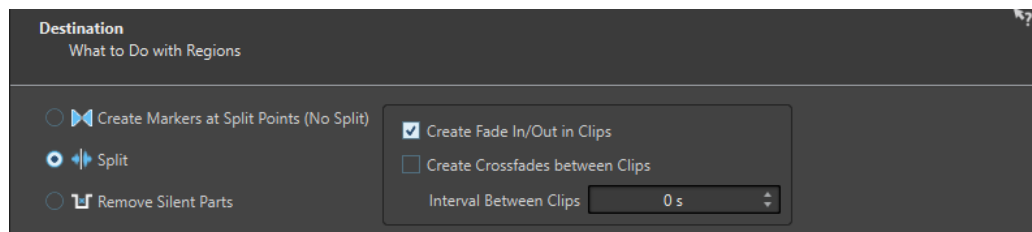
### AJUSTAR DURACIÓN

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 761

[Renombrar marcadores](#) en la página 670

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 911

# 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 768

[Refinado de bucles](#) en la página 769

## Crear bucles

Puede buclear la selección de audio o usar marcadores de bucle y ajustar el bucle durante la reproducción.

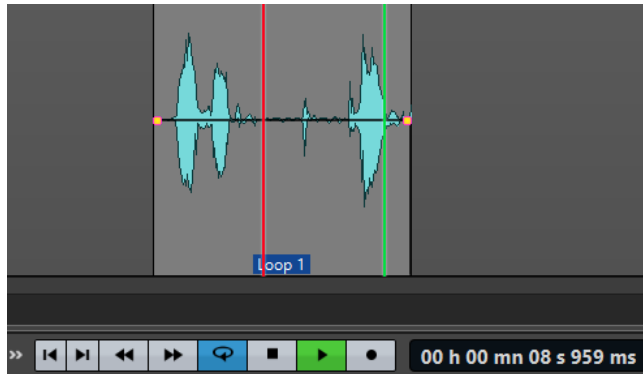
### PROCEDIMIENTO

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 777

[Refinado de bucles](#) en la página 769

[Diálogo Herramienta de bucles](#) en la página 770

[Diálogo Uniformizador de tono de bucle](#) en la página 778

## 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 770

[Refinar bucles](#) en la página 774

## 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

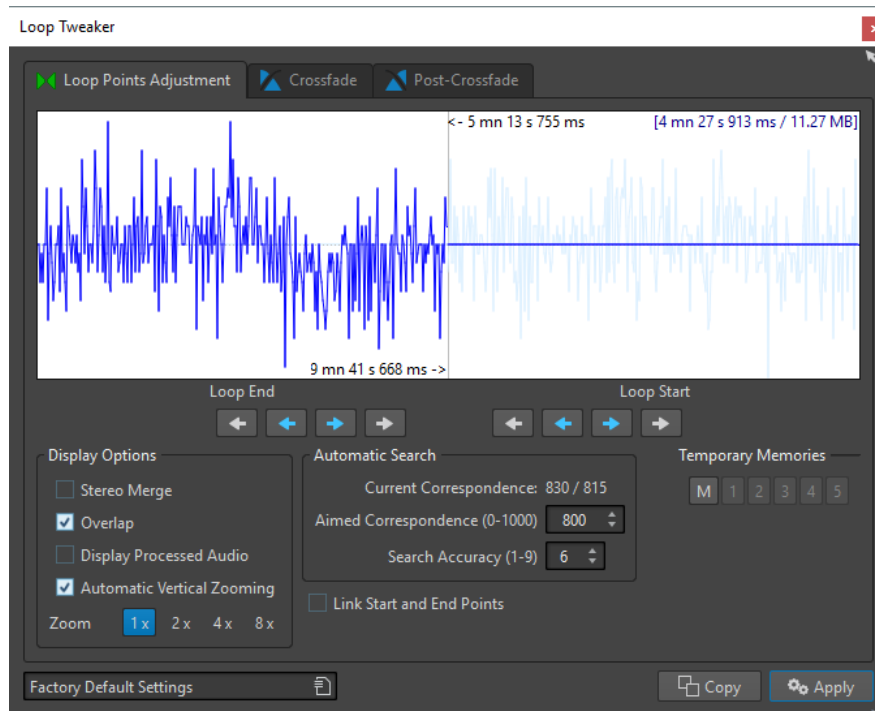
Cuando ajuste los puntos de inicio y fin de bucle en el diálogo, los marcadores de inicio y fin de bucle se ajustan de la forma correspondiente en la ventana principal de forma de onda. Este movimiento puede no ser visible, dependiendo de cuánto mueva los marcadores y del factor de zoom que haya utilizado.

#### 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 siemp 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 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 puntos de bucle adecuados. 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**

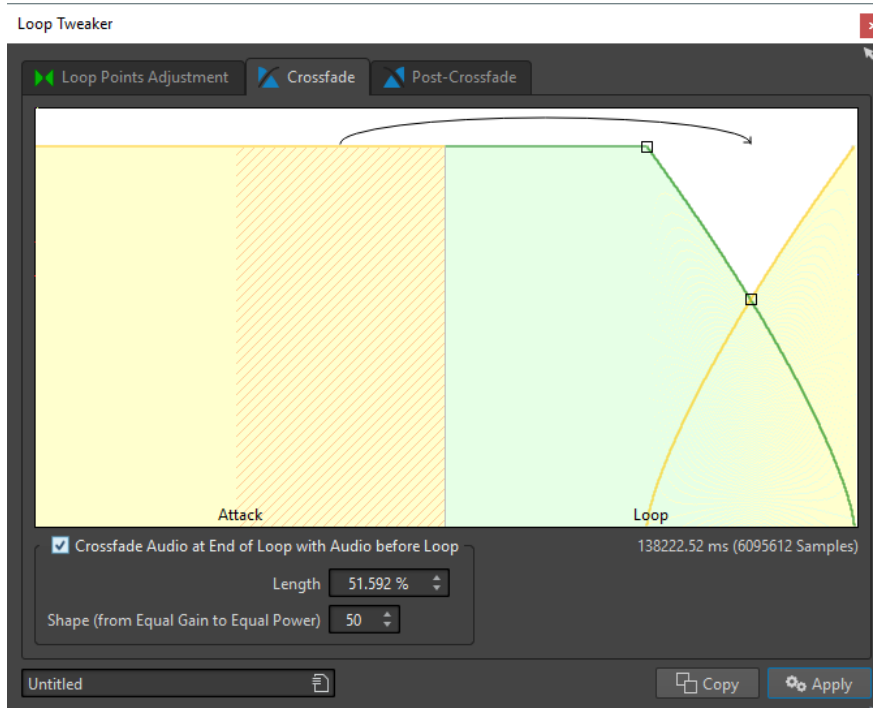
Si esta opción está activada, los puntos de inicio y fin se mueven a la vez al ajustar manualmente los puntos de bucle. Como resultado, la longitud del bucle se mantiene exactamente igual y todo el bucle se mueve.

### **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.

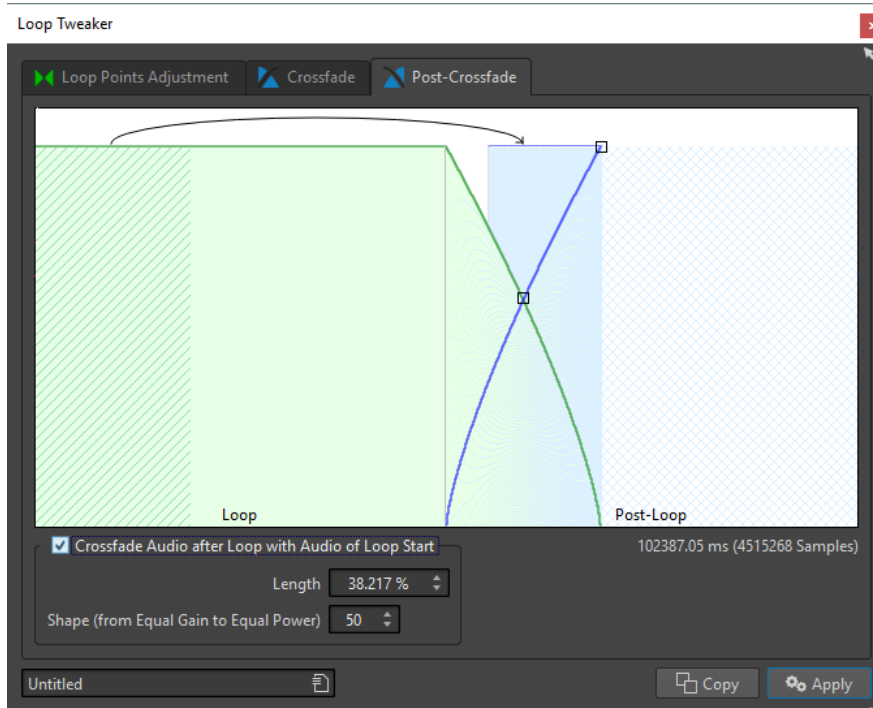
### Forma (desde igual ganancia a equipotencial)

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 768

[Diálogo Herramienta de bucles](#) en la página 770

## 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.

**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.

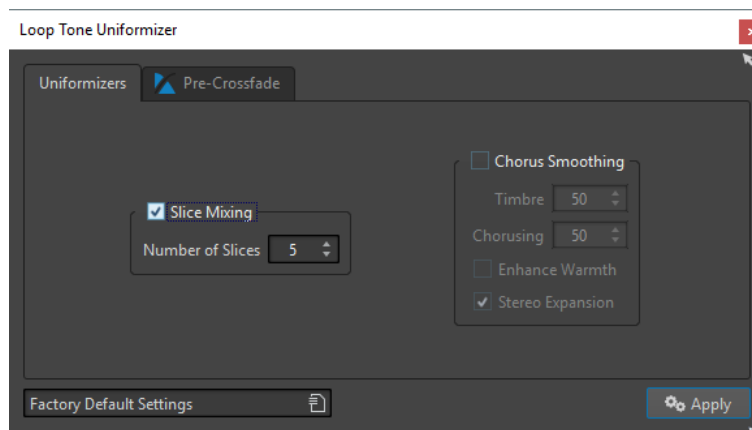
## Diálogo Uniformizador de tono de bucle

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.

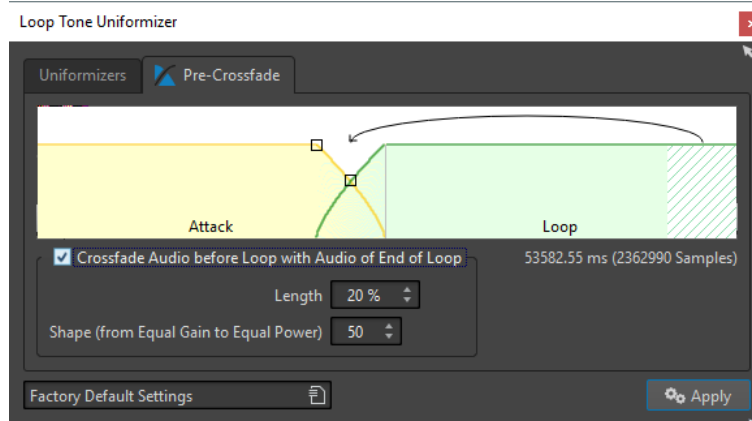
**Suavizado de coro: Expansión estéreo**

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 778

[Diálogo Herramienta de bucles](#) en la página 770

## 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.

## Editar atributos de muestra

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra el **Editor de audio**.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Atributos de muestra**.
3. En la ventana **Atributos de muestra**, haga clic en **Crear**.
4. Opcional: si desea detectar automáticamente la altura de una selección de audio, seleccione un rango de audio y active **Detectar de selección de audio**.
5. Especificar los atributos de muestra.
6. Guarde el archivo de audio para guardar la configuración de los atributos de muestra en el archivo de audio.

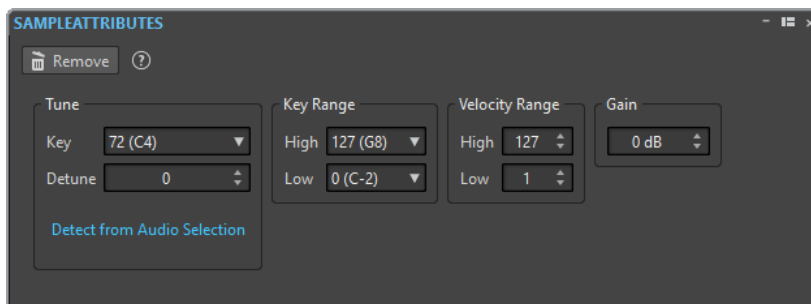
El atributo de muestra solo se guarda en archivos WAV y AIFF.

---

## Ventana Atributos de muestras

En esta ventana puede crear atributos de muestra para una muestra de audio.

- Para abrir la ventana **Atributos de muestra**, abra el **Editor de audio** y seleccione **Ventanas de herramientas > Atributos de muestra**.



### Crear/Borrar

Crea o borra los atributos de muestra del archivo de audio activo.

### Afinar: Tonalidad

Especifica qué tonalidad reproduce el sonido en su altura base.

### Afinar: Desafinar

Especifica si la muestra deberá reproducirse en una altura ligeramente diferente. El rango es  $\pm 50\%$  de semitono, lo que se traduce en un cuarto de tono en cada dirección.

### Detectar de selección de audio

Detecta la altura de una selección de audio. Asegúrese de que la selección de audio contiene una altura claramente definida.

### Rango de tonalidades: Superior/Inferior

Especifica el rango de tonalidad de la muestra si la muestra forma parte de un mapa de tonalidades multimuestra.

### Rango de velocidad: Superior/Inferior

Especifica el rango de velocidad de la muestra si esta forma parte de un mapa de tonalidad multimuestra con muestras con velocidades cambiables.

### 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.

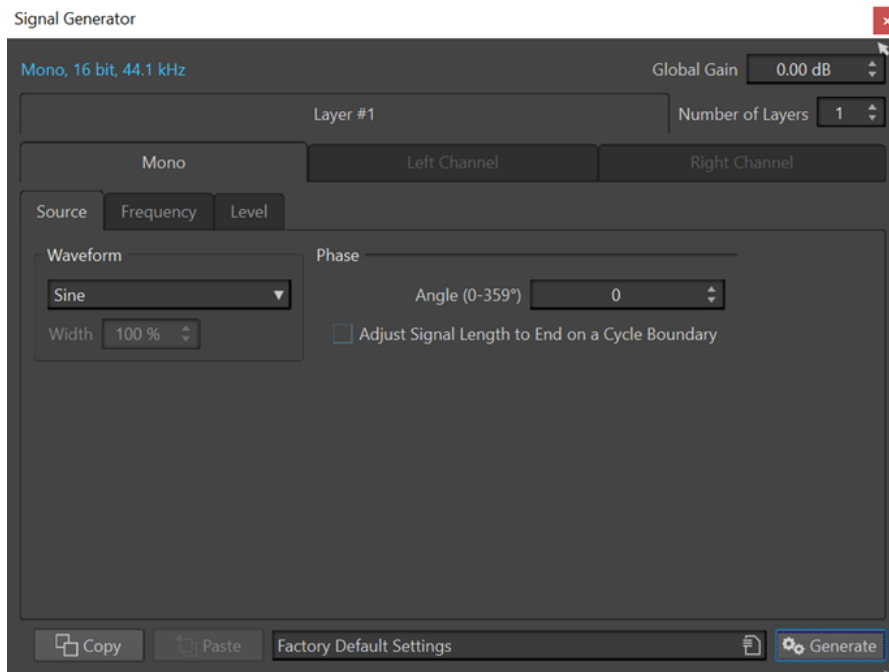
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Generador de señal](#) en la página 782

## 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.

### Mono/Canal izquierdo/Canal derecho

Determina los canales a los que se aplican los ajustes de la pestaña.

### Copiar

Copia todos los ajustes de la capa actual.

### Pegar

Pega los ajustes en la capa seleccionada.

#### NOTA

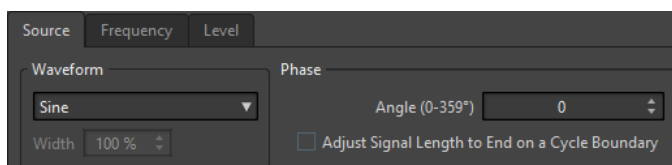
Al hacer clic en **Pegar** se reemplazan los valores de los parámetros incluidos en Origen, Frecuencia y Nivel de todas las pestañas, no solo los de la pestaña seleccionada.

---

### 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.

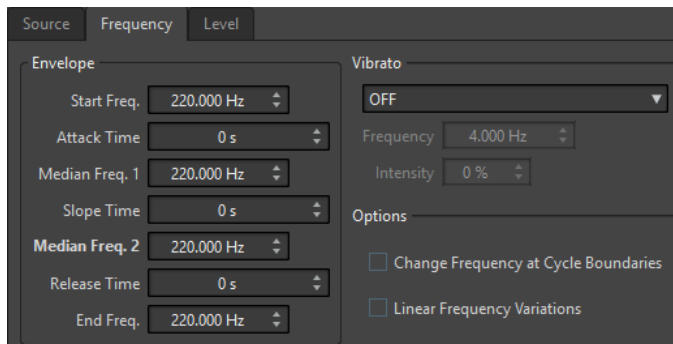
### Ángulo (0-359°)

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

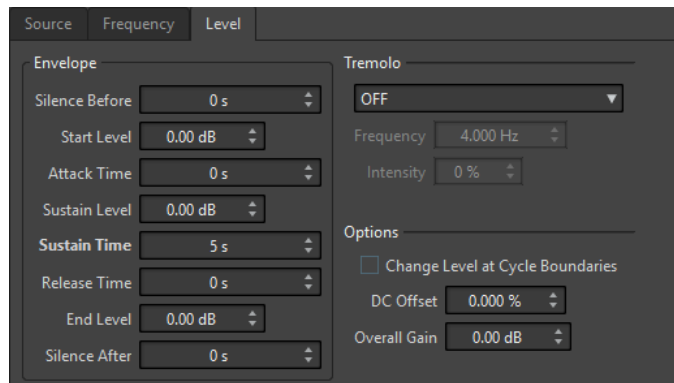
En esta sección puede añadir un vibrato a la frecuencia de la capa seleccionada. Puede seleccionar una forma de onda para el vibrato, definir la frecuencia y ajustar la intensidad.

### 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.

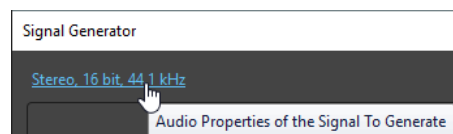
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Generador de señal](#) en la página 782

## 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 782

## 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

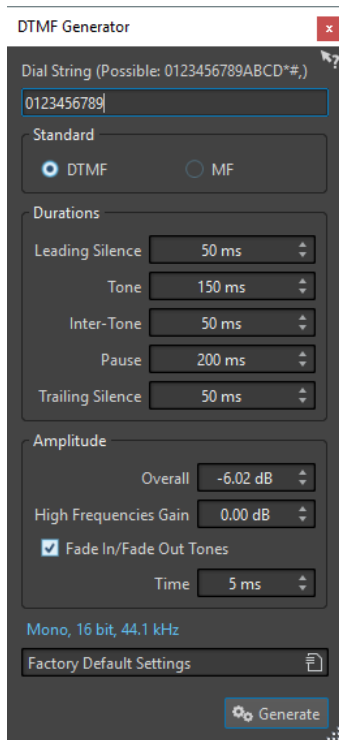
[Diálogo Generador DTMF](#) en la página 786

[Generar archivos DTMF](#) en la página 788

## 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 786

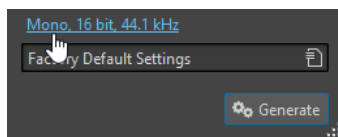
[Generar archivos DTMF](#) en la página 788

## 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 786

[Diálogo Generador DTMF](#) en la página 786

# Importación de CD de audio

Puede leer títulos desde CD normales y guardarlos 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 CD desde los que importará audio.

Al importar títulos, se nombran como «Título XX» por defecto, siendo XX un número empezando en 01. El esquema de numeración se puede modificar.

## NOTA

- Importar títulos de un 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 CD que no se ajustan por completo al estándar de CD pueden causar problemas, en especial cuando están protegidos contra copia.
- Si importa un título de un CD de audio con Énfasis y más adelante desea utilizarla en un CD propio, recuerde activar **Énfasis** para esa pista en el montaje de audio.

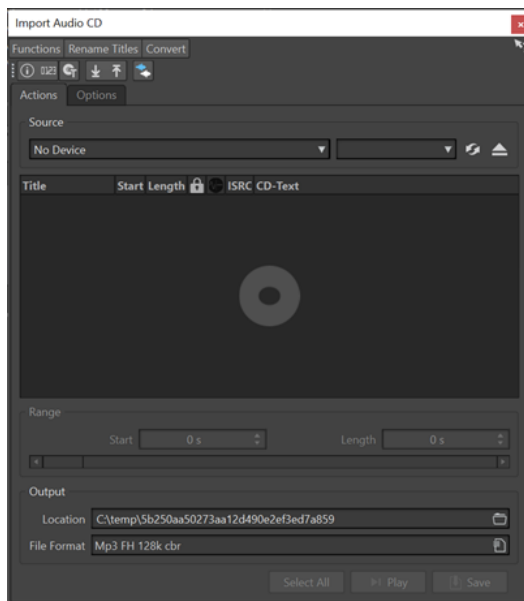
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar audio desde un CD de audio](#) en la página 792

## Diálogo Importar CD de audio

En este diálogo, puede importar uno o más títulos 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 títulos. 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 títulos

### Nombre

Cambia el nombre de los títulos de acuerdo con el esquema de cambio de nombre seleccionado.

### Buscar nombres de pistas en internet (gnudb)

Busca los nombres de los títulos en una base de datos en Internet. Si se encuentra el álbum, la lista de títulos se actualiza.

### Enviar nombres de pistas a internet (gnudb)

Envía la información sobre el álbum a la base de datos gnudb de información de CD.

## Menú Convertir

### Convertir todas las pistas de CD a montaje de audio

Extrae todos los títulos y los usa para crear un montaje de audio.

### Convertir las pistas de CD seleccionadas a montaje de audio

Extrae los títulos seleccionados y los usa para crear un montaje de audio.

## Pestaña Acciones

### Origen

Seleccione la unidad de CD desde la que se importarán los audios.

### 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 títulos

Muestra los títulos en el CD.

### Rango: Inicio/Duración

Si solo quiere importar una sección de un título, 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 todos los títulos en la lista de títulos.

### Iniciar

Reproduce el título seleccionado.

## Pestaña Opciones

### Recortar silencio

Si se activa esta opción, se elimina el silencio entre los títulos importados. 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 títulos 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 los títulos 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 del primer título, esta se extrae junto al primer título. De esta forma puede importar títulos bonus ocultos.

### **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 título 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 un título obteniendo el mismo resultado antes de guardarlo a disco.

### **Leer audio antes y después de los títulos**

Puede asegurarse de que los títulos se importan en su totalidad definiendo cuánto audio se debería leer antes y después de cada título.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importación de CD de audio](#) en la página 789

## **Importar audio desde un 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.  
Los títulos deben tener nombres exclusivos si quiere importarlos todos.
6. Opcional: en la pestaña **Opciones**, en la sección **Leer audio antes y después de las títulos**, defina la cantidad de audio que se debe leer antes y después de cada título.
7. En la lista de títulos, seleccione los títulos que quiera importar.



8. Opcional: si solo ha seleccionado un archivo, en la sección **Rango**, puede definir valores para **Inicio** y **Duración** para importar solo una parte del título.
  9. En la sección **Resultado**, haga clic en el icono de carpeta y seleccione la ubicación para el resultado.  
También puede arrastrar uno o más títulos 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

Los títulos se importan a la ubicación especificada.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 789

## Buscar nombres de títulos 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 títulos > Buscar nombres de títulos en internet (gnudb)**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 789

## Enviar nombres de títulos 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 título.
5. Seleccione **Renombrar títulos > Enviar nombres de títulos 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 para títulos individuales. Si los artistas difieren de un título a otro, 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 789

## Modo ultraseguro

A veces, es posible que un pequeño fragmento de un título 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 título (obteniendo el mismo resultado) antes de guardarla a disco.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 789

## Convertir los títulos de un CD de audio en un montaje de audio

Puede convertir los títulos de un 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 sólo los títulos seleccionados o todos los títulos.
    - Si solo desea convertir los títulos seleccionados, seleccione **Convertir > Convertir títulos seleccionados a montaje de audio**.
    - Si desea convertir todos los títulos, seleccione **Convertir > Convertir todos los títulos 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 789

# 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 801

[Pista de video](#) en la página 796

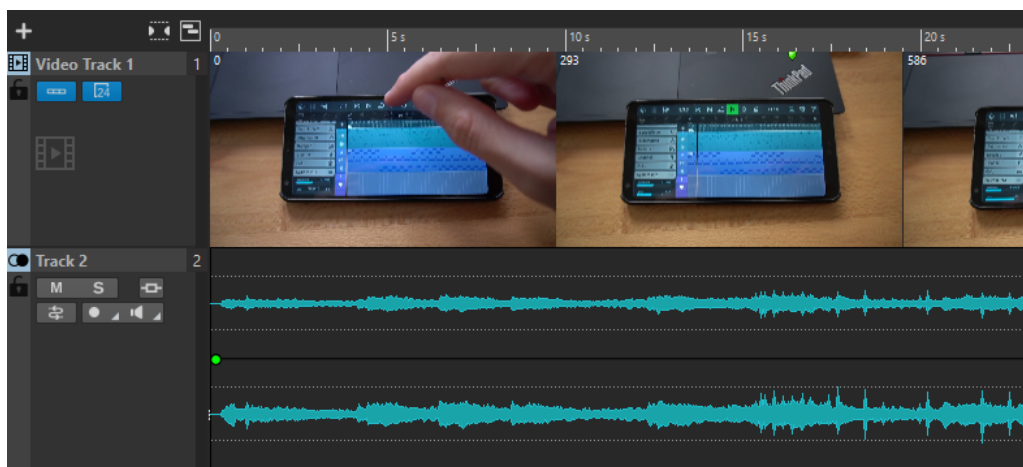
[Ventana Video](#) en la página 800

## 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 798

[Añadir pistas de video](#) en la página 796

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 797

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 797

[Pistas](#) en la página 390

## 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 338

## 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 796

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 797

[Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes](#) en la página 421

## 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 798

## 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 797

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 797

## Edición de clips de video

Se crea automáticamente un clip de video cuando importa un archivo de video a un montaje de audio.

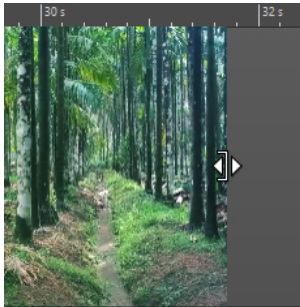
#### NOTA

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 796

[Área de control de pista de pistas de video](#) en la página 347

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 797

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 797

## 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 800

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 354

## 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 796

[Activar/Desactivar el código de tiempo de la pista de video](#) en la página 801

## 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](#) en la página 924

## 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 801

[Codificadores de video](#) en la página 802

[Tasas de fotogramas de video](#) en la página 802

## 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 801

[Codificadores de video](#) en la página 802

## 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

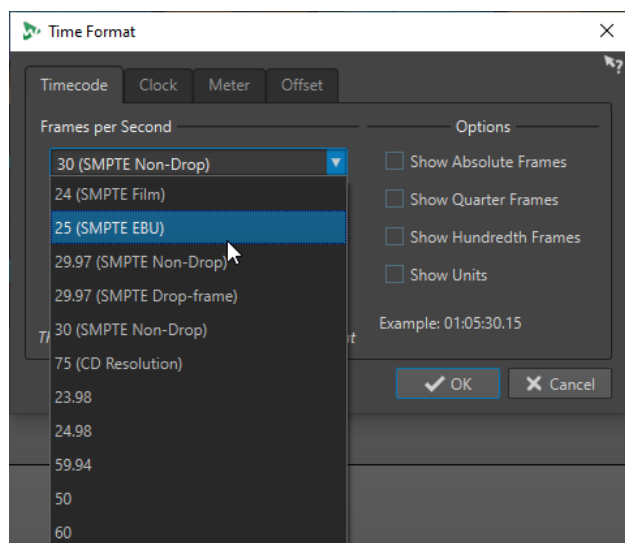
[Compatibilidad de archivos de video](#) en la página 801

[Formatos contenedores de video](#) en la página 801

## 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 96

# WaveLab y las aplicaciones externas

Existen varias formas de combinar WaveLab Pro con aplicaciones externas, como las DAW.

WaveLab Pro ofrece las siguientes funciones para optimizar los flujos de trabajo entre aplicaciones que incluyan WaveLab Pro y otras aplicaciones de audio:

- **WaveLab Exchange**, que le permite usar WaveLab Pro como editor externo de Cubase Pro, Cubase Artist y Nuendo, y viceversa.
- La extensión ARA de WaveLab Pro, que puede integrarse en varias DAW compatibles con la interfaz ARA y VST 3 y le permite acceder a las funciones de edición de audio de WaveLab Pro sin tener que salir de la aplicación externa.
- Las sencillas operaciones de copia entre aplicaciones, que le permiten insertar cualquier rango de audio de WaveLab en cualquier otra aplicación de audio realizando sencillas operaciones de copiar y pegar, y arrastrar y soltar.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[WaveLab Exchange](#) en la página 805

[Operaciones de copia entre aplicaciones](#) en la página 808

[WaveLab como una extensión ARA](#) en la página 811

# 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

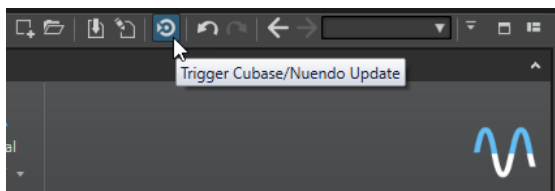
## Editar eventos de audio de Cubase/Nuendo en WaveLab Pro

### 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 proyectos de Cubase/Nuendo para 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 archivos 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 proyectos de Cubase/Nuendo para WaveLab Exchange](#) en la página 806

[Indicadores de cambios en pestañas](#) en la página 105

# Operaciones de copia entre aplicaciones

Para optimizar los flujos de trabajo entre aplicaciones, puede insertar fácilmente cualquier rango de audio de WaveLab en cualquier otra aplicación de audio realizando sencillas operaciones de copiar y pegar, y arrastrar y soltar.

## Editores de origen en WaveLab

Esta característica funciona tanto para selecciones de audio en el **Editor de audio** como en la ventana **Montaje de audio**.

Se aplican las siguientes condiciones:

### Editor de audio

- Si selecciona un único canal mono, aunque forme parte de un archivo estéreo o multicanal, sólo se copiará este canal.
- Si selecciona un grupo de canales estéreo de un archivo estéreo o de un archivo surround, se copiará la pareja de canales.
- Si selecciona tres o más canales en un archivo surround, se copiarán todos los canales del archivo; por ejemplo, seis canales para un archivo 5.1.

### Montaje de audio

- Las selecciones pueden abarcar varias pistas o carriles.
- Si el rango de audio seleccionado está formado exclusivamente por canales mono, se creará una mezcla mono; por ejemplo, para todos los carriles de una pista mono.
- Para cualquier otra selección de audio, se copia una mezcla estéreo en el portapapeles.

## Aplicaciones destino

- La aplicación de destino puede ser cualquier aplicación de audio, incluida el propio WaveLab.

### NOTA

Elegir WaveLab como aplicación de destino consume más recursos de almacenamiento y memoria, en comparación con la operación de copia estándar.

- Además, también puede elegir el Explorador de archivos/Finder de macOS como destino.

## Información de fondo

Lo que distingue el proceso de las operaciones convencionales de copiar y pegar, y arrastrar y soltar es que abarca dos etapas:

- 1 En primer lugar, debe generar una copia del rango de audio seleccionado mediante un comando específico.
- 2 En segundo lugar, tiene que transferir la copia a la aplicación de destino arrastrándola o pegándola allí desde el portapapeles.



#### NOTA

No es necesario guardar el archivo origen en WaveLab Pro para que la función funcione.

---

Para transferir las muestras de audio seleccionadas al destino, WaveLab crea un archivo de audio temporal en la carpeta Cache. Puede especificar la ubicación de la carpeta Cache y la resolución de muestreo del audio que se va a generar seleccionando **Archivo > Preferencias > Global** y realizando los ajustes correspondientes en la pestaña **Audio**.

La ruta del archivo temporal se copia en el portapapeles de su sistema operativo, como texto y como archivo que puede transferir a otra ubicación pegando o arrastrando. Esto significa que puede utilizar alternativamente el explorador de archivos de la aplicación de destino para acceder al material de audio.

#### NOTA

Si la aplicación de destino (Cubase, por ejemplo) lo permite, recomendamos importar una copia del archivo temporal a la aplicación de destino, en lugar de una referencia al mismo.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 911

[Copiar rangos de audio a otras aplicaciones de audio](#) en la página 809

## Copiar rangos de audio a otras aplicaciones de audio

WaveLab ofrece una función especial de copiar y pegar que le permite transferir su material de audio a otras aplicaciones y seguir trabajando en él sin interrumpir su flujo de trabajo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un rango de audio en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**. Además de un intervalo de tiempo, el intervalo de audio puede abarcar varios canales o pistas/carriles.
2. Haga uno de lo siguiente para acceder a la función de copia especial:
  - Seleccione la pestaña **Editar**. Haga clic con el botón derecho del ratón en el botón **Copiar** o pulse la flecha hacia abajo situada a su derecha para acceder al menú.

#### NOTA

En el **Editor de audio**, puede encontrar el botón **Copiar** en la sección **Cortar Copiar Pegar**. En la ventana **Montaje de audio**, el botón **Copiar** está disponible en la sección **Portapapeles**

---

- Haga clic con el botón derecho del ratón en el rango de audio seleccionado para abrir el menú contextual.
3. Haga uno de lo siguiente:
    - Para generar una copia renderizada del rango de audio seleccionado con todos los efectos aplicados, elija **Copiar al portapapeles del sistema (con efectos)**.
    - Para generar una copia del rango de audio seleccionado sin aplicar ningún efecto, elija **Copiar al portapapeles del sistema (sin efecto)**.

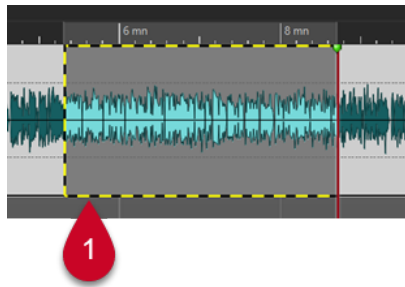
El rango de audio seleccionado se resalta con un contorno rectangular discontinuo animado (1).

Con la pestaña **Editar** seleccionada, un icono verde (2) indica que un rango de audio está disponible para su transferencia entre aplicaciones en el portapapeles.

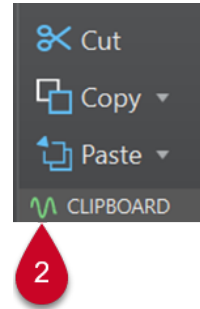
NOTA

En el **Editor de audio**, puede encontrar el icono en la parte izquierda de la barra de títulos **Cortar Copiar Pegar**. En la ventana **Montaje audio**, el icono aparece en la barra de títulos del **Portapapeles**.

---



Rango de audio resaltado



Icono en la ventana del montaje de audio

NOTA

En cuanto realice más operaciones de edición en el rango de audio seleccionado, el contorno dejará de ser visible. Sin embargo, pegarlo en otra aplicación, como se describe en el siguiente paso, sigue siendo posible, siempre y cuando los datos sigan estando disponibles en el portapapeles.

---

4. Para que el rango de audio seleccionado esté inmediatamente a su disposición para su posterior edición en la aplicación de destino, sólo tiene que arrastrar el propio rango de audio o el icono verde (2) a la ubicación deseada en la aplicación de destino, o usar **Ctrl/Cmd - V** para pegarlo allí.

NOTA

Es posible que el comando de teclado **Ctrl/Cmd - V** no funcione para todas las aplicaciones de audio, pero está disponible para Cubase, Nuendo y para el Explorador de archivos/Finder de macOS, por ejemplo.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Operaciones de copia entre aplicaciones](#) en la página 808

# WaveLab como una extensión ARA

WaveLab Pro puede integrarse en diversas aplicaciones de audio externas compatibles con la interfaz ARA y VST 3.

Los siguientes DAWs son oficialmente compatibles:

- Cubase 13
- Nuendo 13
- Studio One 6.5
- Reaper 6.82

## NOTA

Otras aplicaciones de audio con ARA (Audio Random Access) y soporte VST 3, como Soundforge y Sequoia, presumiblemente también ejecutan WaveLab ARA, pero no han sido probadas por Steinberg y, por tanto, no cuentan con soporte oficial.

Para obtener información sobre el uso de las extensiones ARA en sus proyectos, consulte la documentación de usuario de su DAW; por ejemplo, los manuales de usuario en [steinberg.help](https://steinberg.help) para Cubase y Nuendo.

## IMPORTANTE

Para añadir WaveLab Pro como extensión ARA a uno de sus proyectos en otra aplicación, necesita haber instalado WaveLab Pro y abierto la otra aplicación de audio.

## Características de extensión ARA de WaveLab

La extensión ARA de WaveLab Pro ofrece una amplia gama de funciones y elementos comunes del **Editor de audio** de WaveLab Pro.

Su disposición y diseño se ajustan al máximo a la conocida interfaz de usuario de WaveLab Pro.

## Opciones de vistas

En el entorno de edición de WaveLab ARA están disponibles las siguientes vistas:

- **Forma de onda**
- **Arco iris**
- **Espectrograma**
- **Ondícula**

Puede usar las siguientes funciones relacionadas con las vistas:

- **Sincronizar con la otra vista**
- **Mostrar/Ocultar indicadores de edición**

- **Alternar entre edición L/R y M/S**
- **Zoom automático a picos**

#### NOTA

Para las descripciones de las opciones individuales, consulte las secciones correspondientes sobre la versión autónoma de WaveLab Pro.

---

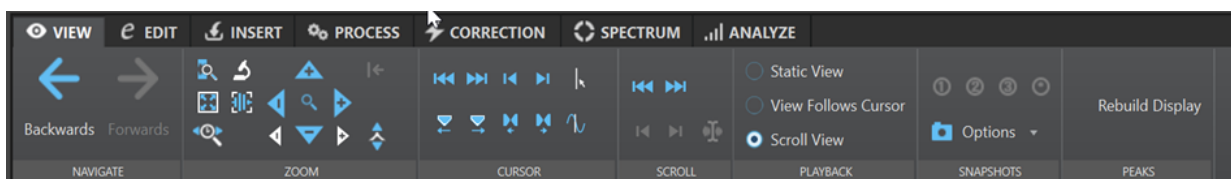
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 186

[Modos de visualización](#) en la página 187

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 336

## Pestaña Ver



### Navegar

- **Atrás**
- **Adelante**

### Zoom

- **Zoom selección**
- **Zoom**
- **Zoom tiempo**
- **Microscopio**
- **Ver todo**
- **Zoom horizontal/vertical**
- **Zoom acercándose/alejándose**
- **Nivel de zoom** (incl. **Zoom a 0 dB**)

### Cursor

- **Mover el cursor al inicio de archivo**
- **Mover el cursor al final de archivo**
- **Mover cursor al inicio de la selección**
- **Mover cursor al final de la selección**
- **Posición del cursor de edición**
- **Mover el cursor al marcador siguiente/anterior**
- **Mover el cursor al rango de región siguiente/anterior**

### Desplazar

- **Desplazar a inicio/final de archivo**
- **Desplazar a inicio/final de selección**
- **Desplazar al cursor**

### Reproducción

- **Vista estática**
- **Vista sigue a cursor**
- **Vista despl.**

### Snapshots

- **Restaurar opciones**
- **Posición de desplazamiento y zoom**
- **Posición del cursor**
- **Selección de audio**

### Picos

- **Reconstruir visor**

#### NOTA

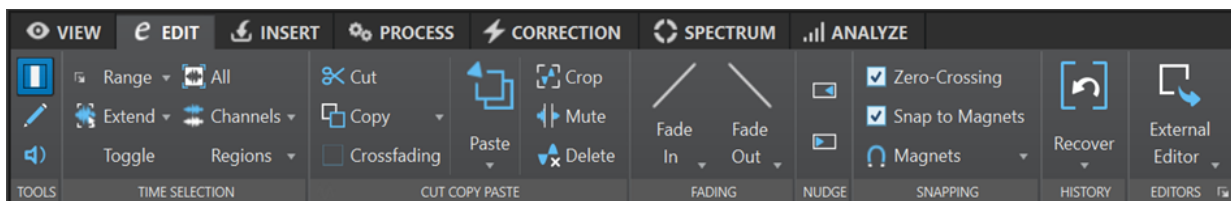
Para las descripciones de las opciones individuales, consulte las secciones correspondientes sobre la pestaña **Ver** del **Editor de audio** de la versión autónoma de WaveLab Pro.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 199

## Pestaña Editar



### Herramientas

- **Selección de tiempo**
- **Lápiz**
- **Reproducir**

### Selección de tiempo

- **Rango**
- **Extender**
- **Conmutar**
- **Todo**
- **Canales**
- **Regiones**

### Cortar Copiar Pegar

- **Cortar**
- **Copiar** (incluida la copia entre aplicaciones)
- Opciones de **fundido cruzado**
- **Pegar**

- **Recortar**
- **Silenciar**
- **Borrar**

#### Fundido

- **Fundido de entrada** (todas las formas)
- **Fundido de salida** (todas las formas)

#### Empujar

- **Empujar hacia la izquierda**
- **Empujar hacia la derecha**

#### Alineado

- **Cruce por cero**
- **Ajustar a bordes magnéticos**
- **Bordes magnéticos**

#### Historial

- **Recuperar**

#### Editores

- **Editores externos**

Enumera los editores externos que ha definido en las preferencias correspondientes de WaveLab Pro autónomo.

#### NOTA

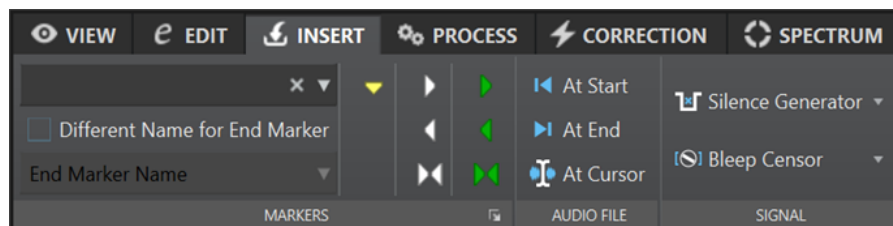
Para las descripciones de las opciones individuales, consulte las secciones correspondientes sobre la pestaña **Editar** del **Editor de audio** de la versión autónoma de WaveLab Pro.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 201

## Pestaña Insertar



#### Marcadores

- **Nombre del marcador**
- **Nombre diferente para el marcador de final**
- **Crear marcador genérico**
- **Crear marcador de inicio/fin de región**
- **Crear región genérica de la selección**
- **Crear marcador de inicio/fin de bucle**

- **Crear bucle a partir de la selección**
- **Opciones de crear/nombrar marcador**

#### Archivo de audio

- **Al inicio**
- **Al final**
- **En el cursor**

#### Señal

- **Generador de silencio**
- **Pitido de censura**

#### NOTA

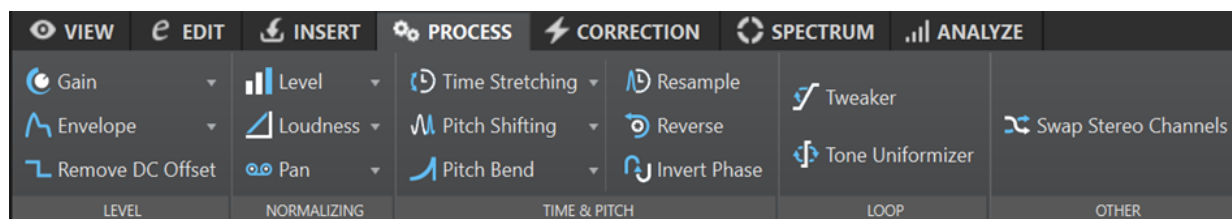
Para las descripciones de las opciones individuales, consulte las secciones correspondientes sobre la pestaña **Insertar** del **Editor de audio** de la versión autónoma de WaveLab Pro.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 206

## Pestaña Proceso



#### Nivel

- **Ganancia**
- **Envolvente**
- **Eliminar DC Offset**

#### Normalizar

- **Nivel**
- **Sonoridad**
- **Panorama**

#### Tiempo y tono

- **Corrección del tiempo**
- **Corrección de tono**
- **Pitch bend**
- **Remuestrear**
- **Invertir**
- **Invertir fase**

#### Bucle

- **Ajustador**

- **Uniformizador de tono**

NOTA

Los marcadores de bucle son necesarios para utilizar una de las opciones de esta sección.

---

#### Otro

- **Intercambiar canales estéreo**

NOTA

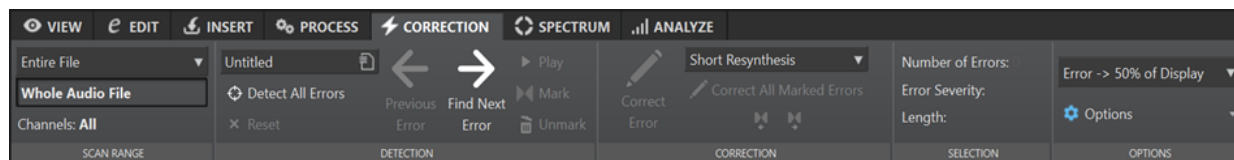
Para las descripciones de las opciones individuales, consulte las secciones correspondientes sobre la pestaña **Proceso** del **Editor de audio** de la versión autónoma de WaveLab Pro.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Proceso \(Editor de audio\)](#) en la página 207

## Pestaña Corrección



#### Rango de exploración

- **Archivo entero**
- **Definir selección**
- **Canales**

#### Detección

- **Configuración de corrección de errores**
- **Detectar todos los errores**
- **Reinicializar**
- **Error anterior**
- **Buscar error siguiente**
- **Reproducir**
- **Marcar**
- **Desmarcar**

#### Corrección

- **Corregir error**
- **Resíntesis corta**
- **Línea de lápiz suave**
- **Restauración**
- **Corregir todos los errores marcados**
- **Corrección anterior**
- **Corrección siguiente**



### Selección

- **Número de errores**
- **Severidad del error**
- **Duración**

### Opciones

- **Autoreproducir**
- **Zoom vertical automático**
- **Poner marcadores alrededor de los errores corregidos**
- **Eliminar marcadores después de la corrección**

### NOTA

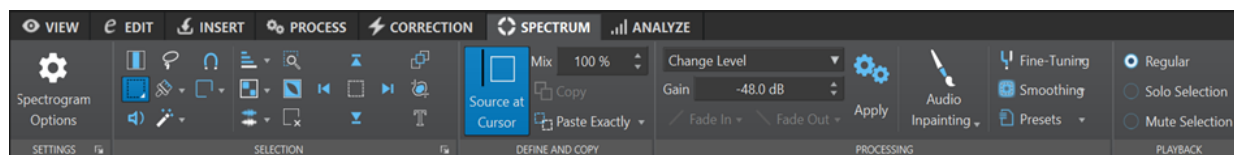
Para las descripciones de las opciones individuales, consulte las secciones correspondientes sobre la pestaña **Corrección** del **Editor de audio** de la versión autónoma de WaveLab Pro.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Corrección \(Editor de audio\)](#) en la página 207

## Pestaña Espectro



### Ajustes

- **Opciones de espectrograma**
- **Ajustes de edición de espectrograma**

### Selección

- **Tiempo**
- **Rango**
- **Reproducir**
- **Lazo**
- **Brocha**
- **Varita mágica**
- **Modo ajustar**
- **Modos de selección:**
  - **Nuevo**
  - **Añadir**
  - **Eliminar**
- **Armonías**
- **Editar ajustes:**
  - **Edición de grupo**
  - **Mostrar marco de redimensionado**

- **Canales:**
  - Único
  - Todos
- **Zoom**
- **Invertir**
- **Borrar todo**
- **Seleccionar hasta arriba/abajo/inicio/fin de archivo**
- **Compartir selección**
- **Recortar**
- **Selección de texto**
- **Selección de rango**

#### **Definir y copiar**

- **Origen en cursor**
- **Cantidad de mezcla**
- **Copiar**
- **Pegar exactamente/Ambiente**

#### **Procesado**

- **Menú Opciones:**
  - **Cambiar nivel**
  - **Difuminar picos**
  - **Dispensión**
  - **Fundido de salida**
  - **Fundido de entrada**
  - **Fundido de salida y luego de entrada**
  - **Fundido de entrada y luego de salida**
  - **Mezcla de ruido:**
    - **Blanco**
    - **Rosa**
    - **Marrón**
  - **Transcodificar imagen**
- **Ganancia**
- **Fundido de entrada**
- **Fundido de salida**
- **Aplicar**
- **Restauración de audio**
- **Ajuste fino**
- **Suavizado**
- **Presets**

#### **Reproducción**

- **Normal**

- **Solo de selección**
- **Silenciar selección**

#### NOTA

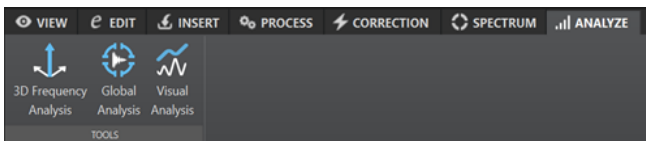
Para las descripciones de las opciones individuales, consulte las secciones correspondientes sobre la pestaña **Proceso** del **Editor de audio** de la versión autónoma de WaveLab Pro.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Espectro \(Editor de audio\)](#) en la página 207

## Pestaña Analizar



#### Herramientas

- **Análisis de frecuencia 3D**
- **Análisis global**
- **Análisis visual**

#### NOTA

Para las descripciones de las opciones individuales, consulte las secciones correspondientes sobre la pestaña **Analizar** del **Editor de audio** de la versión autónoma de WaveLab Pro.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Analizar \(Editor de audio\)](#) en la página 208

# Procesamiento por lotes

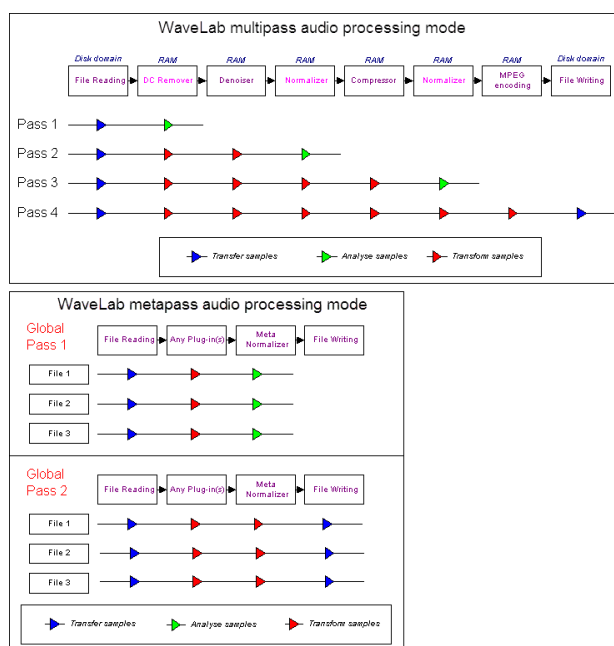
El procesamiento por lotes de WaveLab Pro le permite procesar una cantidad ilimitada de archivos o montajes de audio con plug-ins y presets de la **Sección Master**, efectos offline y otros plug-ins que solamente se utilizan en procesos por lotes.

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

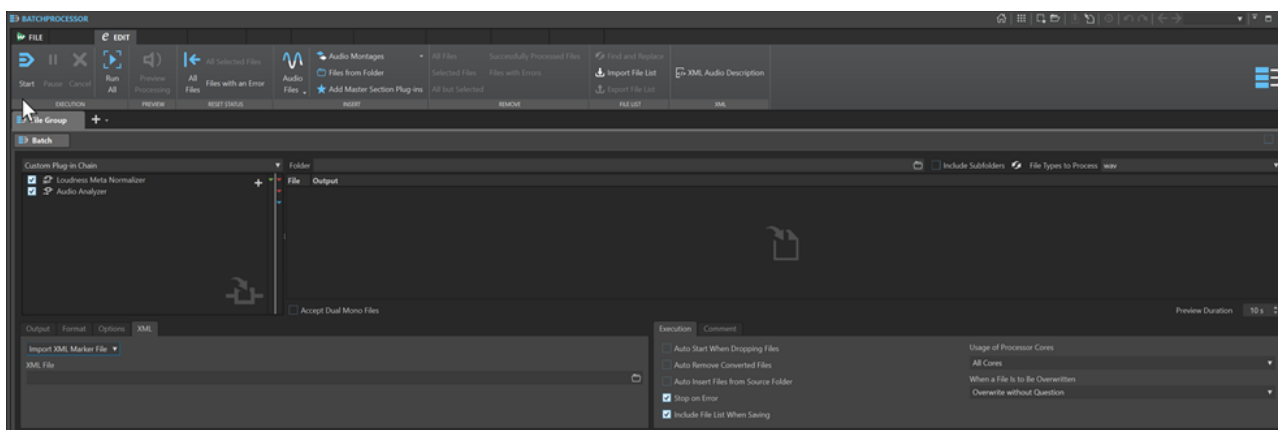
[Ventana Procesador por lotes](#) en la página 821

[Trabajar con el procesador por lotes](#) en la página 831

[Metadatos en la ventana Proceso por lotes](#) en la página 252

## 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 821

[Cadena de plug-ins de audio](#) en la página 823

[Archivos a procesar](#) en la página 824

[Pestaña Resultado \(Procesador por lotes\)](#) en la página 825

[Pestaña Formato \(Procesador por lotes\)](#) en la página 826

[Pestaña Opciones \(Procesador por lotes\)](#) en la página 827

[Pestaña XML \(Procesador por lotes\)](#) en la página 828

[Pestaña Ejecución \(Procesador por lotes\)](#) en la página 828

[Pestaña Comentario \(Procesador por lotes\)](#) en la página 829

[Ventana Plug-ins de procesador por lotes](#) en la página 829

## 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».

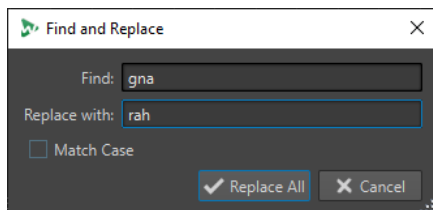
### Archivos con errores

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 834

[Buscar y reemplazar nombres y ubicaciones de archivos en el procesador por lotes](#) en la página 837

[Importar y exportar listas de archivos en el procesador por lotes](#) en la página 837

[Diálogo Descripción Audio XML](#) en la página 854

## Cadena de plug-ins de audio

Puede crear una cadena de plug-ins; es decir, añadir plug-ins para que la señal de audio la atraviese, de arriba a abajo.

Puede configurar la lista arrastrando plug-ins desde la sección de plug-ins.

- 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 **Descriptor 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 111

## 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 234

## Pestaña XML (Procesador por lotes)

La pestaña **XML** de la ventana **Procesador por lotes** le permite especificar un archivo XML de marcadores, es decir, un archivo que contiene información sobre los archivos de audio que se van a procesar por lotes, e importarlo.

### Proceso

**Importar archivo XML de marcadores** le permite aplicar una estructura de marcadores a múltiples archivos importando archivos XML de marcadores a su procesador por lotes. Si no quiere usar un proceso XML, seleccione **Ningún proceso XML**.

### Archivo XML

Le permite especificar la ruta al archivo XML de marcadores que quiera importar.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importación y exportación de marcadores](#) en la página 672

## 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.

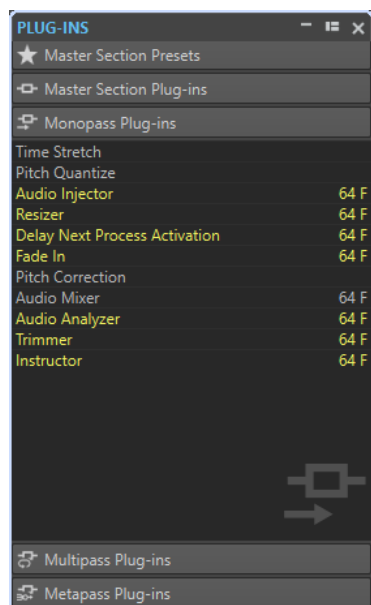
## Pestaña Comentario (Procesador por lotes)

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 830

## 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 831

[Evitar clipping al incrementar el nivel de señal](#) en la página 831

## 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 832

[Añadir archivos a un proceso por lotes](#) en la página 833

[Ejecutar y detener el procesamiento por lotes](#) en la página 840

## 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 833

[Añadir montajes de audio a un proceso por lotes](#) en la página 833

[Añadir archivos desde un carpeta a un proceso por lotes](#) en la página 834

[Añadir archivos desde un carpeta por defecto a un proceso por lotes](#) en la página 834

## 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 821

## 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 821

## 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 821

## 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

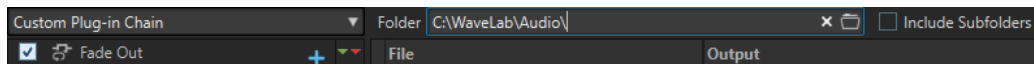
Crear un nuevo archivo de proceso por lotes o abrir un archivo existente.

---

#### 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 828

## 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.

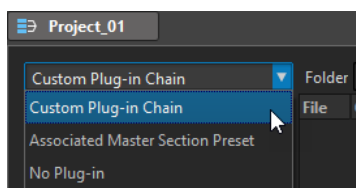
#### PRERREQUISITO

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.
  - Active un plug-in existente en la lista y arrástrelo a la **Cadena de plug-ins personalizada**.

#### CONSEJO

Puede configurar un plug-in en la **Sección Master** antes de utilizarlo en el **Procesador por lotes**.

---

## 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.

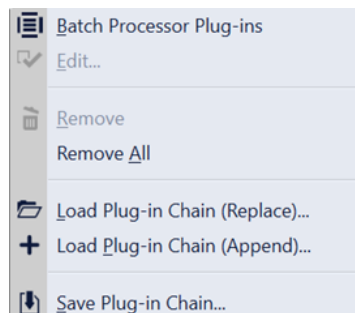
---

## 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 y cargar cadenas de plug-ins en el procesador por lotes



### POSIBILIDADES

- Para guardar una cadena de plug-ins en la ventana **Procesador de lotes**, haga clic con el botón derecho del ratón en la sección **Cadena de plug-ins personalizada** y 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 previamente guardada y sustituir por ella una cadena de plug-ins existente en la ventana del **Procesador por lotes**, haga clic con el botón derecho del ratón en la sección **Cadena de plug-ins personalizada** y seleccione **Cargar cadena de plug-ins (reemplazar)**. Navegue hasta el archivo que contiene la cadena de plug-ins y haga clic en **Abrir**.

- Para añadir una cadena de plug-ins previamente guardada a una cadena de plug-ins existente en la ventana del **Procesador por lotes** sin reemplazar una cadena de plug-ins existente, haga clic con el botón derecho del ratón en la sección **Cadena de plug-ins personalizada** y seleccione **Cargar cadena de plug-ins (añadir)**. Navegue hasta el archivo que contiene la cadena de plug-ins y haga clic en **Abrir**. Como resultado, la cadena de plug-ins seleccionada se une al final de cualquier cadena de plug-ins cargada previamente en la ventana del **Procesador por lotes**.

#### CONSEJO

**Cargar cadena de plug-ins (añadir)** le permite crear variaciones de cadenas de plug-ins combinando de forma flexible varias cadenas de plug-ins.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

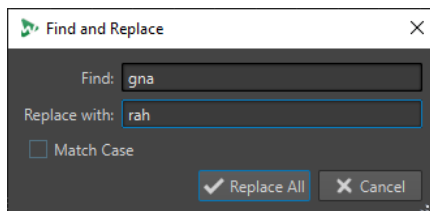
[Cadena de plug-ins de audio](#) en la página 823

## 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 821

## 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 821

## 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

Hay algunas cosas que debe tener en cuenta al procesar archivos abiertos.

- No puede guardar nuevos archivos con el mismo nombre y en la misma ubicación que un archivo abierto, a menos que su número de canales sea diferente al de los archivos existentes (como mono frente a estéreo, o viceversa). En este caso, se crea un nuevo documento, que se abre en una nueva ventana 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 842

[Configurar un procesador por lotes para carpetas vigiladas](#) en la página 842

[Usar la carpeta vigilada](#) en la página 847

[Procesamiento por lotes](#) en la página 820

[Archivos XML en procesado por lotes](#) en la página 854

## 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 831

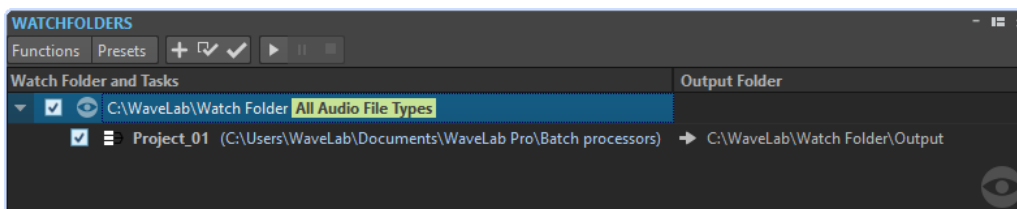
[Multitarea durante el proceso por lotes](#) en la página 840

[Ventana Carpetas vigiladas](#) en la página 842

## 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, deseccione 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 841

## 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 842

[Archivos XML en procesado por lotes](#) en la página 854

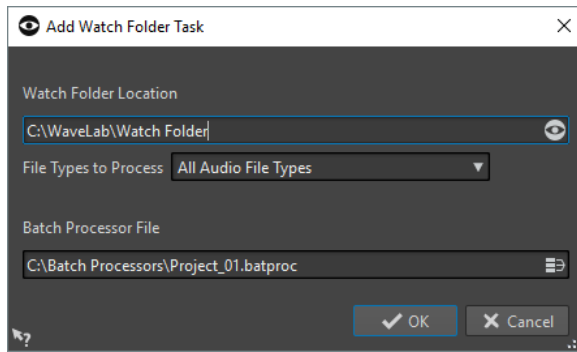
[Diálogo Añadir tarea de carpeta vigilada](#) en la página 844

[Diálogo de Ajustes de carpetas vigiladas](#) en la página 848

## 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 843

## 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 841

## 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 846  
[Carpetas vigiladas](#) en la página 841

## 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.

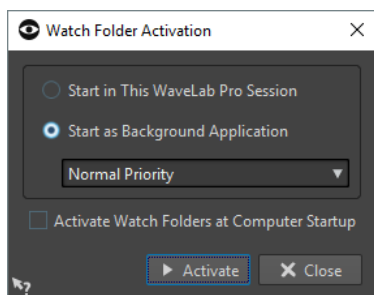
- En Windows, elimine el archivo WatchFolders.Ink de la siguiente ubicación:  
C:\Users\[NombreDeUsuario]\AppData\Roaming\Microsoft\Windows\Start Menu\Programs\Startup
- En Mac, elimine la entrada WaveLab Pro de la lista de elementos de arranque.  
Preferencias del Sistema/Usuarios y Grupos/Arranque

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Activar la configuración de carpetas vigiladas](#) en la página 845  
[Carpetas vigiladas](#) en la página 841

## 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 una carpeta vigilada, se activa el correspondiente archivo de procesador por lotes. Esto le permite ver el progreso del procesamiento desde dentro de WaveLab Pro.

Este 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 procesamiento 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 procesamiento 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 de las carpetas vigiladas.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Carpetas vigiladas](#) en la página 841

## 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, asícielos 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 841

## 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 841

## Diálogo de Ajustes de carpetas vigiladas

En este diálogo, puede realizar ajustes para el manejo de las 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 auxiliar**

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 auxiliar** 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 854

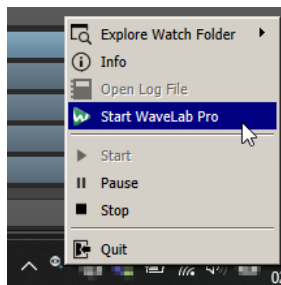
[Archivos mono dual](#) en la página 235

[Carpetas vigiladas](#) en la página 841

## 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 841

## 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 841

## 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

Este 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 841

## Archivos XML en procesado por lotes

WaveLab Pro puede leer información de archivos XML, como la ubicación del archivo de audio y los metadatos.

Esto es útil para gestionar y etiquetar grandes cantidades de archivos de audio. Además, puede controlar la entrada por lotes en WaveLab Pro y la salida por lotes de WaveLab Pro con archivos XML.

WaveLab Pro no requiere que guarde sus archivos XML de entrada en un formato especial para que pueda procesarlos, pero le recomendamos que proporcione a WaveLab Pro información detallada sobre sus propiedades.

### 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.

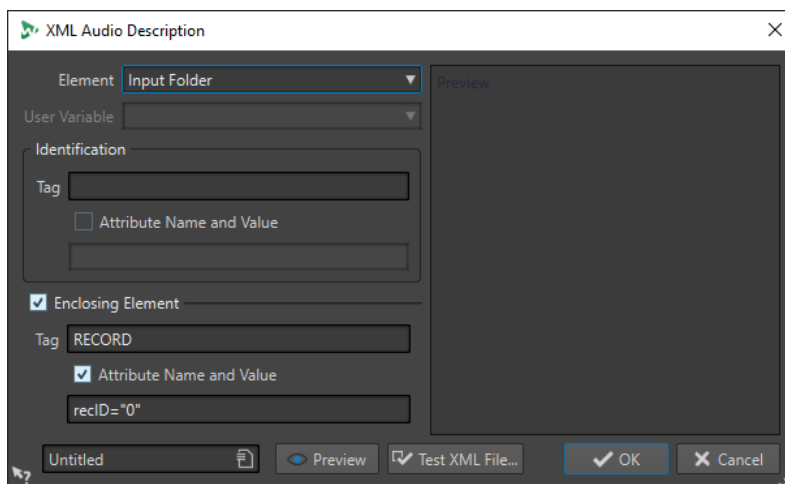
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Descripción Audio XML](#) en la página 854

### Diálogo Descripción Audio XML

En este diálogo le puede proporcionar a WaveLab Pro información detallada sobre las propiedades de sus archivos XML para que interprete su estructura correctamente.

- Para abrir el diálogo **Descripción Audio XML**, abra la ventana del **Procesador por lotes**, y haga clic en la pestaña **Editar**. En la sección **XML**, 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 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 procesamiento 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 archivo 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"**

NOTA

Solo puede especificar un atributo por etiqueta. Si su archivo XML tiene otros atributos, WaveLab Pro los ignora.

---

### 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"**

NOTA

Solo puede especificar un atributo por etiqueta. Si su archivo XML tiene otros atributos, WaveLab Pro los ignora.

---

### 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 sus ajustes, para verificar que se extraen los datos correctos del archivo XML seleccionado.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Entrada XML](#) en la página 854

[Variables y trozos de texto](#) en la página 899

## Importar archivos XML de marcadores a múltiples archivos

Para aplicar una determinada estructura de marcadores a múltiples archivos, puede añadir archivos XML de marcadores a su proceso por lotes.

### PRERREQUISITO

- Ha configurado su proceso por lotes.

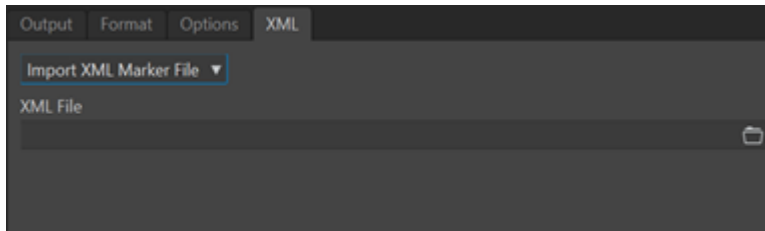


- Ha creado un archivo XML de marcadores usando la función correspondiente en la ventana **Marcadores**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el área inferior izquierda de la ventana **Procesador por lotes**, seleccione la pestaña **XML**.



2. Seleccione **Importar archivo XML de marcadores** en el menú emergente.
3. En el campo **Archivo XML**, especifique la ruta a su archivo XML de marcadores.
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 675

[Ventana Marcadores](#) en la página 654

# 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 858

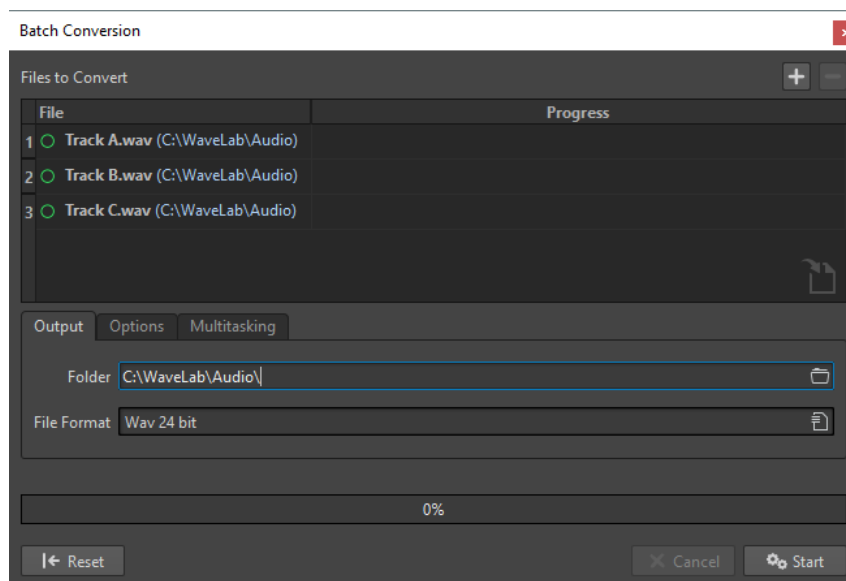
[Convertir archivos por lotes](#) en la página 859

[Procesamiento por lotes](#) en la página 820

## 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 859

# 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 858

# 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 860

[Renombrado de archivos por lotes](#) en la página 860

[Renombrado de marcadores por lotes](#) en la página 862

[Renombrar clips por lotes](#) en la página 863

[Expresiones regulares](#) en la página 873

## 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 861

[Diálogo Renombrado por lotes para marcadores](#) en la página 862

[Diálogo Renombrado por lotes para clips](#) en la página 864

## 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 861

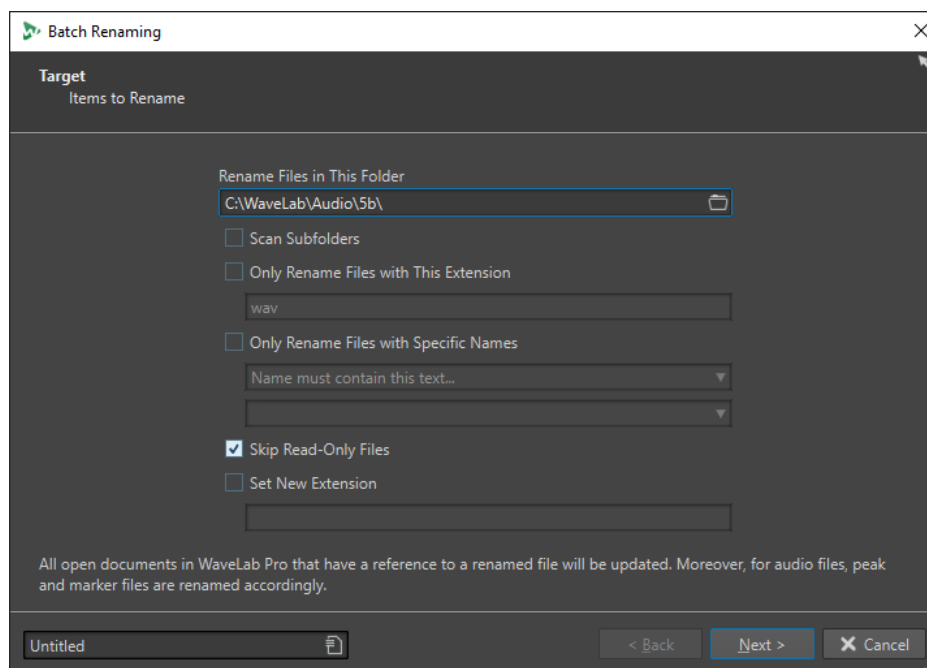
[Categorías y tipos de la operación de renombrado](#) en la página 865

[Previsualizar y realizar todas las operaciones de renombrado](#) en la página 872

## 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 860

## 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 862

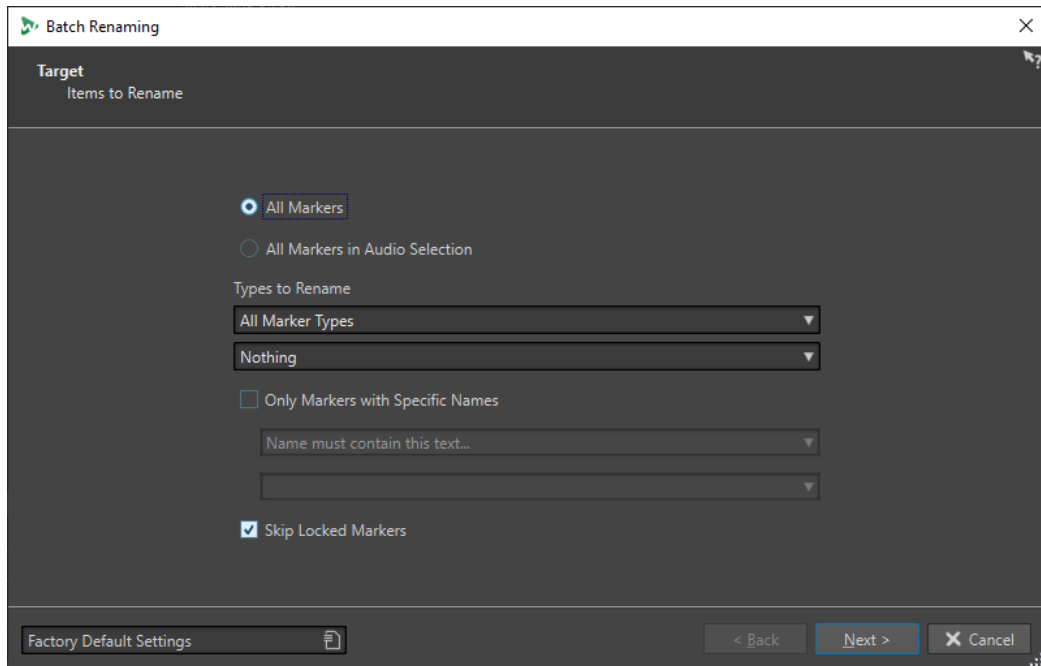
[Categorías y tipos de la operación de renombrado](#) en la página 865

[Previsualizar y realizar todas las operaciones de renombrado](#) en la página 872

## 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 862

## 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 864

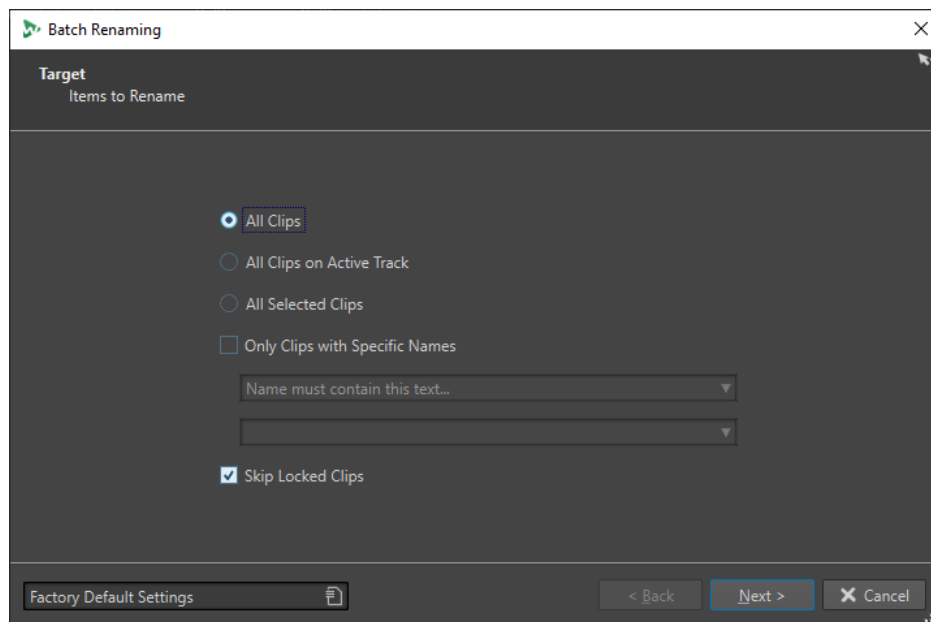
[Categorías y tipos de la operación de renombrado](#) en la página 865

[Previsualizar y realizar todas las operaciones de renombrado](#) en la página 872

## 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 863

[Ventana Clips](#) en la página 428

## 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.

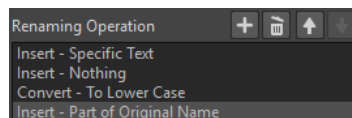
Si se ha activado **Coincidir mayús./minúsc.**, la búsqueda tiene en cuenta las mayúsculas y minúsculas. Si se ha activado **Mantener mayús./minúsc.**, se adaptan las mayúsculas y minúsculas del texto de reemplazo a las del texto encontrado.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Renombrado por lotes](#) en la página 860

## 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.

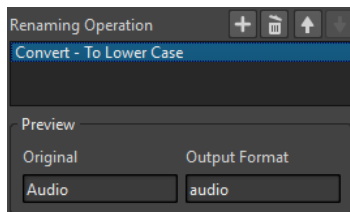
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Renombrado por lotes](#) en la página 860

## 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.

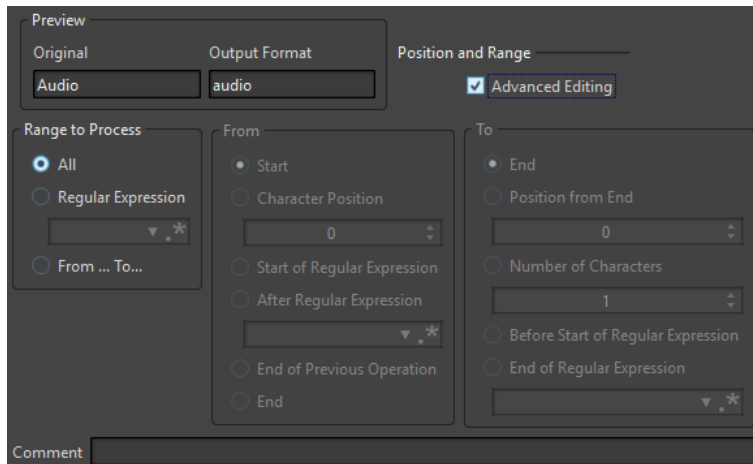
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Renombrado por lotes](#) en la página 860

## 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 860

## 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.

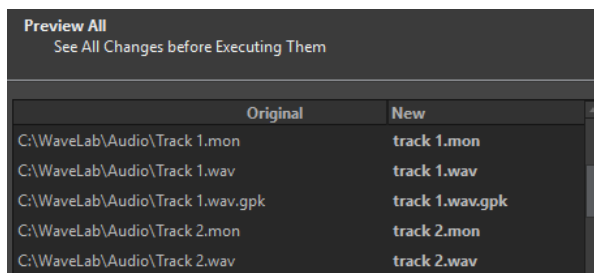
### PRERREQUISITO

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 860



## 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 873

## 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, alb 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 873

# Creación de podcasts

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 **Montaje de audio** 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

[Servicio de hospedaje de Podcasts](#) en la página 877

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 878

## 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 878

## 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 878

## 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.

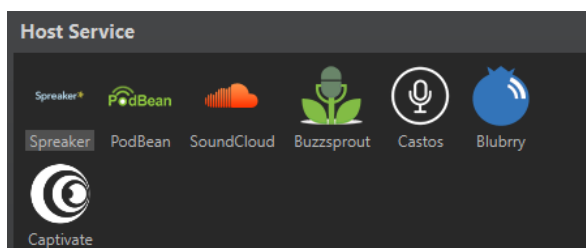
#### PRERREQUISITO

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.

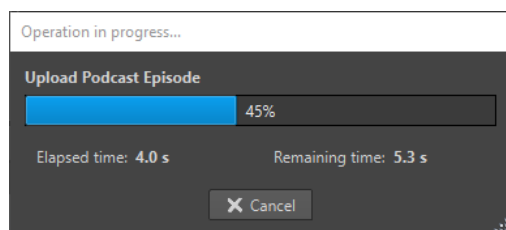


4. Haga clic en **Autorizar** para permitir a WaveLab Pro acceder al servicio de hospedaje seleccionado.  
Su navegador de internet predeterminado abre el sitio web de autorización del servicio de hospedaje seleccionado.

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 879

[Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje](#) en la página 877

## 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

[Creación de podcasts](#) en la página 877

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 878



# 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 881

[Personalizar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio](#) en la página 883

[Personalizar atajos](#) en la página 885

[Personalizar barras de comandos](#) en la página 891

[Organización de plug-ins](#) en la página 891

[Variables y trozos de texto](#) en la página 899

[Scripting](#) en la página 902

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 904

## 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 881

[Diálogo Disposición del espacio de trabajo](#) en la página 882

[Iniciar WaveLab Pro con un preset de disposición del espacio de trabajo](#) en la página 883

## 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 881

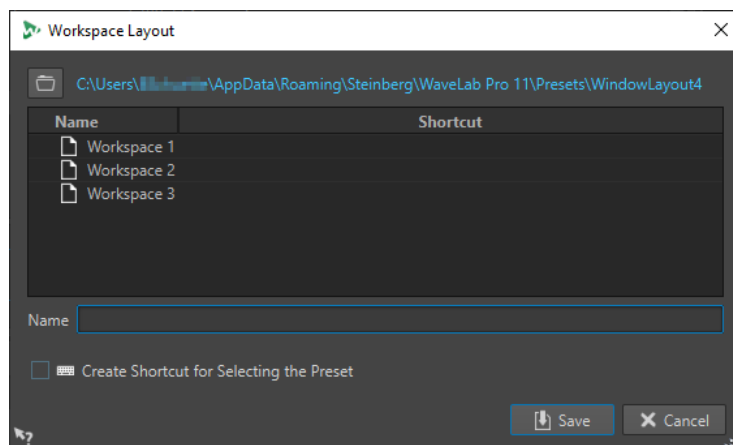
[Diálogo Disposición del espacio de trabajo](#) en la página 882

[Iniciar WaveLab Pro con un preset de disposición del espacio de trabajo](#) en la página 883

## 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 881

[Trabajar con disposiciones de espacios de trabajo](#) en la página 881

[Iniciar WaveLab Pro con un preset de disposición del espacio de trabajo](#) en la página 883

## 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 881

[Trabajar con disposiciones de espacios de trabajo](#) en la página 881

[Diálogo Disposición del espacio de trabajo](#) en la página 882

## Personalizar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio

Puede configurar el **Editor de audio** y la ventana **Montaje de audio** ajustando los colores de las formas de onda, los fondos, las líneas del cursor, etc., y cambiando el aspecto de la regla y otros detalles.

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

[Asignar colores personalizados al editor de audio o a la ventana de montaje de audio](#) en la página 883

[Asignación de colores personalizados según las condiciones](#) en la página 884

## Asignar colores personalizados al editor de audio o a la ventana de montaje de audio

---

### PROCEDIMIENTO

1. Según si va a personalizar los colores de la ventana **Editor de audio** o la del **Montaje de audio**, lleve a cabo una de estas acciones:
  - En el **Editor de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
  - Para la **Montaje de audio**, 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 en la ventana Editor de audio y Montaje de audio](#) en la página 883

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 920

[Pestaña Estilo](#) en la página 927

[Copiar ajustes de color](#) en la página 884

## 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 **Editor de audio** o la del **Montaje de audio**, lleve a cabo una de estas acciones:
    - En el **Editor de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
    - Para la **Montaje de audio**, 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 en la ventana Editor de audio y Montaje de audio](#) en la página 883

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 920

[Pestaña Estilo](#) en la página 927

[Copiar ajustes de color](#) en la página 884

## 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.

#### 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 en la ventana Editor de audio y Montaje de audio](#) en la página 883

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 920

[Pestaña Estilo](#) en la página 927

## 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.

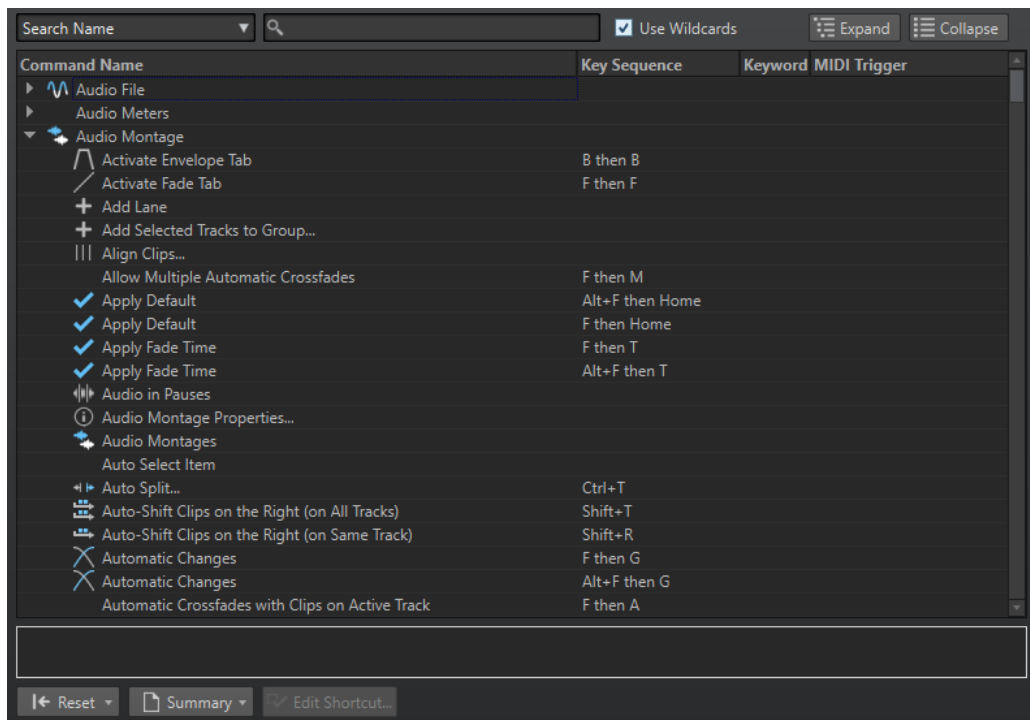
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 885

## 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 885

[Editar atajos](#) en la página 887

## 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

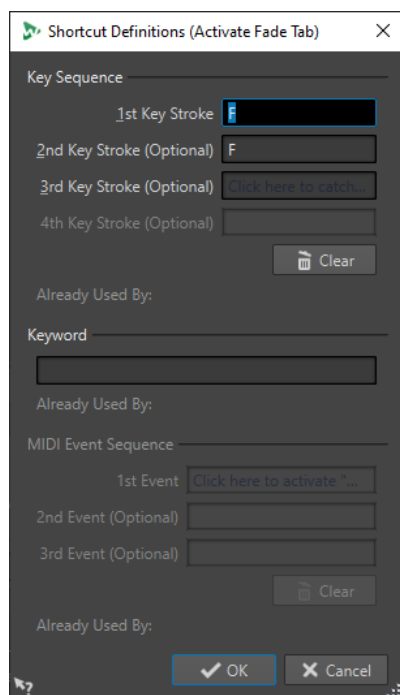
[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 885

[Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 887

## 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 887

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 885

## 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.

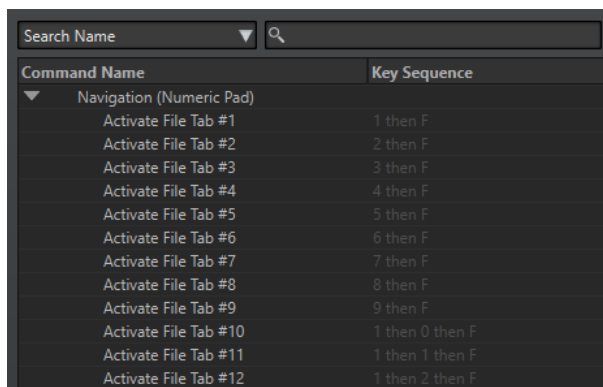
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Pestaña Dispositivos remotos](#) en la página 45
- [Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 885
- [Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 887

## Comandos de teclado indexados

Los comandos de teclado indexados le permiten ir rápidamente a ubicaciones específicas de su proyecto, por ejemplo, a un marcador específica o ranura de la **Sección Master**.

Los comandos de teclado indexados disponibles se listan en la pestaña **Atajos**, en la sección **Navegación (teclado numérico)**.



Command Name	Key Sequence
Navigation (Numeric Pad)	
Activate File Tab #1	1 then F
Activate File Tab #2	2 then F
Activate File Tab #3	3 then F
Activate File Tab #4	4 then F
Activate File Tab #5	5 then F
Activate File Tab #6	6 then F
Activate File Tab #7	7 then F
Activate File Tab #8	8 then F
Activate File Tab #9	9 then F
Activate File Tab #10	1 then 0 then F
Activate File Tab #11	1 then 1 then F
Activate File Tab #12	1 then 2 then F

- Para disparar un comando de teclado indexado, teclee el número del elemento al que quiere saltar y pulse la tecla correspondiente en su teclado.
- 

#### EJEMPLO

Si quiere saltar al quinto marcador en su ventana de archivo, pulse **5** en su teclado numérico y luego pulse **M**.

Si quiere saltar a la décima pestaña de archivo, pulse **1**, después **0** en su teclado numérico y luego pulse **F**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 885

## 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 885
- [Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 887
- [Buscar archivos abiertos](#) en la página 115

## 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 885

## 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 895

[Añadir más plug-ins VST](#) en la página 893

[Evitar que plug-ins puedan abrirse](#) en la página 894

## 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 895

## 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.

---

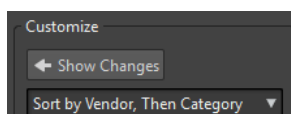
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 895

## 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 895

## 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 895

## Evitar que plug-ins puedan abrirse

Puede evitar que WaveLab Pro abra plug-ins individuales, carpetas completas de plug-ins o plug-ins VST 2.

---

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **General**.
3. Elija entre las siguientes opciones:
  - Para evitar que WaveLab Pro abra los plug-ins VST 2, active **Ignorar plug-ins VST-2**.
  - Para evitar que WaveLab Pro abra plug-ins en carpetas específicas, indique los nombres de carpetas en la sección **Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas (nombres de carpetas separados con un punto y coma)**.
  - Para excluir plug-ins individuales, escriba el nombre del plug-in en la sección **No cargar los siguientes plug-ins**:  
Introduzca el nombre del archivo exacto, sin ruta ni extensión.  
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 895

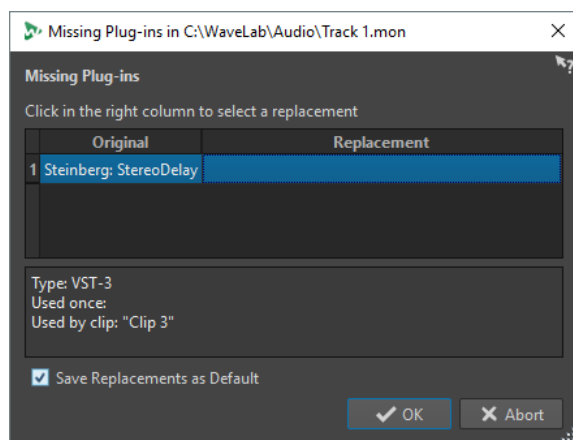
## Reemplazar plug-ins no encontrados

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)

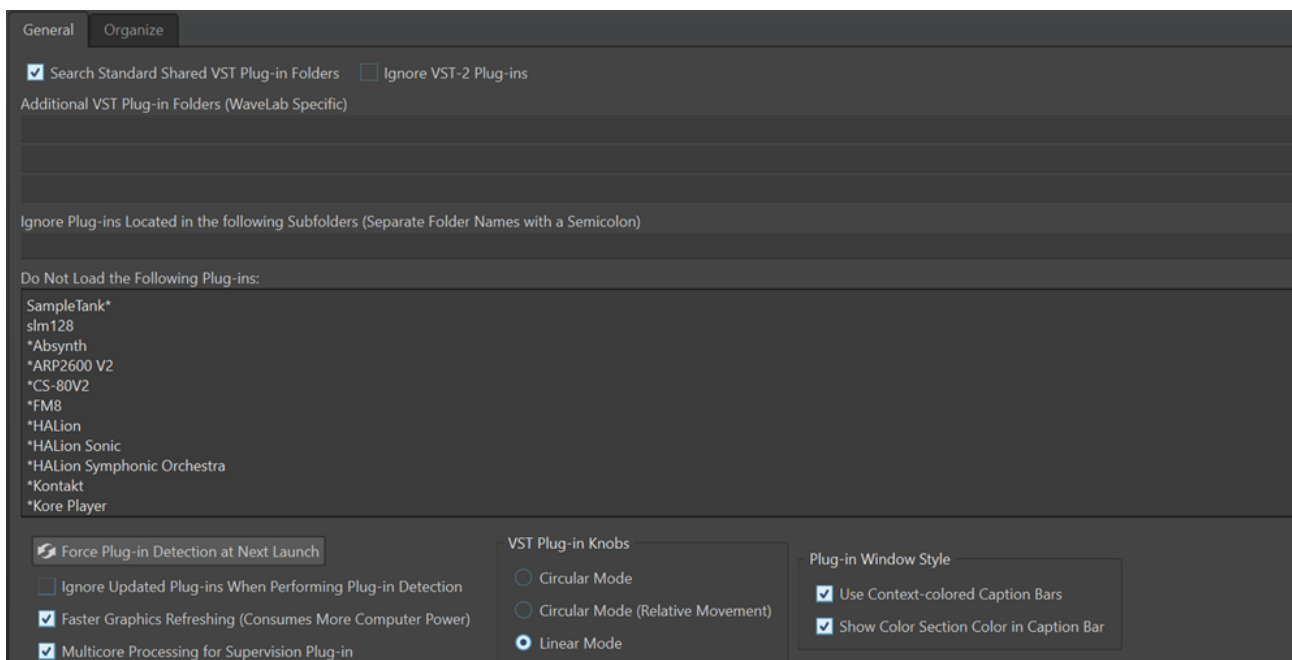
En esta pestaña puede acceder a una cantidad considerable de opciones para gestionar los plug-ins VST.

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

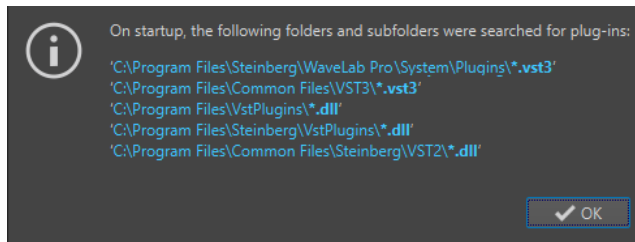
WaveLab Pro busca plug-ins VST en las carpetas predeterminadas de plug-ins VST.

#### NOTA

Para obtener información sobre las carpetas en las que WaveLab Pro busca los plug-ins al iniciar la aplicación, puede hacer clic en el icono de información ⓘ situado en la esquina superior derecha de la ventana.

Si no puede encontrar un plug-in en WaveLab Pro, esto le ayuda a determinar, por ejemplo, si ha especificado la carpeta correcta.

---



### **Ignorar plug-ins VST 2**

Evita que WaveLab Pro busque y muestre plug-ins que utilicen el antiguo estándar VST 2.

#### **NOTA**

Le recomendamos que reinicie WaveLab Pro para que la opción surta pleno efecto.

---

### **Carpetas de plug-ins VST adicionales (específicas para WaveLab Pro)**

Le permite especificar carpetas adicionales en las que se puedan encontrar plug-ins VST.

### **Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas (nombres de carpetas separados con un punto y coma)**

Le permite especificar nombres de carpetas que WaveLab Pro omite al buscar plug-ins VST.

### **No cargar los siguientes plug-ins**

Le permite especificar los plug-ins que no desea que abra WaveLab Pro indicando los nombres de archivo, sin ruta y sin extensión de archivo, introduciendo cada plug-in en una nueva 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**

Evita que WaveLab Pro compruebe si las propiedades de los plug-ins actualizados han cambiado. Si tiene plug-ins que se actualizan con mucha frecuencia, 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

Le recomendamos que utilice esta opción exclusivamente en ordenadores con al menos ocho núcleos.

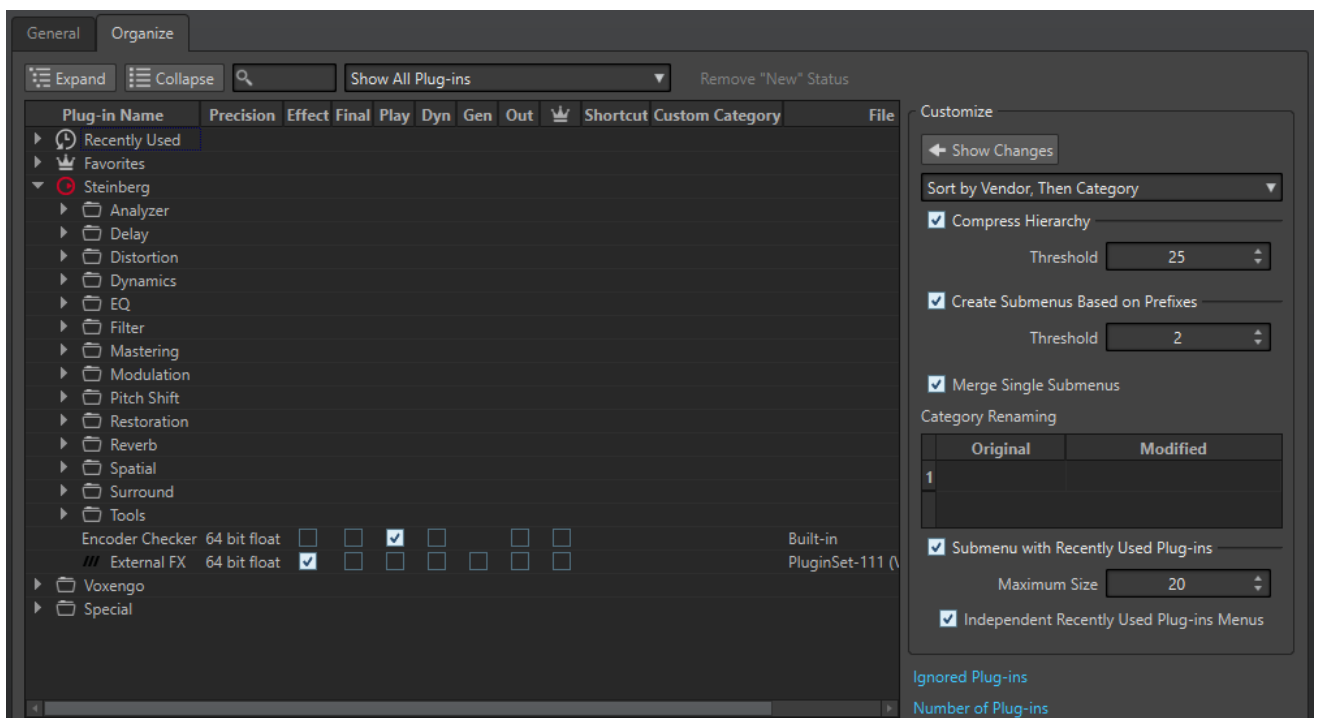
### Diales de plug-ins VST

Le permite ajustar el modo de usar diales para plug-ins. Las opciones disponibles son **Modo circular**, **Modo circular (movimiento relativo)** y **Modo lineal**.

### Estilo de ventana de plug-in

- **Usar barras de títulos de color contextual** le ayuda a identificar y distinguir los tipos de plug-in de efectos mostrando códigos de color para las barras de títulos de las ventanas de plug-in.
- Puede activar **Mostrar color de la sección de color en la barra de títulos** para mostrar un recuadro de color en la barra de títulos de las ventanas del plug-in de efectos, cuyo color dependerá del elemento al que se aplique el plug-in.

## 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 procesamiento de cada plug-in. Los plug-ins de 64 bits flotantes pueden tener procesamiento de doble precisión. En otros menús de efectos a lo largo de WaveLab Pro, los plug-ins que pueden tener doble precisión de procesamiento se marcan con «64 F», que significa 64 bits flotantes.

Leveler	64 F
/// MasterRig	64 F
Peak Master	64 F
Resampler	64 F

#### 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 propiedades particulares.

- **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. Todos 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 y que son necesarios para crear submenús que se etiquetan como el 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. Este cuadro de diálogo le permite solicitar a WaveLab Pro que vuelva a escanear estos plug-ins tras reiniciar la aplicación. Esto es más rápido que un nuevo escaneo completo.

### Número de plug-ins

Muestra la cantidad de plug-ins disponibles en WaveLab Pro.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Efectos para pistas, grupos de pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 515

## Variables y trozos de texto

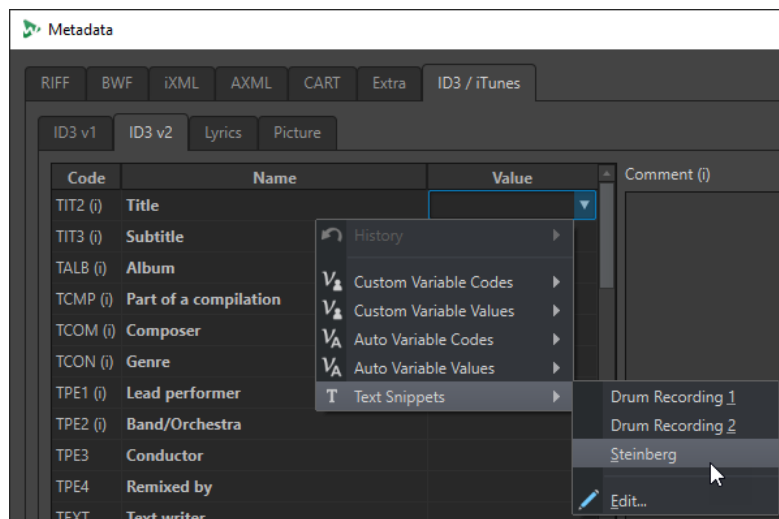
Es posible definir y usar variables personalizadas, variables auto y trozos de texto en diferentes lugares de WaveLab Pro, por ejemplo en el diálogo **Metadatos**.

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 títulos de CD se usan solo al renderizar títulos de un montaje de audio.

Si una variable se usa en un contexto incorrecto, se sustituye por un espacio en blanco.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Definir variables y trozos de texto](#) en la página 900

[Aplicar variables y trozos de texto](#) en la página 901

[Pestaña Variables \(Preferencias\)](#) en la página 901

## 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 901

## Aplicar variables y trozos de texto

Es posible aplicar variables personalizadas, variables auto y trozos de texto en diferentes lugares de WaveLab Pro.

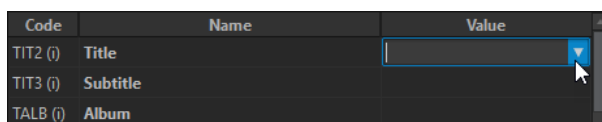
#### PRERREQUISITO

Defina variables personalizadas y trozos de texto en la pestaña **Variables**.

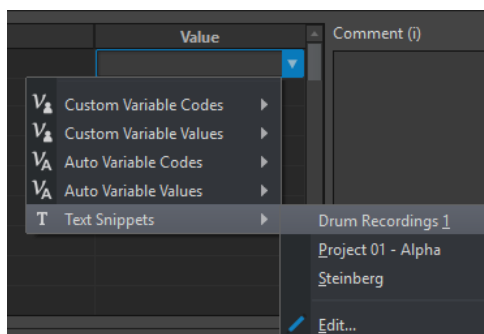
---

#### 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.

---

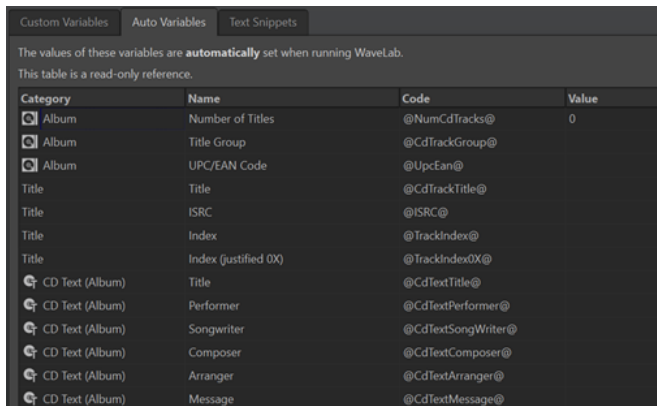
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Variables \(Preferencias\)](#) en la página 901

## 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**.



Category	Name	Code	Value
Album	Number of Titles	@NumCdTracks@	0
Album	Title Group	@CdTrackGroup@	
Album	UPC/EAN Code	@UpcEan@	
Title	Title	@CdTrackTitle@	
Title	ISRC	@ISRC@	
Title	Index	@TrackIndex@	
Title	Index (justified 0X)	@TrackIndex0X@	
CD Text (Album)	Title	@CdTextTitle@	
CD Text (Album)	Performer	@CdTextPerformer@	
CD Text (Album)	Songwriter	@CdTextSongWriter@	
CD Text (Album)	Composer	@CdTextComposer@	
CD Text (Album)	Arranger	@CdTextArranger@	
CD Text (Album)	Message	@CdTextMessage@	

### 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 899

[Definir variables y trozos de texto](#) en la página 900

[Aplicar variables y trozos de texto](#) en la página 901

## 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](https://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

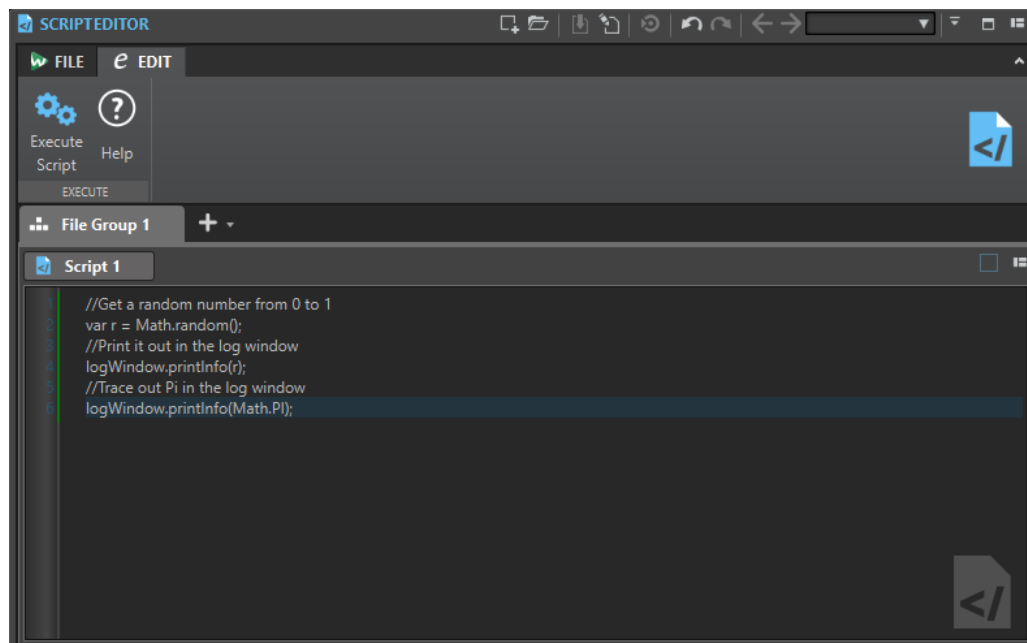
[Editor de script](#) en la página 903

[Escribir y ejecutar un script](#) en la página 903

## 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 902](#)

[Escribir y ejecutar un script en la página 903](#)

## 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 903

[Usar la ventana Registro al crear scripts](#) en la página 904

## 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 903

[Escribir y ejecutar un script](#) en la página 903

[Ventana de registro](#) en la página 100

## 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 905



## 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 904

# 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 906

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 908

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 911

[Pestaña Formatos \(Preferencias globales\)](#) en la página 912

[Pestaña Escritura de CD \(Preferencias globales\)](#) en la página 914

[Pestaña Opciones \(Preferencias globales\)](#) en la página 915

[Pestaña Aplicaciones externas \(Preferencias globales\)](#) en la página 915

## 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 906

## Pestaña Visualización (Preferencias globales)

La pestaña **Visualización** le permite realizar cambios en la interfaz de usuario, que afectan a toda la aplicación.

- Para abrir la pestaña **Visualización** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Visualización**.

### Tema

Le permite elegir un esquema de colores para la interfaz de usuario:

- **Oscuro** establece la interfaz de usuario a un esquema de color oscuro.
- **Claro** establece la interfaz de usuario a un esquema de color claro.

### 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

Determina el comportamiento del programa después de cerrar la pestaña activa. Puede elegir activar la pestaña más recientemente activada de nuevo (**Activar la última pestaña activa**), la pestaña a la izquierda de la pestaña activa actual (**Activar la pestaña a su izquierda**), o la pestaña a la derecha de la pestaña activa actual (**Activar la pestaña a su derecha**).

### 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.

#### Ocultar auto. ventanas autodeslizantes

Hace que cualquier ventana autodeslizante abierta se cierre automáticamente al hacer clic fuera de la ventana o al cambiar el foco a otra parte de la aplicación.

#### Animar las ventanas autodeslizantes

Hace que las ventanas autodeslizantes se abran con una animación.

#### Transparencia de ventanas

Establece el grado de transparencia, para ventanas que la tengan activada.

### 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**.

## 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. En caso contrario, esta opción se ignora.

#### NOTA

Las ventanas de plug-ins no se muestran en alta resolución. Si las ventanas de plug-ins se ven demasiado pequeñas, desactive **Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI)**.

---

### Restringir la escala a múltiplos de 100

Si esta opción está activada, solo se soportan factores de escala múltiples de 100. Por ejemplo, si usa un factor de escala del 150%, en WaveLab Pro, la escala que se aplica 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.

### 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.

### Mostrar barra de opciones para acciones del ratón

Si esta opción está activada, en algunos contextos, la barra de información de **Opciones contextuales** muestra comandos clave que están a su disposición en una fase concreta de su flujo de trabajo.

### Retraso de descripciones emergentes (tooltips)

Le permite seleccionar el retardo tras el cual aparece la información sobre herramientas (tooltips) al pasar el ratón por encima de los controles de la interfaz de usuario.

Puede elegir entre las siguientes opciones: **300 milisegundos**, **500 milisegundos**, **700 milisegundos**, **1 seg** y **2 seg**. Si prefiere no ver ninguna información sobre herramientas, puede seleccionar **Nunca mostrar**.

### Al iniciar la aplicación con un archivo específico

Le permite elegir si, al iniciar WaveLab abriendo un archivo específico mediante arrastrar y soltar o el Explorador de archivos/Finder de macOS, todos los archivos en los que haya trabajado más recientemente se abren junto con él o no.

### Zoom vertical dinámico máximo para la vista

Escala automáticamente la forma de onda para que llene todo el espacio vertical de la ventana.

### Cursor de edición

#### Tasa de parpadeo

Le permite ajustar el cursor de edición a la frecuencia de parpadeo con la que se sienta más cómodo:

- **Sin parpadeo** cancela el parpadeo, de modo que el cursor de edición se muestra como una línea roja estática.
- **Estándar** ajusta la frecuencia de parpadeo al valor por defecto.
- **Rápido** hace que el cursor de edición parpadee a mayor velocidad, en comparación con el valor predeterminado.

#### Anchura

Le permite personalizar la anchura del cursor de edición.

Puede ajustarlo a **Delgado**, **Medio** o **Grueso**.

#### Con foco

Le permite personalizar el color del cursor de edición para cuando la vista del editor tenga el foco del teclado.

#### Sin foco

Le permite personalizar el color del cursor de edición para cuando la vista del editor no tenga el foco del teclado.

### Cursor de reproducción

#### Color

Le permite personalizar el color del cursor de reproducción.

#### Atenuar en canales enmudecidos

Con esta opción activada, cualquier parte del cursor de reproducción que se cruce con canales de audio silenciados se vuelve semitransparente.

#### Anchura

Le permite personalizar la anchura del cursor de reproducción.

Puede ajustarlo a **Delgado**, **Medio** o **Grueso**.

#### Mostrar cola

Con esta opción activada, se aplica una sombra transparente a la izquierda del cursor de reproducción, que sigue su movimiento.

- **Anchura** le permite fijar la anchura del rastro.  
Puede configurarlo como **Diminuto**, **Pequeño**, **Medio** o **Ancho**.
- El **Color** le permite establecer la estela en el mismo color que el cursor de reproducción, en blanco o en un tono de gris.
- **Intensidad** le permite definir el grado de visibilidad del rastro.

Puede ajustarlo a **Sutil, Leve, Suave, Moderado** o **Pronunciado**.

#### NOTA

Los ajustes relacionados con la visualización del cursor de reproducción pueden establecerse de forma independiente para los temas de interfaz de usuario **Oscuro** y **Claro**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 906

[Iniciar WaveLab abriendo archivos](#) en la página 102

## 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 forma por defecto de los fundidos o fundidos cruzados que WaveLab Pro crea automáticamente durante procesos específicos.

#### Detección de puntos cue de audio

En esta sección puede elegir entre las siguientes opciones:

- **Número máximo de puntos cue de audio alrededor del cursor** le permite elegir un número del 1 al 10. Cuanto mayor sea el número, más puntos de cue de audio se mostrarán.

WaveLab Pro analiza el audio en un intervalo de cinco segundos antes a cinco segundos después de la posición actual del ratón. El número que especifique aquí determina la densidad de puntos de cue de audio que se muestran dentro de este rango.

#### CONSEJO

Recomendamos utilizar un número alto junto con la opción **Persistente**, a la que puede acceder a través de **Editar > Persistente > Bordes magnéticos > Opciones adicionales**.

Si evitar que su espacio de trabajo parezca desordenado es importante para usted, le recomendamos que mantenga este número bajo.

- **Cuándo activar** le permite seleccionar las acciones necesarias para que se generen y muestren los puntos de cue de audio:
  - **Selección de tiempo con el ratón**
  - **Arrastrar el cursor de edición sobre la regla de tiempo**
  - **Arrastrar el cursor de edición con el ratón (+ Mayús)**

#### CONSEJO

Si no desea que WaveLab Pro muestre ningún punto de cue de audio, puede desactivar las tres opciones.

---

### 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.

---

**Portapapeles del sistema** le permite seleccionar la resolución de los archivos de audio creados durante las transferencias del portapapeles del sistema.

Por defecto se establece en flotante de 32 bits. Sin embargo, si WaveLab Pro detecta que un archivo puede mantener su calidad con una resolución inferior, el valor se reduce automáticamente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 117

[Preferencias globales](#) en la página 906

## 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**.
- Para comparar el valor en relación a su material de audio mediante el diálogo **Análisis de sonoridad** de la pestaña **Analizar** (disponible en la ventana del **Editor de audio** y del **Montaje de audio**).

### 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 906

## 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 906

## 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 completan.

### 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 906

## 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 906

[Editores externos](#) en la página 931

[Explorador de archivos externo alternativo](#) en la página 933

## 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 916

[Pestaña Archivo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 918

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 920

## Pestaña Edición (Preferencias de archivos de audio)

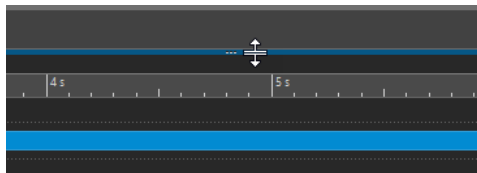
### Visualización

#### Mostrar vista global al abrir nuevos archivos de audio

Si esta opción está activada y abre un archivo de audio, se mostrará también una vista general. Si esta opción está desactivada, solo se mostrará la vista principal.

#### 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 dos o más grupos de pestañas disponibles, se mostrará también una vista general en el **Editor de audio** 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.

### **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.

### **Punto de cruce ascendente/Cualquier punto de cruce**

Le permite elegir si desea que WaveLab Pro detecte cualquier punto de cruce por cero en el audio (**Cualquier punto de cruce**), o que limite la búsqueda a los puntos de cruce por cero que marquen una pendiente ascendente (**Punto de cruce ascendente**).

#### NOTA

Recomendamos elegir **Punto de cruce ascendente** para las selecciones de bucle. Tenga en cuenta que, como sólo se tienen en cuenta las pendientes positivas, la selección de esta opción genera menos resultados, con una mayor distancia entre los puntos de cruce por cero individuales, que **Cualquier punto de cruce**.

---

## Superposición de la forma de onda de sonoridad

### Escalado AES-17

Con esta opción activada, la **Sonoridad RMS** de una onda sinusoidal coincide con su valor de pico.

#### CONSEJO

Para distinguir claramente entre la **Sonoridad RMS** y los valores de pico de una señal de audio, recomendamos desactivar esta opción, ya que así se reduce ligeramente la altura de la visualización de la sonoridad.

---

### Resolución

Le permite fijar la duración de los cortes de audio para el procesamiento de la **Sonoridad RMS**. Cuanto más bajo sea el valor, más se ajustará la pantalla a los picos; cuanto más alto sea el valor, menos se ajustará a los picos.

#### CONSEJO

Para resaltar secciones muy dinámicas, con una diferencia significativa entre picos y sonoridad, recomendamos fijar un valor más alto.

---

#### NOTA

Al cambiar la resolución, se reconstruye la visualización de todas las imágenes de audio.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 916

[Lectura de escaneo](#) en la página 177

[Superposición de sonoridad](#) en la página 189

## Pestaña Archivo (Preferencias de archivos de audio)

### Avisar al abrir un archivo con una cabecera mal formada

Si esta opción está activada, se abrirá un mensaje cuando abra un archivo con una cabecera dañada; por ejemplo, un archivo dañado o un archivo que no haya sido formateado correctamente 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.

#### **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. Como resultado, los marcadores están disponibles en todo momento, incluso si abre los archivos en 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, un estándar que sirve como reemplazo del 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. Como resultado, los marcadores se incluyen en formatos de archivo que no admiten marcadores por defecto.

#### **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 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 como resultado, tardará más en abrir los archivos de audio.

#### **Guardar ajustes de visualización con cada archivo de audio**

Si esta opción está activada, los ajustes de visualización se guardan con los archivos de audio.

#### **Ubicación de los archivos asociados**

Le permite elegir dónde guardar los archivos asociados (también conocidos como archivos auxiliares):

- **El montaje de audio o la carpeta de proyecto** guarda los archivos auxiliares en una subcarpeta del montaje de audio o de la carpeta de proyecto, etiquetando la subcarpeta como `cache.mon` o `cache.prj`, respectivamente; siempre que los archivos de audio correspondientes también se guarden en el montaje de audio o en la carpeta de proyecto.

- **Carpeta específica** guarda los archivos auxiliares en una carpeta que puede especificar.

#### CONSEJO

Le recomendamos que elija esta opción en caso de que vea la necesidad de liberar espacio de memoria más adelante, ya que puede eliminar periódicamente el contenido de la carpeta sin arriesgarse a perder ningún dato importante.

- **Lado a lado con archivo de audio** guarda los archivos auxiliares en el mismo directorio que los archivos de audio correspondientes.

#### Permitir apertura de archivos mono dual

Permite identificar varios archivos mono seleccionados como archivos estéreo, basándose en sus nombres, y editarlos como un único archivo estéreo.

#### Creación de nombres/Interpretación de nombres

Le permite definir un patrón de creación de nombres y hasta siete patrones de interpretación de nombres para diferentes esquemas de nomenclatura.

- WaveLab Pro usa el patrón de creación de nombres (solo uno) 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 siete) para identificar el canal original de los archivos mono basándose en un análisis de sus nombres.

#### ID de canal izquierdo/ID de canal derecho

Representan secuencias de caracteres que se utilizan para identificar los archivos de los canales izquierdo y derecho en sus nombres; por ejemplo, «\_l» para el canal izquierdo y «\_r» para el canal derecho.

#### Sufijo

Con esta opción activada, la cadena de ID del canal debe situarse al final del nombre del archivo.

#### Avanzado

Con esta opción activada, que requiere un patrón de nombre, la cadena de ID del canal puede situarse en cualquier lugar del nombre del archivo. El nombre debe tener una sección de {captura}.

Sufijos por defecto para reconocer los archivos mono duales:

- -L/-R
- \_L/\_R
- .L/.R

#### NOTA

Esta opción solo está disponible para patrones de entrada.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 916

## Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio)

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para partes del **Editor de audio**.



### **Tema**

Le permite seleccionar el estilo por defecto y los estilos condicionales.

### **Partes**

Muestra las partes que se pueden colorear. Haga clic en una parte para editar su color.

### **Ocultar (solo disponible para partes específicas)**

Ocultar la parte seleccionada.

### **Línea punteada (solo disponible para partes específicas)**

Cambia la línea continua por una punteada.

### **Transparencia (solo disponible para partes específicas)**

Le permite editar el grado de transparencia del elemento seleccionado.

### **Tamaño del elemento (solo disponible para partes específicas)**

Le permite editar el tamaño del elemento seleccionado.

### **Cambiar ambos canales si es posible**

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de un archivo estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un archivo se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

### **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 circundante para seleccionar el tono. 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 dan 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 916

[Colorear elementos del editor de audio](#) en la página 922

## **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.

#### **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 916

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 920

## **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](#) en la página 923

[Pestaña Todos los montajes de audio](#) en la página 924

[Pestaña Estilo](#) en la página 927

## **Pestaña Montaje de audio activo**

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.

#### **Mostrar diálogo de opciones de copia al importar archivos**

Le permite elegir si desea mostrar o no la opción **Copiar archivo a la carpeta de montaje de audio** al insertar archivos de audio en un montaje de audio activo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de montajes de audio](#) en la página 923

## Pestaña Todos los montajes de audio

Los ajustes realizados en esta pestaña se aplican a todos los montajes de audio.

### Guardar copia periódica

#### Número máximo de copias

Le permite especificar cuántas copias de seguridad del montaje de audio desea conservar.

#### Guardado automático

Guarda el montaje de audio automáticamente en intervalos que puede especificar en el campo de tiempo inferior.

### Opciones de visualización

#### Los clips de colores tienen prioridad sobre la visualización arco iris

Muestra los clips a los que haya asignado colores específicos en sus colores personalizados, incluso con la visualización **Arco iris** activada. Esto le permite identificarlos claramente por sus colores en todo momento, mientras sigue beneficiándose de las ventajas de la visualización **Arco iris** para el resto de clips.

#### Mostrar indicaciones laterales de clips

Le permite elegir si desea mostrar u ocultar las indicaciones laterales del clip; es decir, pequeñas flechas rojas en el borde derecho y/o izquierdo de un clip que indican que el clip ha sido recortado y que sólo una parte del mismo es visible en ese momento.

#### 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.

#### 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.

#### Regla de tiempo de clips - Tiempo relativo al inicio del clip

Con la **Regla** activada en la sección **Clip** de la pestaña **Ver**, al elegir esta opción se pone a cero el tiempo de la regla de clip al inicio de un clip. Si esta opción está desactivada, el tiempo de la regla de clips es relativo al tiempo del origen del archivo de audio.

#### Regla de tiempo de clips - Mostrar rejilla

Muestra una rejilla en la ventana **Montaje de audio**, alineada con las marcas de la regla de tiempo; es decir, los tics principales de la regla de tiempo.

#### 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.

#### 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.

### 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.

Puede usar esta opción si experimenta chasquidos o ruidos cuando la posición de reproducción alcanza el inicio de un clip que contiene efectos, como reverberación o retardo.

#### NOTA

Activar esta opción puede conllevar una respuesta retardada al comenzar la reproducción. Por lo tanto, le recomendamos que la desactive, a menos que experimente una escasez de memoria provocada por demasiados plug-ins.

---

### Mostrar diálogo de opciones de copia al importar archivos

Le permite elegir si desea mostrar o no la opción **Copiar archivo a la carpeta del montaje de audio** al insertar archivos de audio en montajes de audio.

## Más ajustes

### 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 procesamiento 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 continúe enviando la señal silenciosa durante el tiempo especificado en el campo de valor **Duración del proceso después de silencio**.

### Calentamiento de plug-ins

Concede a los plug-ins una fase de calentamiento mediante la inserción de muestras de audio (normalmente silencio) antes de procesar un rango de audio, como un clip, un título o una selección temporal. Esta precarga de muestras puede mejorar la calidad de audio resultante.

Puede elegir entre las siguientes opciones de calentamiento:

- **DESACT** desactiva la opción.
- **500 milisegundos** es el valor por defecto.
- **1 segundo** aplica una fase de calentamiento prolongada.

### 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.

### Ajustes por defecto de nuevos clips

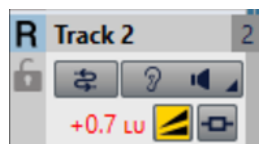
Le permite especificar si la envolvente de nivel/fundido o la envolvente de panoramización debe aplicarse antes o después de los efectos de clip al crear nuevos clips. Están disponibles las siguientes opciones:

- **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**

### Igualación de la sonoridad

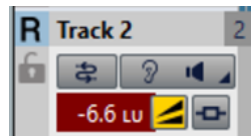
Le permite elegir entre una serie de opciones para la adaptación de la sonoridad.

- El **Tiempo de calentamiento** le permite especificar el tiempo en el que se calcula el nivel de sonoridad antes de que se inicie la adaptación de sonoridad, en segundos.
- El **Aviso de desviación** le permite especificar un valor umbral para la desviación de la ganancia actual ecualizada con respecto a la ganancia requerida que, cuando se supera, activa una advertencia visual. En este caso, la etiqueta de desviación aparece resaltada en rojo.



- **Reajuste automático de la ganancia** reajusta automáticamente la ganancia al nivel deseado.

- La **Ganancia techo** le permite fijar el nivel de techo, es decir, el límite superior de la ganancia, para evitar subidas bruscas de volumen y evitar el estrés en los altavoces. Cuando se alcanza el límite, el valor se muestra con fondo rojo, junto al botón amarillo correspondiente.



#### NOTA

Este ajuste sólo será relevante si usa señales de audio totalmente distintas y no relacionadas para la comparación.

---

#### Filtros de monitorización (salida)

Le permite establecer y personalizar filtros para monitorizar rangos de frecuencia específicos de la salida de su montaje de audio o de las pistas de referencia.

- El **Filtro de paso bajo** le permite fijar una frecuencia por encima de la cual se atenúan las frecuencias, para aislar las frecuencias bajas como una gama de frecuencias individual para la monitorización.
- El **Filtro paso banda #1** le permite ajustar un rango de frecuencias individual, para aislarlo para su monitorización.
- El **Filtro paso banda #2** le permite ajustar un rango de frecuencias individual, para aislarlo para su monitorización.
- El **Filtro paso banda #3** le permite ajustar un rango de frecuencias individual, para aislarlo para su monitorización.
- El **Filtro paso alto** le permite fijar una frecuencia por debajo de la cual se atenúan las frecuencias, para aislar las frecuencias altas como una gama de frecuencias individual para la monitorización.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de montajes de audio](#) en la página 923

## Pestaña Estilo

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para clips y partes de clips en la ventana **Montaje de audio**.

#### 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**

Ocultar la parte seleccionada.

### **Cambiar ambos canales si es posible**

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de clips estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un clip se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

### **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 o 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 dan estas condiciones**

Estas opciones le permiten definir las condiciones en las que se aplicará un estilo de color específico.

#### **La 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 a 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 923

[Colorear elementos del montaje de audio](#) en la página 928

## **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.

#### 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.

NOTA

Las líneas de marcador se muestran si se activa **Regla** en la sección **Clip** de la pestaña **Ver**.

---

#### Regla de tiempo (archivo origen)

El color de la regla de origen.

NOTA

La regla de origen se muestra si **Regla** está activada en la sección **Clip** de la pestaña **Ver**.

---

#### 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 923

[Pestaña Estilo](#) en la página 927

## 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 915

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 146

## 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 932

## 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 932

## 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 933

## 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 933

[Pestaña Aplicaciones externas \(Preferencias globales\)](#) en la página 915

## 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 934

## 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 935

[Personalizar atajos](#) en la página 885

## 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 934

[Diálogo Configurar herramientas externas](#) en la página 935

## 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 reemplazará 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 934

[Configurar herramientas externas](#) en la página 934



# Índice

## A

- AAC
  - Codificación [227](#)
- Abrir
  - Asistente de inicio [24](#)
  - Mono dual [235](#)
  - Ventanas de medidores [680](#)
  - Ventanas de plug-in [540](#)
- Abrir archivos
  - Asistente de inicio [101](#)
  - Pestaña Archivo [101](#)
- Acceso
  - Tarjetas de sonido [33](#)
- Activar
  - Alineado [438](#)
  - Bordes magnéticos [438](#)
  - Carpetas vigiladas [845](#)
- Actualizar
  - Archivos de picos [71](#)
  - Snapshots [254](#), [568](#)
  - Súper clips [484](#)
- AES-31
  - Exportar [581](#)
  - Importar [581](#)
- Agrupado automático
  - Clips [451](#)
  - Opciones [452](#)
- Agrupar
  - Clips [472](#)
  - Pistas [400](#)
  - Títulos [556](#)
- AIFF [216](#)
- Ajustar
  - Bucles [770](#)
  - Frecuencia de muestreo [421](#)
  - Fundidos cruzados [511](#)
- Ajuste
  - Idiomas [906](#)
- Ajustes
  - Archivos de picos [71](#)
  - Carpetas vigiladas [848](#)
  - Sincronizar [930](#)
  - Usuarios múltiples [931](#)
- Ajustes de plug-ins
  - Comparar [544](#)
- Ajustes de vista
  - Archivos auxiliares [71](#)
- Álbum
  - Reproducción [557](#)
- Alineado [192](#)
  - Activar [438](#)
  - Bordes magnéticos [193](#)
  - con anclajes [489](#)
  - Cruce por cero [193](#)
  - Fundidos cruzados [455](#)
- Alineado (*cont.*)
  - Montajes de audio [438](#)
  - Puntos de envolvente [489](#)
- Alinear
  - Clips [446](#)
- Alinear clips
  - Diálogo [446](#)
- Altavoces
  - Configuración [183](#)
  - Configurar [627](#)
  - LEDs [629](#)
- AMB [216](#)
- Ambisonics [211](#), [216](#), [646](#)
  - Reproducción [646](#)
  - VST AmbiDecoder [647](#)
- AMBIX [216](#)
- Análisis
  - Análisis global [285](#)
  - Comparador de archivos de audio [297](#)
  - Errores [302](#)
  - Espectrograma en vivo [694](#)
  - Espectrómetro [690](#)
  - Espectroscopio [690](#)
  - Fasescopio [689](#)
  - Frecuencia en 3D [298](#)
  - Medidores [680](#)
  - Tipo [286](#)
- Análisis de audio
  - Pestaña Analizar [259](#)
- Análisis de sonoridad [261](#)
  - Diálogo [261](#)
  - Opciones [263](#)
  - Resultados [261](#)
- Análisis global [285](#)
  - Pestaña de sonoridad [288](#)
  - Pestaña Errores [293](#)
  - Pestaña Extra [292](#)
  - Pestaña Picos [286](#)
  - Pestaña Tono [291](#)
  - Realizar [294](#)
  - Resultados [295](#)
  - Tipo [286](#)
- Analizar
  - Audio [259](#)
  - Sonoridad [261](#)
- Anclajes [489](#)
  - Reproducción [167](#), [168](#)
- Anclar
  - Grupos de pestañas [79](#)
  - Ventana de control [79](#)
- Anular solo [182](#)
  - Clústeres de canales [214](#)
- Añadir
  - Archivo de procesador por lotes [833](#)
  - Carpetas vigiladas [844](#)
  - Carriles [404](#)

- Añadir (*cont.*)
  - Clips [416](#)
  - Pistas [390](#)
  - Pistas de video [796](#)
  - Plug-ins de procesamiento por lotes [835](#)
  - Puntos de cue [473](#)
  - Silencio verdadero [255](#)
  - Sonido ambiente [255](#)
- Apartar
  - Pistas [393](#)
- Apartar pista [393](#)
- Aplicaciones
  - Externas [915](#)
- Aplicaciones externas
  - ARA [811](#)
  - Copiar y Pegar [808](#)
- Aplicar
  - Fundidos [319](#)
  - Trozos de texto [901](#)
  - Variables [901](#)
- ARA
  - Características [811](#)
  - Extensión [811](#)
- Archivo de procesador por lotes
  - Crear [832](#)
  - Guardar [832](#)
- Archivos
  - Abrir [101](#)
  - Abrir en una pestaña dedicada [103](#)
  - Borrar [107](#)
  - Buscar [115](#)
  - Cambiar [111](#)
  - Cerrar [103](#), [104](#)
  - Conversión por lotes [859](#)
  - Copiar [106](#)
  - Favorito [118](#)
  - Foco [148](#)
  - Gestión [101](#)
  - Grupos [114](#)
  - Guardar [104](#)
  - Multicanal [211](#)
  - Portapapeles [102](#)
  - Renderizar [630](#)
  - Renombrado por lotes [860](#)
  - Renombrar [107](#)
  - Temporal [117](#)
  - Usados recientemente [115](#)
- Archivos auxiliares [71](#)
- Archivos de audio
  - Codificación [225](#)
  - Combinar [233](#)
  - Comparar [297](#)
  - Crear [218](#)
  - Dividir [748](#)
  - Errores [302](#)
  - Formato [220](#)
  - Fundidos [319](#)
  - Guardar [219](#)
  - Insertar [233](#), [410](#)
  - Mezcla [244](#)
  - Mono dual [235](#)
  - Montajes de audio [28](#)
  - Plantillas [142](#)
- Archivos de audio (*cont.*)
  - Preferencias [916](#)
  - Remuestreado [421](#)
  - Renderizar [244](#)
  - Restauración [302](#)
- Archivos de audio multicanal [211](#)
- Archivos de definición
  - Control remoto [50](#)
- Archivos de origen
  - Clips [475](#)
  - Clonación [478](#)
  - Edición [478](#)
  - Gestionar [475](#)
  - Reemplazar [477](#), [479](#)
- Archivos de picos [70](#)
  - Actualizar [71](#)
  - Ajustes [71](#)
  - Reconstruir [71](#)
- Archivos de video
  - Codificadores [802](#)
  - Compatibilidad [801](#)
  - Extraer audio [798](#)
  - Formatos contenedores [801](#)
  - Importar [797](#)
  - Insertar [797](#)
  - Reemplazar audio [798](#)
  - Tasas de fotogramas [802](#)
- Archivos favoritos [118](#)
  - Filtrar [119](#)
- Archivos flotantes [218](#)
- Archivos no encontrados [388](#)
  - Diálogo [389](#)
- Archivos temporales [117](#)
- Arco iris
  - Editor de audio [188](#)
  - Visualización [188](#)
- Área de control
  - Canales [191](#)
- Área de control de carril [408](#)
- Área de control de pista [338](#)
  - Medidor de pico de pista [351](#)
  - Pistas de imagen [349](#)
  - Pistas de prueba nula [345](#)
  - Pistas de referencia [343](#)
  - Pistas de video [347](#)
  - Pistas estéreo [338](#)
  - Pistas mono [338](#)
- Arrastrar [126](#)
  - Editor de audio [127](#)
  - Estéreo a mono [241](#)
  - Mono a estéreo [241](#)
  - Montajes de audio [127](#)
  - Procesador por lotes [127](#)
  - Sección Master [127](#)
- Arrastrar y soltar [126](#)
- Arreglar
  - Referencias [388](#)
- ASCII
  - FFT [691](#)
- Asignar
  - Canales [424](#)

ASIO  
 Controlador [35](#)  
 Controlador Steinberg [35](#)  
 ASIO-Guard [34](#)  
 Conexiones de Audio [36](#)  
 Configurar [34](#)  
 Latencia [33](#)  
 Asistente de álbum [559](#)  
 Asistente de inicio [22](#), [24](#), [25](#), [27](#), [30](#)  
 Abrir [24](#)  
 Abrir archivos [101](#)  
 Montajes de audio [27](#), [28](#)  
 Procesadores por lotes [30](#)  
 Proyectos [25](#)  
 Assets  
 Montajes de audio [578](#)  
 Proyectos [155](#)  
 Atajos  
 Edición [887](#)  
 Lista [890](#)  
 Personalizar [885](#)  
 Pestaña [885](#)  
 Reproducción [172](#)  
 Atributos  
 Metadatos [247](#), [249](#)  
 Muestras [780](#)  
 Atributos de muestra [780](#)  
 AIFF [780](#)  
 Edición [780](#)  
 Ventana [781](#)  
 WAV [780](#)  
 ATXT [216](#)  
 Audio  
 Análisis [259](#)  
 Archivos de video [798](#)  
 Copiar [241](#)  
 Invertir [322](#)  
 Mover [240](#)  
 Pausas [563](#)  
 Preferencias [911](#)  
 Rango [56](#)  
 Seleccionar [55](#)  
 Audio Random Access [811](#)  
 Aumentar  
 Niveles de envolvente [491](#)  
 Autoescalado vertical [131](#)  
 Automatización  
 Fundidos [493](#)  
 Panorama [493](#)  
 Parámetros [493](#)  
 Volumen [493](#)  
 Ayuda [16](#), [18](#)  
 Asistente de inicio [22](#)

**B**

Barra de comandos [86](#)  
 Barra de estado [87](#)  
 Barra de transporte [163](#)  
 Botón Detener [166](#)  
 Botón Reproducir [166](#)  
 Carga de procesamiento de audio [174](#)  
 Ocultar [174](#)

Barra de transporte (*cont.*)  
 Posición [174](#)  
 Presets [173](#)  
 Barras de comando  
 Personalizar [891](#)  
 Bending  
 Tono [328](#)  
 Bloquear  
 Clips [469](#)  
 Envolventes [493](#)  
 Pistas [392](#)  
 Bordes magnéticos [193](#)  
 Activar [438](#)  
 Menú [193](#)  
 Puntos de cue [439](#)  
 Borrar  
 Clips [468](#)  
 Marcadores [664](#)  
 Medio óptico [700](#)  
 Plantillas [144](#)  
 Presets [138](#)  
 Botón Detener [166](#)  
 Bucles [768](#)  
 Ajustar [770](#)  
 Crear [768](#)  
 Depurar [769](#)  
 Fundidos cruzados [776](#)  
 Mover [775](#)  
 Postfundidos cruzados [777](#)  
 Reproducción [170](#)  
 Resolución de problemas [777](#)  
 Bus  
 Conexiones de Audio [36](#)  
 BWF  
 Metadatos [247](#)  
 Bypass  
 Inteligente [637](#)  
 Sección Master [629](#)  
 Bypass inteligente [637](#)  
 Diálogo [638](#)

**C**

Cadena de plug-ins  
 Presets [531](#)  
 Cadenas de plug-ins  
 Cargar cadenas de plug-ins [836](#)  
 Procesador por lotes [823](#), [836](#)  
 Cambiar  
 Formatos de archivo [222](#)  
 Frecuencia de muestreo [330](#)  
 Nombres de archivos [477](#)  
 Presets [138](#)  
 Propiedades de audio [246](#)  
 Tipos de marcadores [668](#)  
 Tono [328](#)  
 Ubicaciones de archivos [477](#)  
 Cambios de formato  
 Archivos de audio [220](#)  
 Canales  
 Asignar [424](#)  
 Configurar [422](#)  
 Controles [191](#)

- Canales (*cont.*)
  - Estéreo a mono [619](#)
  - Montajes de audio [386](#)
  - Multicanal a estéreo [619](#)
  - Multicanal a mono [619](#)
  - Rango de selección [64](#)
  - Reproducción [175](#)
  - Seleccionar [62](#)
- Cancelar
  - Tareas en segundo plano [645](#)
- Capítulos
  - Generar [677](#)
  - Spotify [677](#)
  - YouTube [677](#)
- Capturar
  - Snapshots [567](#)
- Carga de procesado de audio [174](#)
- Cargar
  - Clips [445](#)
  - Presets de la Sección Master [641](#)
- Carpetas [145](#)
  - Carpetas vigiladas [841](#)
  - Contextual [72](#)
  - Especificar [145](#)
  - Montaje de audio [334](#)
  - Montajes de audio [578](#)
  - Procesador por lotes [841](#)
  - Proyectos [155](#)
- Carpetas de documentos [145](#)
- Carpetas de trabajo [145](#)
- Carpetas vigiladas [841](#)
  - Activar [845](#)
  - Ajustes [848](#)
  - Añadir [844](#)
  - Configurar [842](#)
  - Definir [843](#)
  - Estado [851](#)
  - Estructura de carpetas [852](#)
  - Fondo [846](#)
  - Icono de la bandeja del sistema [851](#)
  - Línea de comandos [853](#)
  - Presets [848](#)
  - Usar [847](#)
  - Ventana [842](#)
- Carriles [404](#)
  - Añadir [404](#)
  - Área de control [408](#)
  - Clips [407](#)
  - Convertir en pistas [406](#)
  - Crear [404](#)
  - Desplegar [407](#)
  - Eliminar [405](#)
  - Enmudecer [405](#)
    - Ensamblar Carriles [389](#)
  - Plegar [407](#)
  - Poner en solo [405](#)
- CART
  - Marcadores [251](#)
  - Metadatos [247](#)
- CC121
  - Control remoto [45](#)
  - Controles [51](#)
- CD [716](#)
  - Formatos [718](#)
  - Grabadoras [45](#)
  - Grabar [699](#)
  - Información [793](#)
  - Quemar [699](#)
- CD de audio
  - Grabar [699](#)
  - Importar [581, 789](#)
- CD de audio básico
  - Importar [387](#)
- Cerrar
  - Ventanas de medidores [680](#)
  - Ventanas de plug-in [546](#)
- Clip activo
  - Menú [440](#)
- Clipping
  - Detectar [294](#)
  - Nivel de señal [831](#)
  - Nivel Master [617](#)
  - Provocar [314](#)
- Clips [409, 459](#)
  - Activo [440](#)
  - Activos [432](#)
  - Agrupado automático [451, 452](#)
  - Agrupar [472](#)
  - Alinear [446](#)
  - Añadir [416](#)
  - Archivos de origen [475](#)
  - Bloquear [469](#)
  - Borrar [468](#)
  - Buscar [446](#)
  - Cargar [445](#)
  - Colores [459](#)
  - Copiar [455](#)
  - Corrección de tiempo [513](#)
  - Corrección de tono [514](#)
  - Desbloquear [470](#)
  - Deslizar audio [464](#)
  - Dividir [465, 748](#)
  - Ducking [498](#)
  - Duplicar [457](#)
  - Edición [427](#)
  - Edición integrada [467](#)
  - Efectos [515](#)
  - Eliminar orígenes [469](#)
  - Empujar [474](#)
  - Enmudecer [182](#)
  - Ensamblar [389](#)
  - Estado [432](#)
  - Fundido cruzado [451, 452](#)
  - Fundidos [504](#)
  - Fundidos cruzados [455](#)
  - Grupos [470](#)
  - Guardar [445](#)
  - Insertar [416](#)
  - Intersecarse [456](#)
  - Ligar [446](#)
  - Menú [442](#)
  - Menús contextuales [439](#)
  - Mid/Side [475](#)
  - Montaje de audio [334](#)
  - Mover [451](#)

Clips (*cont.*)

- Puntos de cue [472](#)
- Rangos de selección [456](#)
- Recortar [460](#), [462](#)
- Redimensionar [460](#)
- Renderizar [463](#)
- Renombrado por lotes [863](#)
- Reordenar [436](#)
- Reorganizar [435](#)
- Repercusión [452](#)
- Repetir [457](#)
- Reproducción [182](#)
- Seleccionados [432](#)
- Sin procesar [442](#)
- Súper clips [482](#)
- Superponer [456](#)
- Vacío [469](#)
- Ventana [428](#)
- Volcar [463](#)
- Zonas de ratón [435](#)
- Clips de video [799](#)
  - Copiar [799](#)
  - Edición [799](#)
  - Modo edición [800](#)
  - Recortar [799](#)
- Clips sin procesar [442](#)
- Clips vacíos
  - Crear [469](#)
- Clonación
  - Archivos de origen [478](#)
- Clústeres [211](#)
- Clústeres de canales [211](#), [422](#)
  - Anular solo [214](#)
  - Desplegar [215](#)
  - Plegar [215](#)
  - Reproducción [213](#)
  - Sección Master [213](#)
  - Silenciar [214](#)
  - Solo [214](#)
- Codificación
  - AAC [227](#)
  - Archivos de audio [225](#)
  - Calidad [625](#)
  - Comprobar [624](#)
  - FLAC [229](#)
  - Modos ciegos [625](#)
  - MP2 [228](#)
  - MP3 [225](#)
  - OGG [229](#)
  - Opus [230](#)
  - Podcasts [877](#)
  - WMA [231](#)
- Codificadores
  - Video [802](#)
- Código de tiempo
  - Activar [801](#)
  - Desactivar [801](#)
  - Formato [96](#)
- Códigos de color
  - Plug-ins [515](#)
- Códigos PQ [719](#)

Colorear

- Grupos de clips [472](#)
- Grupos de pistas [403](#)
- Colores [459](#)
  - Clips [409](#), [459](#)
  - Editor de audio [883](#), [920](#), [922](#)
  - Grupos de pistas [403](#)
  - Montajes de audio [927](#)
  - Pestañas [105](#)
  - Plug-ins [515](#)
  - Ventana de montaje de audio [883](#)
- Comandos de teclado
  - Definir [888](#)
  - Indexados [889](#)
  - Personalizar [885](#)
- Combinar
  - Archivos de audio [233](#)
- Comparador de archivos de audio [297](#)
- Comparar
  - Ajustes de plug-ins [544](#)
  - Archivos de audio [297](#)
  - Codificación [625](#)
  - Pistas de referencia [395](#)
  - Señales [637](#)
  - Sonoridad [263](#)
- Compases y tiempos
  - Ajustes [94](#)
  - Formato [94](#)
- Compatibilidad
  - Presets de la Sección Master [641](#)
- Comprobar
  - Codificación [624](#)
- Conexiones de Audio
  - Bus [36](#)
  - Controlador [35](#)
  - Definir [34](#)
  - Pestaña [36](#)
- Configuración
  - ASIO-Guard [34](#)
  - Efectos externos [44](#)
  - Sistema [33](#)
  - Tarjetas de sonido [33](#)
- Configuración de altavoces
  - Configurar [185](#)
- Configuración de canales [219](#)
- Configurar
  - Altavoces [183](#), [627](#)
  - Canales [386](#), [422](#)
  - Carpetas vigiladas [842](#)
  - Herramientas externas [934](#)
  - WaveLab [906](#)
- Congelar
  - Súper clips [484](#)
- Consolidar
  - Montajes de audio [578](#)
  - Proyectos [155](#)
- Control remoto
  - Archivos de definición [50](#)
  - CC121 [45](#), [51](#)
- Controlador
  - ASIO [35](#)
  - Audio [35](#)
  - Steinberg [35](#)

- Controlador ASIO [35](#)
  - Controlador de audio [35](#)
    - Frecuencia de muestreo [616](#)
  - Controlar
    - Canales [191](#)
  - Conversión por lotes [858](#)
    - Archivos [859](#)
    - Diálogo [858](#)
  - Convertir
    - Carriles en pistas [406](#)
    - CD de audio [794](#)
    - Estéreo a mono [238](#)
    - Estéreo Archivos [238](#)
    - Frecuencia de muestreo [330](#)
    - Marcadores [668](#)
    - Mono a estéreo [238](#)
    - Mono Archivos [238](#)
    - Múltiples archivos [858](#)
    - Pistas a carriles [407](#)
    - Remuestreado [330](#)
  - Copiar
    - Aplicaciones externas [809](#)
    - Archivos [106](#)
    - Audio [241](#)
    - Clips [455](#)
    - Clips de video [799](#)
    - Efectos [531](#)
    - Envolventes [491](#)
    - Estéreo a mono [241](#)
    - Fundidos [508](#)
    - Información de audio al portapapeles [147](#)
    - Mono a estéreo [241](#)
  - Copiar entre aplicaciones
    - Copiar [808](#)
  - Copias de seguridad
    - Automático [106](#)
    - Montajes de audio [575](#)
  - Corrección
    - Tiempo [323](#)
    - Tono [325](#)
  - Corrección de errores
    - Línea de lápiz suave [302](#)
    - Resíntesis corta [302](#)
    - Restauración [302](#)
  - Corrección de tiempo [323](#)
    - Clips [513](#)
    - Diálogo [323](#)
    - DSP [325](#)
    - Limitaciones [325](#)
    - Velocidad de reproducción [171](#)
  - Corrección de tono [325](#)
    - Clips [514](#)
  - Corregir
    - Errores [302](#), [308](#)
    - Tono [325](#)
  - Correlación de audio [448](#)
  - Correlación de fase [689](#)
  - Correlación de ondas [512](#)
  - Crear
    - Archivo de procesador por lotes [832](#)
    - Archivos de audio [218](#)
    - Bucles [768](#)
    - Carriles [404](#)
  - Crear (*cont.*)
    - Clips vacíos [469](#)
    - Fundidos [319](#)
    - Fundidos de entrada [319](#)
    - Fundidos de salida [319](#)
    - Marcadores [659](#)
    - Montajes de audio [27](#), [28](#), [375](#)
    - Plantillas [141](#)
    - Plantillas de hojas de minutaje (cue) [715](#)
    - Procesadores por lotes [30](#)
    - Proyectos [25](#)
    - Rangos de selección [434](#)
    - Súper clips [483](#)
  - Cruce por cero [193](#)
    - Detectar [194](#)
  - CSV
    - Importar [673](#)
  - Cuantizar
    - Regla de tiempo [63](#)
    - Selecciones [63](#)
  - Cubase
    - ARA [811](#)
    - Editores externos [805](#)
  - Cursor
    - Indicador [437](#)
    - Posición [95](#)
    - Puntos de envoltente [488](#)
    - Snapshot [253](#)
  - Cursor de edición
    - Ajustar a puntos de envoltente [488](#)
    - Insertar marcador [488](#)
    - Memorizar [62](#)
- ## D
- DC Offset [322](#)
    - Análisis global [292](#)
    - Eliminar [323](#)
  - DDP [716](#)
  - DeEsser [516](#)
  - Definir
    - Carpetas vigiladas [843](#)
    - Comandos de teclado [888](#)
    - Trozos de texto [900](#)
    - Variables [900](#)
  - DeHummer [516](#)
  - DeNoiser [516](#)
  - Depurar
    - Bucles [769](#)
  - Desactivar
    - Fundidos [508](#)
  - Desbloquear
    - Clips [470](#)
    - Pistas [392](#)
  - Deshacer [119](#)
    - Cambios en efectos [532](#)
    - Ventanas de plug-in [543](#)
  - Deslizadores [67](#)
  - Deslizar
    - Audio [464](#)
  - Desplazamiento
    - Reproducción [181](#)
    - Snapshot [253](#)

- Desplegar
    - Carriles [407](#)
  - Detectar
    - Cruce por cero [194](#)
    - Errores [302](#)
    - Puntos de bucle [775](#)
    - Transitorios [195](#)
  - Detectar automáticamente
    - Puntos de bucle [775](#)
  - Detener
    - Procesador por lotes [840](#)
    - Reproducción [166](#)
  - Diálogo
    - Frecuencias de muestreo diferentes [421](#)
  - Disc-at-Once [721](#)
  - Dispositivo
    - CC121 [51](#)
  - Dispositivos agregados
    - Crear [42](#)
  - Dispositivos remotos
    - Pestaña [45](#)
  - Dithering [621](#)
    - Calidad [622](#)
    - Lin Pro Dither [621](#)
    - Norma [622](#)
    - Plug-ins [621](#)
    - Sección Master [620](#)
  - Dividir
    - Archivos de audio [748](#)
    - Automático [748](#)
    - Clips [465](#), [748](#)
    - Pistas [399](#)
  - División automática [748](#)
  - Doble precisión
    - Archivos temporales [117](#)
  - DSP [325](#)
  - Ducking
    - Ajustes [500](#), [502](#)
    - Aplicar [501](#)
    - Clips [498](#)
    - Pistas [501](#)
    - Voces en off [499](#)
  - Duplicar
    - Clips [457](#)
    - Marcadores [661](#)
    - Montajes de audio [382](#)
  - Duraciones
    - Memorizar [62](#)
  - DVD
    - Grabadoras [45](#)
- E**
- EBU R-128 [74](#)
    - Análisis [288](#)
    - Medidor de sonoridad [686](#)
    - Metanormalizador de sonoridad [568](#)
    - Normalizador de panorama [316](#)
    - Normalizador de sonoridad [314](#)
    - Sonoridad [912](#)
  - Edición
    - Archivos de origen [478](#)
    - Atributos de muestra [780](#)
  - Edición (*cont.*)
    - Clips [427](#)
    - Clips de video [799](#)
    - Editores externos [932](#)
    - Envolventes [487](#)
    - Espectrograma [738](#)
    - Fundidos cruzados [509](#)
    - Metadatos [250](#)
    - Mid/Side [243](#)
    - Montajes de audio [427](#)
    - Puntos de envoltente [489](#)
    - Rangos de selección [434](#)
    - Súper clips [484](#)
    - Valores [66](#)
  - Edición espectral [738](#)
    - Copiar regiones [739](#)
    - Filtrar frecuencias [738](#)
    - Marca de agua [743](#)
    - Regiones destino [740](#)
  - Edición integrada
    - Clips [467](#)
  - Editor de audio [77](#)
    - Arco iris [188](#)
    - Arrastrar [127](#)
    - Colores [922](#)
    - Control de canal [191](#)
    - Espectrograma [188](#)
    - Forma de onda [187](#)
    - Grabación [584](#)
    - Modos de visualización [187](#)
    - Ondícula [189](#)
    - Pestaña Analizar [208](#)
    - Pestaña Corrección [302](#)
    - Pestaña Editar [201](#)
    - Pestaña Espectro [207](#)
    - Pestaña Insertar [206](#)
    - Pestaña Proceso [207](#)
    - Pestaña Renderizar [208](#)
    - Pestaña Ver [199](#)
    - Pestañas [198](#)
    - Puntos de cue de audio [195](#)
    - Transitorios [195](#)
    - Ventana [186](#)
  - Editor de espectro
    - Integrado [467](#)
  - Editor de forma de onda
    - Integrado [467](#)
  - Editor de script [903](#)
  - Editores
    - Externos [931](#)
  - Editores externos
    - Cubase [805](#)
    - Nuendo [805](#)
    - WaveLab [805](#)
  - Efectos
    - Añadir [526](#), [527](#)
    - Bypass [611](#)
    - Clips [515](#)
    - Códigos de color [515](#)
    - Copiar [531](#)
    - Desactivar [611](#)
    - Deshacer [532](#)
    - Eliminar [530](#)

- Efectos (*cont.*)
  - Envoltentes 535
  - Final 620
  - Ganancia 536, 537
  - Grupos de pistas 515
  - Insertar 532, 612
  - Inspector 516, 526
  - Multicanal 427
  - Panoramizar 536
  - Pérdidas de sonido 646
  - Pistas 515
  - Postganancia 536
  - Preganancia 536
  - Presets 612
  - Reordenar 127
  - Reorganizar 530
  - Salida del montaje 515
  - Sección Master 605
  - Transformación 331
- Efectos de clip
  - Añadir 526
  - Eliminar 530
  - Enrutado 534
  - Reorganizar 530
- Efectos de grupos de pista
  - Eliminar 530
- Efectos de la salida del montaje
  - Añadir 526
  - Eliminar 530
  - Reorganizar 530
- Efectos de pista
  - Añadir 526
  - Eliminar 530
  - Reorganizar 530
- Efectos externos 42
  - Asignar buses 44
  - Buses de envío 44
  - Buses de retorno 44
  - Configurar 44
  - Pestaña 36
  - Plug-in 43
- Efectos finales
  - Sección Master 620
- Efectos master
  - Multicanal 427
- Ejecutar
  - Procesador por lotes 840
- Eliminar
  - Archivo de procesador por lotes 836
  - Carriles 405
  - DC Offset 323
  - Efectos 530
  - Grupos de clips 472
  - Pistas 391
  - Pistas de grupos de pistas 402
  - Plug-ins de procesamiento por lotes 836
  - Presets 138
  - Presets por defecto 140
- Empezar
  - Procesador por lotes 840
- Empujar
  - Audio 241
  - Clips 474
  - Elementos 473
- Encoder Checker 624
  - Diálogo 626
- Enmudecer
  - Carriles 405
  - Clips 182
  - Grupos de pistas 403
  - Pistas 182
  - Selecciones 257
- Enrutado
  - Efectos de clip 534
  - Pistas 425
  - Pistas de referencia 396
- Enrutado de pista 425
- Ensamblar
  - Clips 389
  - Pistas 389
- Entrada
  - Monitorización 595
  - Visualizar 18
- Entrada de ratón
  - Visualizar 18
- Entrada en vivo
  - Renderizar 598
- Envoltente
  - Diálogo 317
  - Para clips 485
- Envoltentes
  - Añadir puntos 486
  - Automatización 493
  - Bloquear 493
  - Clips 485
  - Copiar 491
  - Cursor de edición 488
  - Edición 487
  - Enmudecer 491
  - Fundidos 485
  - Nivel 485, 491
  - Ocultar 486
  - Operaciones básicas 318
  - Pan 485
  - Presets 492
  - Restablecer 488
  - Seleccionar 486
  - Volumen 485
- Envoltentes de clip 485
- Envoltentes de nivel 485
- EQ 516
- Errores
  - Análisis global 293
  - Corrección 302
  - Corregir 308
  - Detección 302
  - Detectar 305
- Escaneo 177
  - Herramienta Reproducir 178
  - Preferencias 179
  - Regla de tiempo 178
- Escribir CD
  - Preferencias 914



- Espacio de Trabajo
    - Disposición [881](#)
    - Elementos [77](#)
    - Restaurar [881](#)
    - Ventana [77](#)
    - Ventanas autodeslizantes [82](#)
  - Espectro
    - Edición [722](#)
    - Procesado [737](#)
    - Restauración de audio [742](#)
  - Espectrograma [725](#)
    - Editor de audio [188](#)
    - Imagen [744](#)
    - Marca de agua [743](#)
    - Texto [743](#)
    - Visualización [188](#), [728](#)
  - Espectrograma en vivo [694](#)
    - Ajustes [694](#)
  - Espectrómetro [690](#)
    - Ajustes [692](#)
    - Presets [692](#)
    - Snapshots [691](#)
    - Zoom [691](#)
  - Espectroscopio [690](#)
  - Esquemas de nombrado [111](#)
    - Definir [114](#)
    - Diálogo [111](#)
  - Estado
    - Procesador por lotes [840](#)
  - Estándar Red Book
    - Formatos de CD [718](#)
    - Texto del CD [703](#)
  - Estándares
    - Sonoridad [261](#)
  - Estéreo
    - a mono [619](#)
    - Arrastrar [241](#)
    - Convertir [238](#)
    - Copiar [241](#)
    - Dividir [399](#)
    - Gestión [211](#)
  - Estéreo a mono [238](#)
  - Estilo
    - Pestaña [920](#)
  - Estructura
    - Montaje de audio [334](#)
  - Excluir
    - Plug-ins [891](#), [894](#)
  - Explorador de archivos [108](#)
    - Alternativo [933](#)
    - Carpetas favoritas [111](#)
    - Externo [933](#)
    - Ventana [108](#)
  - Exportar
    - AES-31 [581](#)
    - FFT [691](#)
    - Lista de clips [449](#)
    - Lista de marcadores [675](#)
    - Listas de archivos en el procesador por lotes [837](#)
    - Marcadores [672](#)
    - Nombres de archivos [477](#)
  - Expresiones regulares [873](#)
  - External FX
    - Plug-in [43](#)
  - Externas
    - Aplicaciones [915](#)
    - Herramientas [934](#)
  - Externo
    - Explorador de archivos [933](#)
  - Externos
    - Editores [931](#)
  - Extraer
    - Audio [798](#)
- ## F
- Fase
    - Inversión [321](#)
  - Fasescopio [689](#)
    - Ajustes [689](#)
  - FFT [691](#)
    - Exportar [691](#)
  - Filtrar
    - Frecuencias [738](#)
    - Marcadores [658](#)
    - Nombre del clip [446](#)
  - FLAC [216](#)
    - Codificación [229](#)
  - Foco [148](#)
  - Fondo
    - Sonidos [256](#)
  - Forma de onda
    - Editor de audio [187](#)
    - Restauración [258](#)
    - Superponer [190](#)
    - Visualización [187](#)
  - Formato de archivo de audio
    - Diálogo [220](#)
  - Formato de tiempo
    - Diálogo [96](#)
  - Formatos
    - Preferencias [912](#)
    - Video [801](#)
  - Formatos contenedores
    - Video [801](#)
  - Formatos de archivo
    - AIFF [216](#)
    - Cambiar [222](#)
    - Conversión por lotes [858](#)
    - Desconocido [234](#)
    - Especial [234](#)
    - FLAC [216](#)
    - MP2 [216](#)
    - MP3 [216](#)
    - MPEG [216](#)
    - Multicanal [211](#)
    - OGG [216](#)
    - Opus [230](#)
    - Presets [223](#)
    - RF64 [216](#)
    - WavPack [216](#)
    - WMA [216](#)
    - WPR [151](#)
  - Fotogramas por segundo
    - Formato [96](#)

- FPS
  - Video [802](#)
- Frecuencia de muestreo [219](#)
  - Ajustar [421](#)
  - Cambiar [330](#), [386](#)
  - Controlador de audio [616](#)
  - Convertir [330](#)
  - Corregir [242](#)
  - Desajuste [421](#)
  - Grabar [702](#)
  - Igualado [421](#)
  - Montajes de audio [385](#)
  - Personalizar [615](#)
- Frecuencia en 3D
  - Análisis [298](#)
- Frecuencias de muestreo diferentes
  - Diálogo [421](#)
- Función Jog [181](#)
- Fundido cruzado
  - Clips [451](#)
- Fundido de entrada [319](#)
- Fundido de salida [319](#)
- Fundidos
  - Aplicar [319](#)
  - Archivos de audio [319](#)
  - Automatización [493](#)
  - Clips [504](#)
  - Copiar [508](#)
  - Crear [319](#)
  - Curvas [504](#)
  - Desactivar [508](#)
  - Envoltentes [485](#)
  - Fundidos cruzados [319](#)
  - Guardar como por defecto [506](#)
  - Montajes de audio [503](#)
  - Tipos [504](#)
- Fundidos cruzados [319](#)
  - Ajustar [511](#)
  - Automáticos [509](#)
  - Bucles [776](#)
  - Clips [455](#), [511](#)
  - Edición [509](#)
  - Montajes de audio [503](#)
- Fundidos cruzados automáticos [509](#)
- Fundidos sencillos [319](#)
- Fusionar
  - Metadatos [252](#)
- G**
- Ganancia [312](#)
  - Diálogo [312](#)
  - Efectos [536](#), [537](#)
  - Global [537](#)
  - Inspector [516](#)
- Generador de capítulos [678](#)
- Generador de señal [782](#)
  - Diálogo [782](#)
- Generador DTMF [786](#)
  - Diálogo [786](#)
- General
  - Pestaña [906](#)
- Generar
  - Archivos DTMF [788](#)
  - Capítulos [677](#)
  - Informe del álbum [706](#)
  - Marcadores [662](#)
  - Señales [782](#)
  - Señales de audio [785](#)
  - Silencio [255](#)
- Gestionar
  - Archivos de origen [475](#)
  - Plug-ins [891](#)
  - Proyectos [151](#)
- Glitches
  - Detectar [294](#)
- Global
  - Preferencias [906](#)
- gnudb [793](#)
- GPK
  - Archivos de picos [70](#)
- Grabación [584](#)
  - Buses [592](#)
  - Configurar [584](#)
  - Diálogo [584](#)
  - Editor de audio [584](#)
  - Espectrómetro [590](#)
  - Indicador Capacidad de disco [591](#)
  - Marcadores [597](#)
  - Medidor de nivel [590](#)
  - Montajes de audio [591](#)
  - Múltiples pistas [594](#)
  - Pestaña [36](#)
  - Propiedades automáticas de archivo [592](#)
  - Propiedades de archivo personalizadas [593](#)
- Grabar [699](#)
  - CD [699](#)
  - CD de audio [699](#)
  - CD de DDP [716](#)
  - Formatos [718](#)
  - Imagen DDP [699](#)
  - Montajes de audio en CD [701](#)
  - Montajes de audio en una imagen DDP [701](#)
- Grupos
  - Clips [470](#)
  - Grupos de pestañas [67](#)
  - Pistas [400](#)
  - Plug-ins [892](#)
- Grupos de archivos [114](#)
  - Crear [115](#)
  - Plantillas [143](#)
- Grupos de clips [470](#)
  - Añadir clips [472](#)
  - Colorear [472](#)
  - Eliminar [472](#)
- Grupos de pestañas [67](#)
  - Anclar [79](#)
  - Crear [69](#)
  - Gestionar [98](#)
  - Usar [70](#)
- Grupos de pestañas de archivos [67](#)
  - Crear [69](#)
- Grupos de pistas [400](#)
  - Añadir [402](#)
  - Colorear [403](#)

Grupos de pistas (*cont.*)

- Diálogo [400](#)
- Efectos [515](#)
- Eliminar pistas [402](#)
- Enmudecer [403](#)
- Inspector [516](#)
- Mover [402](#)
- Poner en solo [403](#)

## Guardar

- Ajustes de la Sección Master [643](#)
- Archivo de procesador por lotes [832](#)
- Archivos [104](#)
- Archivos de audio [219](#)
- Clips [445](#)
- Montajes de audio [106](#)
- Múltiples archivos [105](#)
- Presets de la Sección Master [639](#)
- Puntos de bucle [776](#)

**H**

- Herramienta de bucles [770](#)
- Herramienta de Zoom
  - Vista estática [134](#)
  - Vista general [134](#)
- Herramienta Lápiz [258](#)
- Herramientas
  - Externas [934](#)
- Herramientas externas
  - Configurar [934](#)
  - Procesador por lotes [935](#)
- Historial
  - Edición [125](#)
  - Editor de audio [122](#)
  - Indicadores de edición [123](#)
  - Montajes de audio [121](#)
  - Versiones [120](#)
- Historial de versiones [120](#)
  - Editor de audio [122](#)
  - Montajes de audio [121](#)
- Hoja de minutaje (cue)
  - Plantillas [710](#)
- Hub [22](#)

**I**

- ID3
  - Metadatos [247](#)
- Idiomas
  - Interfaz de usuario [906](#)
- Igualado
  - Frecuencia de muestreo [421](#)
  - Sonoridad [261](#)
- Imagen DDP
  - Grabar [699](#)
- Importar
  - AES-31 [581](#)
  - Archivos de audio [387](#)
  - Archivos de video [797](#)
  - Archivos Nuendo [583](#)
  - CD de audio [789](#)
  - CD de audio básico [387](#)
  - ISRC [720](#)

Importar (*cont.*)

- Listas de archivos en el procesador por lotes [837](#)
- Marcadores [672](#), [673](#)
- Texto del CD [705](#)
- Video [387](#)
- Indicaciones laterales de clips [460](#)
- Indicador Capacidad de disco [591](#)
- Indicadores de edición [123](#)
  - Localizar [125](#)
- Info Diálogo [84](#)
- Informe de álbum [705](#)
  - Diálogo [707](#)
  - Hoja de minutaje (cue) [710](#)
- Informe del álbum
  - Generar [706](#)
- Iniciar
  - Procesador por lotes [840](#)
  - Reproducción [166](#)
- Insertar
  - Archivos de audio [233](#), [410](#)
  - Archivos de video [797](#)
  - Clips [416](#)
  - Múltiples clips [418](#)
  - Pitido [257](#)
  - Silencio verdadero [255](#)
  - Sonido ambiente [255](#)
  - Submontajes [483](#)
- Inspector
  - Añadir efectos [526](#)
  - Panel [526](#)
  - Ventana [516](#)
- Interfaz de usuario
  - Idiomas [906](#)
- Intersecarse
  - Clips [456](#)
- Inversión
  - Fase [321](#)
- Invertir
  - Audio [322](#)
  - Cambios en efectos [532](#)
- ISRC [559](#), [719](#)
  - Importar [720](#)
- iXML [806](#)
  - Metadatos [247](#)
- Izquierda/Derecha
  - Nivel Master [617](#)
  - Pistas [394](#)
  - Procesado de canales [532](#), [612](#)

**J**

- Jog [180](#)

**L**

- Latencia [33](#)
- Leyes de panoramización [497](#)
- Ligar
  - Clips [446](#)
  - Marcadores [671](#)
- Limpiar [516](#)
- Lin Pro Dither [621](#)

- Línea de comandos
  - Carpetas vigiladas [853](#)
- Línea de información [437](#)
- Línea de lápiz suave [302](#)
- Lista de clips
  - Exportar [449](#)
- Lista de marcadores
  - Exportar [675](#)
- LR/MS
  - Edición [243](#)
- M**
- M/S
  - Pistas [394](#)
- M4A
  - Metadatos [251](#)
- macOS
  - Dispositivos agregados [42](#)
  - Entradas [42](#)
  - Múltiples dispositivos de audio [42](#)
  - Salidas [42](#)
- Marca de agua
  - Espectrograma [743](#)
  - Imagen [744](#)
  - Texto [743](#)
- Marcadores [653](#)
  - Borrar [664](#)
  - CART [251](#)
  - Convertir [668](#)
  - Crear [659](#)
  - Duplicar [661](#)
  - Exportar [672](#)
  - Filtrar [658](#)
  - Generar [662](#)
  - Grabación [597](#)
  - Importar [672](#), [673](#)
  - Ligar [671](#)
  - Mover [666](#)
  - Navegar [668](#)
  - Ocultar [668](#)
  - Puntos calientes [295](#)
  - Renombrado por lotes [862](#)
  - Renombrar [670](#)
  - Secuencia [661](#)
  - Seleccionar [670](#)
  - Tipos [653](#)
  - Título [551](#)
  - Ventana [654](#)
- Maximizer [516](#)
- Medición
  - Modo detención [680](#)
  - Monitorización [681](#)
  - Presets [682](#)
  - Tiempo real [680](#)
  - Windows [680](#)
- Medidor de bits [695](#)
  - Ajustes [696](#)
- Medidor de nivel [683](#)
  - Ajustes [684](#)
- Medidor de panorama
  - Ajustes [684](#)
  - Medidor de nivel [683](#)
- Medidor de pico de pista [351](#)
- Medidor de sonoridad [686](#)
  - Ajustes [687](#)
- Medidor VU
  - Ajustes [684](#)
  - Sistema-K [685](#)
- Medidores [680](#)
  - Ajustes [681](#)
  - Bits [695](#)
  - Espectrograma en vivo [694](#)
  - Espectrómetro [690](#)
  - Espectroscopio [690](#)
  - Fasescopio [689](#)
  - Grabación [590](#)
  - Medidor de panorama [683](#)
  - Medidor de pico de pista [351](#)
  - Multicanal [682](#)
  - Nivel [683](#)
  - Ondoscopio [697](#)
  - Osciloscopio [696](#)
  - Panorama [684](#)
  - Restablecer [682](#)
  - Sonoridad [686](#)
  - Ventana de control [79](#)
  - VU [684](#)
- Medio óptico
  - Borrar [700](#)
- Mejorar [516](#)
- Memorizar
  - Posiciones [62](#)
- Menús contextuales [89](#)
  - Clip activo [440](#)
  - Clips [439](#)
- Metadatos [247](#)
  - Diálogo [249](#)
  - Edición [250](#)
  - Fusionar [252](#)
  - Presets [251](#)
  - Procesador por lotes [252](#)
  - Títulos [558](#)
  - Trozos de texto [899](#)
  - Variables [251](#), [899](#)
  - Ventana [249](#)
- Metanormalizador [568](#)
- Metanormalizador de sonoridad [568](#)
  - Diálogo [569](#)
- Metapaso [831](#)
- Mezcla
  - Archivos de audio [244](#)
  - Metanormalizador [568](#)
  - Montajes de audio [564](#)
  - Multicanal [427](#)
- Mezcla estéreo
  - Multicanal [427](#)
- Mezcla in situ [631](#)
  - Secciones de audio [632](#)
  - Selecciones [632](#)
- Mezclar
  - Estéreo a mono [619](#)
  - Multicanal a estéreo [619](#)
  - Multicanal a mono [619](#)
- Mezclar a estéreo [177](#)

- Mid/Side
  - Clips [475](#)
  - Edición [243](#)
  - Nivel Master [617](#)
  - Pistas [394](#)
  - Procesado de canales [532](#), [612](#)
- MIDI
  - Atajos [885](#)
  - Control remoto [45](#)
- MixConsole V6 [649](#)
- MixConvert V6
  - Plug-in [649](#)
  - Poner en solo [651](#)
- Modificar
  - Presets [138](#)
- Modo seguro [544](#)
- Modo surround
  - Montajes de audio [423](#)
- Monitorización
  - Entrada [595](#)
  - Medición [681](#)
  - Monitorización directa [596](#)
  - Tareas en segundo plano [644](#)
- Monitorización directa [596](#)
- Mono
  - Altavoz dedicado [41](#)
  - Arrastrar [241](#)
  - Convertir [238](#)
  - Copiar [241](#)
- Mono a estéreo [238](#)
- Mono dual [235](#)
  - Abrir [235](#)
  - Editor de audio [235](#)
  - Montaje de audio [236](#)
  - Procesador por lotes [237](#)
- Montajes de audio [78](#), [334](#)
  - Alineado [438](#)
  - Archivos de audio [378](#)
  - Archivos de audio abiertos [380](#)
  - Área de control de pista [338](#)
  - Arrastrar [127](#)
  - Asistente de inicio [27](#), [28](#)
  - Clústeres de canales [422](#)
  - Colores [927](#)
  - Consolidar [578](#)
  - Copias de seguridad [575](#)
  - Crear [27](#), [28](#), [375](#)
  - Duplicar [382](#)
  - Edición [427](#)
  - Empujar [473](#)
  - Ensamblar [389](#)
  - Estructura de archivos [334](#)
  - Frecuencia de muestreo [421](#)
  - Fundidos [503](#)
  - Fundidos cruzados [503](#)
  - Grabar en CD [701](#)
  - Grabar en DDP [701](#)
  - Guardar [106](#)
  - Modo seguro [544](#)
  - Modo surround [423](#)
  - Multicanal [422](#)
  - Múltiples archivos de audio [380](#)
  - Personalizado [375](#)
- Montajes de audio (*cont.*)
  - Pestaña Analizar [369](#)
  - Pestaña Editar [354](#)
  - Pestaña Envolvente [367](#)
  - Pestaña Fundido [363](#)
  - Pestaña Insertar [360](#)
  - Pestaña Proceso [362](#)
  - Pestaña Renderizar [370](#)
  - Pestaña Ver [351](#)
  - Pestañas [351](#)
  - Plantillas [142](#)
  - Plug-ins [538](#)
  - Posiciones magnéticas [438](#)
  - Preferencias [923](#)
  - Propiedades [385](#)
  - Puntos de cue de audio [195](#)
  - Referencias [388](#)
  - Renderizado en tiempo real [565](#)
  - Reproducción [182](#)
  - Ruta de señal [374](#)
  - Selecciones [434](#)
  - Transitorios [195](#)
  - Ventana [336](#)
  - Vista general [573](#)
- Montajes padre [482](#)
- Mover
  - Audio [240](#)
  - Bucles [775](#)
  - Clips [451](#)
  - Marcadores [666](#)
  - Pistas [390](#)
  - Rango [65](#)
  - Selecciones [65](#)
- Mover audio
  - Arrastrar [240](#)
  - Cortar [240](#)
  - Empujar [241](#)
  - Pegar [240](#)
- MP2 [216](#)
  - Codificación [228](#)
- MP3 [216](#)
  - Codificación [225](#)
  - Metadatos [251](#)
- MP4 [216](#)
  - Metadatos [251](#)
- MPEG
  - MP2 [216](#), [228](#)
  - MP3 [216](#), [225](#)
- MPEG-4 [216](#)
- Muestras de audio
  - Recuperar [126](#)
- Multicanal [211](#)
  - a estéreo [619](#)
  - a mono [619](#)
  - Configurar [422](#)
  - Edición [213](#)
  - Editor de audio [211](#)
  - Efectos master [427](#)
  - Enrutado de pista [425](#)
  - Medidores [682](#)
  - Mezcla [427](#)
  - Mezcla estéreo [427](#)
  - MixConsole V6 [649](#)

Multicanal (*cont.*)  
 Montajes de audio [422](#)  
 Reproducción [177](#), [213](#)  
 Sección Master [427](#)

Múltiples clips  
 Insertar [418](#)

## N

Navegación  
 Sincronización [148](#)  
 Navegador [338](#), [573](#)  
 Navegador de títulos [409](#)  
 Navegar  
 Adelante [86](#)  
 Atrás [86](#)  
 Marcadores [668](#)  
 Puntos de envolvente [490](#)  
 Nivel  
 Master [617](#)  
 Nivel de zoom [133](#)  
 Nivel Master  
 Sección Master [617](#)  
 Niveles de envolvente  
 Aumentar [491](#)  
 No encontrado  
 Plug-ins [894](#)  
 Nombre del clip  
 Filtrar [446](#)  
 Nombres de archivos  
 Cambiar [477](#)  
 Exportar [477](#)  
 Procesador por lotes [837](#), [839](#)  
 Normalizador de nivel  
 Diálogo [313](#)  
 Normalizador de panorama  
 Diálogo [316](#)  
 Normalizador de sonoridad  
 Diálogo [314](#)  
 Normalizar  
 Nivel [313](#)  
 Pan [316](#)  
 Sonoridad [314](#), [568](#)  
 Núcleos de procesador  
 Procesador por lotes [841](#)  
 Nuendo  
 ARA [811](#)  
 Editores externos [805](#)  
 Importar AES-31 [583](#)

## O

Ocultar  
 Barra de transporte [174](#)  
 Envolventes [486](#)  
 Marcadores [668](#)  
 OGG [216](#)  
 Codificación [229](#)  
 Omitir  
 Selecciones [169](#)  
 Ondoscopio [697](#)  
 Ajustes [697](#)

Ondícula [727](#)  
 Editor de audio [189](#)  
 Visualización [189](#), [728](#)  
 Opciones de zoom  
 Editor de audio [133](#)  
 Montaje de audio [136](#)  
 Pestañas [131](#)  
 Pistas [136](#)  
 Ratón [129](#)  
 Ruedas de desplazamiento [128](#)  
 Teclado [130](#)

Operaciones de arrastrar [126](#)

Opus  
 Codificación [230](#)  
 Formato de archivo [230](#)

Ordenar  
 Títulos [556](#)

Organización  
 Plug-ins [891](#)

Osciloscopio [696](#)  
 Ajustes [697](#)

## P

Palabras clave [889](#)  
 Pan  
 Envolventes [485](#)  
 Panorama  
 Automatización [493](#)  
 Efectos [536](#)  
 Inspector [516](#)  
 Pantalla completa  
 Activar [100](#)  
 Parámetros  
 Automatización [493](#)  
 PCM  
 Medidor de bits [695](#)  
 Pérdidas de sonido [646](#)  
 ASIO-Guard [34](#)  
 Personalizado  
 Montajes de audio [375](#)  
 Personalizar [881](#)  
 Atajos [885](#)  
 Barras de comando [891](#)  
 Editor de audio [883](#)  
 Espacio de Trabajo [881](#)  
 Grupos de plug-ins [891](#)  
 Presets [137](#)  
 Scripting [902](#)  
 Touch Bar [905](#)  
 Trozos de texto [899](#)  
 Variables [899](#)  
 Ventana de montaje de audio [883](#)  
 Pestaña Analizar [259](#)  
 Editor de audio [208](#)  
 Montajes de audio [369](#)  
 Pestaña Archivo [82](#)  
 Abrir archivos [101](#)  
 Info Diálogo [84](#)  
 Pestaña Archivos favoritos [118](#)  
 Pestaña Archivos recientes [116](#)  
 Pestaña Carpetas [146](#)

- Pestaña Comentario
  - Procesador por lotes [829](#)
- Pestaña Editar
  - Montajes de audio [354](#)
  - Procesador por lotes [821](#)
- Pestaña Ejecución
  - Procesador por lotes [828](#)
- Pestaña Envolver
  - Montajes de audio [367](#)
- Pestaña Espectro
  - Editor de audio [207](#)
- Pestaña Formato
  - Procesador por lotes [826](#)
- Pestaña Fundido
  - Montajes de audio [363](#)
- Pestaña Insertar
  - Editor de audio [206](#)
  - Montajes de audio [360](#)
- Pestaña Opciones
  - Procesador por lotes [827](#)
- Pestaña Plantillas [140](#)
- Pestaña Proceso [310](#)
  - Montajes de audio [362](#)
- Pestaña Renderizar
  - Editor de audio [208](#)
  - Montajes de audio [370](#)
  - Sección Master [633](#)
- Pestaña Resultado
  - Procesador por lotes [825](#)
- Pestaña Ver
  - Editor de audio [199](#)
- Pestaña XML
  - Procesador por lotes [828](#)
- Pestañas
  - Colores [105](#)
  - Gestionar [98](#)
  - Grupos de pestañas [70](#)
  - Indicador de cambios sin guardar [105](#)
- Picos
  - Análisis global [286](#)
  - Medidor de pico de pista [351](#)
- Picos reales
  - Análisis [286](#)
  - EBU R-128 [74](#)
  - Medidor de nivel [683](#)
  - Medidor de sonoridad [686](#)
  - Metanormalizador de sonoridad [568](#)
  - Normalizador de nivel [313](#)
- Pista de imagen [399](#)
- Pistas [390](#)
  - Activo [392](#)
  - Agrupar [400](#)
  - Anular solo [182](#)
  - Añadir [390](#)
  - Apartar [393](#)
  - Área de control [338](#)
  - Bloquear [392](#)
  - Clústeres de canales [422](#)
  - Convertir en carriles [407](#)
  - Derecha [394](#)
  - Desbloquear [392](#)
  - Ducking [501](#)
  - Efectos [515](#)
- Pistas (*cont.*)
  - Eliminar [391](#)
  - Eliminar de grupos de pistas [402](#)
  - Ensamblar [389](#)
  - Estéreo a mono [399](#)
  - Imagen [399](#)
  - Izquierda [394](#)
  - M/S [394](#)
  - Mid [394](#)
  - Mover [390](#)
  - Navegador [338](#)
  - Prueba nula [398](#)
  - Rangos de selección [434](#)
  - Redimensionar [391](#)
  - Referencia [395](#)
  - Seleccionadas [392](#)
  - Seleccionar [392](#)
  - Side [394](#)
  - Silenciar [182](#)
  - Solo [182](#)
  - Tipos [390](#)
  - Video [796](#)
- Pistas activas [392](#)
- Pistas de referencia [395](#)
  - Enrutado [396](#)
- Pistas de video [796](#)
  - Añadir [796](#)
- Pistas estéreo
  - Convertir [399](#)
- Pistas seleccionadas [392](#)
- Pitar [257](#)
- Pitch bend [328](#)
  - Diálogo [328](#)
- Pitido
  - Insertar [257](#)
- Pitido de censura [257](#)
- Plantillas [140](#)
  - Archivos de audio [142](#)
  - Borrar [144](#)
  - Crear [141](#)
  - Grupos de archivos [143](#)
  - Montajes de audio [142](#)
  - Por defecto [144](#)
  - Proyectos [152](#)
  - Renombrar [144](#)
- Plegar
  - Carriles [407](#)
- Plug-in
  - Windows [540](#)
- Plug-ins
  - Añadir [893](#)
  - Automatización [493](#)
  - Bypass [611](#)
  - Códigos de color [515](#)
  - Desactivar [611](#)
  - Efectos de clip [515](#)
  - Efectos de pista [515](#)
  - Excluir [891, 894](#)
  - Favoritos [892](#)
  - Gestionar [891](#)
  - Grupos [891](#)
  - Grupos de pistas [515](#)
  - Inspector [516](#)



- Plug-ins (*cont.*)
  - Metapaso [829](#), [831](#)
  - Monopaso [829](#)
  - Montajes de audio [538](#)
  - Multipaso [829](#)
  - No encontrado [894](#)
  - Obsoleto [544](#)
  - Organización [891](#)
  - Pestaña [895](#)
  - Preferencias [895](#)
  - Presets [612](#)
  - Problemas [544](#)
  - Procesador por lotes [829](#)
  - Reemplazar [894](#)
  - Salida del montaje [515](#)
  - Sección Master [607](#), [829](#)
- Plug-ins de clip
  - Enrutado [534](#)
- Plug-ins VST
  - Añadir [893](#)
- Podcasts [877](#)
  - Codificación [877](#)
  - Publicar [879](#)
  - Servicios de hospedaje [877](#)
  - Subir [878](#)
- Poner en solo
  - Carriles [405](#)
  - Grupos de pistas [403](#)
  - MixConvert V6 [651](#)
  - Pistas [182](#)
- Posición cuadrícula magnética
  - Archivos de audio [192](#)
- Posición del cursor
  - Insertar marcador [488](#)
- Posición del ratón [437](#)
- Posiciones
  - Memorizar [62](#)
- Posiciones magnéticas
  - Montajes de audio [438](#)
- Post-roll [170](#)
  - Duración [171](#)
- Postfundidos cruzados [777](#)
- Postganancia
  - Efectos [536](#)
- Pre-roll [170](#)
  - Duración [171](#)
- Precisión
  - Procesado [911](#)
- Precisión de procesado [74](#)
- Preénfasis [720](#)
- Preferencias
  - Aplicaciones [915](#)
  - Archivos de audio [916](#)
  - Audio [911](#)
  - Escribir CD [914](#)
  - Formatos [912](#)
  - Global [906](#)
  - Montajes de audio [923](#)
  - Opciones [915](#)
  - Plug-ins [895](#)
  - Visualización [908](#)
- Preganancia
  - Efectos [536](#)
- Presets [137](#)
  - Almacenar temporalmente [138](#)
  - Barra de transporte [173](#)
  - Borrar [138](#)
  - Cadena de plug-ins [531](#)
  - Cargar [138](#), [641](#)
  - Carpetas vigiladas [848](#)
  - Efectos [139](#)
  - Envolventes [492](#)
  - Espectrómetro [692](#)
  - Formatos de archivo [223](#)
  - Guardar [137](#)
  - Medición [682](#)
  - Metadatos [251](#)
  - Modificar [138](#)
  - Restaurar [139](#)
  - Sección Master [639](#)
  - Temporal [138](#)
  - Versión WaveLab [641](#)
  - VST 2 [612](#)
- Presets por defecto
  - Cargar [139](#)
  - Eliminar [140](#)
  - Guardar [139](#)
- Presets temporales [138](#)
- Previsualizar
  - Efectos del procesamiento por lotes [838](#)
- Problemas
  - Frecuencia de muestreo [242](#)
  - Montajes de audio [544](#)
  - Tono [242](#)
- Procesado
  - Aplicar [312](#)
  - Precisión [911](#)
- Procesado de canales [532](#), [612](#)
  - Configurar [533](#), [613](#)
- Procesado de reproducción [623](#)
- Procesado offline [310](#)
  - Plug-ins [830](#)
- Procesador por lotes
  - Añadir archivos [833](#), [834](#)
  - Añadir montajes de audio [833](#)
  - Añadir plug-ins [835](#)
  - Archivos renderizados [839](#)
  - Buscar nombres de archivos [837](#)
  - Cadenas de plug-ins [823](#), [836](#)
  - Carpeta por defecto [834](#)
  - Carpetas vigiladas [841](#)
  - Detener [840](#)
  - Ejecutar [840](#)
  - Eliminar archivos [836](#)
  - Eliminar plug-ins [836](#)
  - Exportar lista de archivos [837](#)
  - Expresiones regulares [873](#)
  - Guardar cadenas de plug-ins [836](#)
  - Herramientas externas [935](#)
  - Iconos de estado [840](#)
  - Importar lista de archivos [837](#)
  - Metadatos [252](#)
  - Multitarea [840](#)
  - Núcleos [841](#)
  - Pestaña Comentario [829](#)
  - Pestaña Editar [821](#)



- Procesador por lotes (*cont.*)
    - Pestaña Ejecución [828](#)
    - Pestaña Formato [826](#)
    - Pestaña Opciones [827](#)
    - Pestaña Resultado [825](#)
    - Pestaña XML [828](#)
    - Plug-ins [829](#)
    - Previsualizar el efecto [838](#)
    - Procesadores offline [830](#)
    - Renombrar [839](#)
    - Reorganizar plug-ins [838](#)
    - Ruta de señal [836](#)
    - Salida [838](#)
    - Seleccionar archivos [824](#)
    - Sobrescribir [839](#)
    - Ubicación de archivo [839](#)
    - Ventana [821](#)
    - XML [854](#)
  - Procesadores por lotes
    - Asistente de inicio [30](#)
    - Crear [30](#)
  - Procesamiento de señal digital [325](#)
  - Procesamiento por lotes [820](#)
    - Sección Master [632](#)
  - Profundidad de bits [74](#), [219](#)
  - Propiedades
    - Montajes de audio [385](#)
    - Propiedades de audio [84](#)
  - Propiedades de audio
    - Cambiar [246](#)
    - Configuración de canales [219](#)
    - Diálogo [219](#)
    - Frecuencia de muestreo [219](#)
    - Info Diálogo [84](#)
    - Profundidad de bits [219](#)
  - Proyectos [151](#)
    - Asistente de inicio [25](#)
    - Consolidar [155](#)
    - Crear [25](#)
    - Gestionar [151](#)
    - Plantillas [152](#)
    - Por defecto [152](#)
  - Proyectos de
    - Crear [151](#)
  - Prueba nula [398](#)
    - Pistas [398](#)
  - Pulsaciones de tecla
    - Visualizar [18](#)
  - Puntos calientes
    - Marcadores [295](#)
    - Poner el foco [296](#)
  - Puntos de bucle
    - Detectar [775](#)
    - Detectar automáticamente [775](#)
    - Guardar [776](#)
  - Puntos de cue
    - Añadir [473](#)
    - Bordes magnéticos [439](#)
    - Clips [472](#)
  - Puntos de cue de audio [195](#)
  - Puntos de envoltente
    - Alineado [489](#)
    - Edición [489](#)
  - Puntos de envoltente (*cont.*)
    - Navegar [490](#)
    - Posición del cursor [488](#)
    - Seleccionar [490](#)
- ## Q
- Quemar
    - CD [699](#)
- ## R
- Rango
    - Mover [65](#)
    - Seleccionar [56](#)
  - Rango de selección
    - Mover [64](#)
  - Rangos de audio
    - Copiarentre aplicaciones [809](#)
    - Reproducción [167](#)
    - Zoom [130](#)
  - Rangos de selección
    - Clips [456](#)
    - Crear [434](#)
    - Edición [434](#)
    - Montajes de audio [434](#)
    - Pistas [434](#)
  - Reconstruir
    - Archivos de picos [71](#)
  - Recortar
    - Clips [460](#), [462](#)
    - Clips de video [799](#)
  - Recuperar
    - Muestras de audio [126](#)
    - Snapshots [254](#)
  - Redimensionar
    - Clips [460](#)
    - Pistas [391](#)
  - Reemplazar
    - Archivos de origen [477](#), [479](#)
    - Audio [257](#)
    - Audio en el video [798](#)
    - Plug-ins no encontrados [894](#)
  - Referencias
    - Arreglar [388](#)
    - Rota [388](#)
  - Registro
    - Scripting [904](#)
    - Ventana [100](#)
  - Regla
    - Compases y tiempos [94](#)
    - Posición de inicio [95](#)
    - Regla de nivel [91](#)
    - Regla de tiempo [91](#)
  - Regla de nivel [91](#)
    - Opciones [92](#)
    - Zoom [135](#)
    - Zoom vertical [135](#)
  - Regla de tiempo [91](#)
    - Escaneo [178](#)
    - Menú [92](#)
    - Opciones [92](#)
    - Reproducción [175](#)

- Rehacer [119](#)
  - Ventanas de plug-in [543](#)
- Reloj
  - Formato [96](#)
- Remuestreado [330](#)
  - Archivos de audio [421](#)
  - Personalizar [615](#)
  - Sección Master [614](#)
- Renderizado en tiempo real [370](#)
  - Diálogo [566](#)
  - Montajes de audio [565](#)
- Renderizar
  - Archivos [630](#)
  - Archivos de audio [244](#)
  - Carpetas contextuales [72](#)
  - Clips [463](#)
  - Diálogo [246](#)
  - Entrada en vivo [598](#)
  - In situ [631](#)
  - Montajes de audio [564](#)
  - Múltiples formatos [629](#)
  - Pérdidas de sonido [646](#)
  - Presets de la Sección Master [643](#)
  - Rutas de carpetas [72](#)
  - Sección Master [629](#)
  - Secciones de audio [632](#)
  - Selecciones [632](#)
  - Tareas [645](#)
  - Tiempo real [208](#), [245](#), [370](#)
- Renombrado por lotes [860](#)
  - Archivos [860](#)
  - Clips [863](#)
  - Diálogo [860](#)
  - Expresiones regulares [873](#)
  - Marcadores [862](#)
  - Vista previa [872](#)
- Renombrar
  - Archivos [107](#)
  - Elementos en tablas [67](#)
  - Esquemas de nombrado [111](#)
  - Marcadores [670](#)
  - Plantillas [144](#)
- Reordenar
  - Clips [436](#)
  - Efectos [127](#)
  - Pistas [390](#)
  - Títulos [556](#)
- Reorganizar
  - Clips [435](#)
  - Efectos [530](#)
  - Plug-ins de procesamiento por lotes [838](#)
- Repercusión
  - Opciones [452](#)
- Repetir
  - Clips [457](#)
- Reproducción [163](#)
  - Ambisonics [646](#)
  - Anclajes [167](#), [168](#)
  - Atajos [172](#)
  - Barra de transporte [163](#)
  - Botón Detener [166](#)
  - Botón Reproducir [166](#)
  - Bucles [170](#)
- Reproducción (*cont.*)
  - Canales [175](#)
  - Clips [182](#)
  - Desplazamiento [181](#)
  - Detener [166](#)
  - Escaneo [177](#)
  - Fondo [33](#)
  - Iniciar [166](#)
  - Montajes de audio [182](#)
  - Multicanal [177](#)
  - Omitir [169](#)
  - Post-roll [170](#)
  - Pre-roll [170](#)
  - Rangos de audio [167](#)
  - Regla de tiempo [175](#)
  - Tiempos [557](#)
  - Velocidad [171](#)
- Resampler [330](#)
- Resíntesis corta [302](#)
- Resolución de problemas
  - Bucles [777](#)
  - Montajes de audio [544](#)
  - Presets de la Sección Master [641](#)
- Respuestas por defecto
  - Restablecer [75](#)
- Restablecer
  - Envoltentes [488](#)
  - Medidores [682](#)
- Restauración [302](#)
  - Filtrar frecuencias [738](#)
  - Forma de onda [258](#)
- Restauración de audio [742](#)
- Restaurar
  - Archivos de audio [302](#)
  - Espacio de Trabajo [881](#)
- Reverb [516](#)
- RF64 [216](#)
- Ruedas de desplazamiento
  - Zoom [128](#)
- Ruido
  - Fondo [256](#)
  - Moldeado [621](#)
- Ruta de señal
  - Montajes de audio [374](#)
  - Procesador por lotes [836](#)
- Ruta de señal de audio
  - Procesador por lotes [836](#)

## S

- Salida
  - Procesador por lotes [838](#)
- Salida del montaje [515](#)
- Script
  - Editor [903](#)
  - Ejecución [903](#)
  - Grabar [903](#)
  - Registro [904](#)
- Scripting [902](#)
- Sección Master [601](#)
  - Ajustes [603](#)
  - Bypass [629](#)
  - Cargar presets [641](#)

Sección Master *(cont.)*

- Dithering [621](#)
- Efectos [605](#)
- Estéreo a mono [619](#)
- Formatos de plug-ins [607](#)
- Frecuencia de muestreo [615](#), [616](#)
- Guardar ajustes [643](#)
- Guardar presets [639](#)
- Herramientas [603](#)
- Mezcla estéreo [427](#)
- Multicanal [427](#)
- Multicanal a estéreo [619](#)
- Multicanal a mono [619](#)
- Nivel Master [617](#)
- Pestaña Renderizar [633](#)
- Presets [639](#), [641](#)
- Procesado [745](#)
- Procesado de canales [532](#), [612](#)
- Procesado de reproducción [623](#)
- Procesamiento por lotes [632](#)
- Remuestreado [614](#)
- Renderizar [629](#)
- Renderizar presets [643](#)
- Ruta de señal [603](#)
- Ventana [601](#)
- Ventanas de plug-in [608](#)

Sección Zoom [131](#)

Secuencia

- Títulos [556](#)

Selección

- Borrar [66](#)
- Extender [65](#)
- Reducir [65](#)

Seleccionar

- Envoltentes [486](#)
- Marcadores [670](#)
- Pistas [392](#)
- Puntos de envoltente [490](#)
- Rango [56](#)

Seleccionar auto. [168](#)

Selecciones

- Cuantizar [63](#)
- Enmudecer [257](#)
- Montajes de audio [434](#)
- Mover [65](#)
- Pistas [434](#)

Selecciones de audio

- Zoom [130](#)

Señales

- Generador DTMF [786](#)
- Generar [782](#)

Señales de audio

- Generar [785](#)

Servicios de hospedaje

- Podcasts [877](#)

Shuttle [180](#)

Silenciar

- Clústeres de canales [214](#)

Silencio

- Generador [255](#)
- Insertar [256](#)
- Tipos [256](#)

Silencio verdadero

- Añadir [255](#)

Sincronizar

- Ajustes [930](#)
- Archivos de audio [148](#)
- Montajes de audio [148](#)
- Vistas [148](#)

Sistema

- Configurar [33](#)

Sistema-K [685](#)

Snapshots [253](#), [567](#)

- Actualizar [254](#), [568](#)
- Capturar [567](#)
- Espectrómetro [691](#)
- Recuperar [254](#)
- Vista [254](#)

Solo

- Clústeres de canales [214](#)

Sonido ambiente

- Añadir [255](#)

Sonidos

- Fondo [256](#)

Sonoridad

- Análisis global [288](#)
- Analizar [261](#)
- Comparar [263](#)
- Corto plazo [686](#)
- EBU R-128 [74](#)
- Estándares [261](#)
- Metanormalizador [568](#)
- Momentánea [686](#)
- Normalizar [314](#)
- Referencia [912](#)
- Superponer [189](#), [335](#)

Sonoridad a corto plazo [686](#)

Sonoridad momentánea [686](#)

Spotify

- Capítulos [677](#)

Steinberg

- Controlador ASIO [35](#)

Submontajes [482](#)

- Insertar [483](#)

Súper clips [482](#)

- Actualizar [484](#)
- Congelar [484](#)
- Crear [483](#)
- Edición [484](#)

Superponer

- Clips [456](#)
- Forma de onda [190](#)
- Sonoridad [189](#), [335](#)

Surround

- MixConsole V6 [649](#)

## T

Tablas [67](#)

- Renombrar [67](#)

Tareas

- Fondo [645](#)
- Ventana [645](#)

Tareas en segundo plano  
 Cancelar [645](#)  
 Monitorización [644](#)  
 Pérdidas de sonido [646](#)

Tarjetas de sonido [33](#)  
 Acceso [33](#)

Tasas de fotografías  
 Video [802](#)

Teclado  
 Zoom [130](#)

Teclas pulsadas  
 Visualizar [18](#)

Tempo  
 Formato de medidor [94](#)

Texto del CD [703](#)  
 Editor [704](#)  
 Importar [705](#)  
 Informe de álbum [705](#)  
 Variables [899](#)

Tiempo real  
 Renderizar [208, 245](#)

Tipos  
 Pistas [390](#)

Tipos de marcadores  
 Cambiar [668](#)

Título  
 Marcadores [551](#)

Título oculto [563](#)

Títulos [551](#)  
 Agrupar [556](#)  
 Metadatos [558](#)  
 Reordenar [556](#)  
 Transición [703](#)

Tono [291](#)  
 Análisis global [291](#)  
 Corrección [325](#)  
 Corregir [325](#)

Tonos MF [786](#)

Touch Bar [904](#)  
 Personalizar [905](#)

Transformación  
 Efectos [331](#)

Transformada rápida de Fourier [691](#)

Transitorios  
 Detectar [195](#)  
 Editor de audio [195](#)  
 Montajes de audio [195](#)  
 Personalizar [195](#)  
 Visualizar [195](#)

Trozos de texto  
 Aplicar [901](#)  
 Definir [900](#)  
 Personalizar [899](#)

**U**

Ubicaciones  
 Procesador por lotes [837](#)

Ubicaciones de archivos  
 Cambiar [477](#)

Uniformizador de tono de bucle [778](#)

UPC/EAN [720](#)

Usuarios múltiples  
 Ajustes [931](#)

## V

Valores  
 Edición [66](#)

Variables  
 Aplicar [901](#)  
 Definir [900](#)  
 Metadatos [251](#)  
 Personalizar [899](#)  
 Pestaña [901](#)

Velocidad  
 Corregir [242](#)

Ventana Código de tiempo [179](#)

Ventana de álbum [551](#)

Ventana de control [78](#)  
 Anclar [79](#)  
 Grupos de pestañas [67](#)

Ventana de proyecto [161](#)

Ventana de registro [100](#)

Ventana Notas [574](#)

Ventanas  
 Transparencia [81](#)

Ventanas autodeslizantes [82](#)

Ventanas de herramientas [79](#)  
 Abrir [80](#)  
 Anclar [79, 80](#)  
 Archivos [476](#)  
 Cerrar [80](#)  
 Desanclar [80](#)  
 Grupos de pestañas [70](#)  
 Proyecto [161](#)

Ventanas de medidores  
 Abrir [680](#)  
 Anclar [80](#)  
 Cerrar [680](#)  
 Desanclar [80](#)

Ventanas de plug-in  
 Añadir efectos [541](#)  
 Cambiar efectos [542](#)  
 Cerrar [546](#)  
 Deshacer [543](#)  
 Gestión [546](#)  
 Rehacer [543](#)  
 Sección Master [608](#)

Video [796](#)  
 Código de tiempo [801](#)  
 Ventana [800](#)

Visualización  
 Arco iris [188](#)  
 Espectrograma [188, 728](#)  
 Forma de onda [187](#)  
 Ondícula [189, 728](#)  
 Pistas [136](#)  
 Preferencias [908](#)

Visualizar  
 Entrada de ratón [18](#)  
 Entrada de usuario [18](#)  
 Pulsaciones de tecla [18](#)  
 Teclas pulsadas [18](#)

Voice Exciter [516](#)

Volcar  
  Clips [463](#)  
Volumen  
  Automatización [493](#)  
  Envolventes [485](#)  
VST 2  
  Presets [612](#)  
VST AmbiDecoder [647](#)

## W

WAV  
  Metadatos [251](#)  
WaveLab  
  Configurar [906](#)  
  Editores externos [805](#)  
WaveLab ARA  
  Extensión [811](#)  
WaveLab Exchange [805](#)  
WavPack [216](#)  
Windows  
  Disposición [881](#)  
  Gestión [55](#)  
Windows Media Audio  
  Codificación [231](#)  
WMA [216](#)  
  Codificación [231](#)  
WPR  
  Formatos de archivo [151](#)

## X

XML  
  Importar [672](#)  
  Procesador por lotes [854](#)

## Y

YouTube  
  Capítulos [677](#)

## Z

Zonas de ratón [435](#)  
Zoom [128](#), [130](#)  
  Al seleccionar [130](#)  
  Barra de pestañas [131](#)  
  Botones de zoom [136](#)  
  Cursor de edición [129](#)  
  Editor de audio [133–135](#)  
  Espectrómetro [691](#)  
  Herramienta de Zoom [133](#), [134](#)  
  Montaje de audio [136](#)  
  Niveles de zoom [133](#)  
  Pistas [136](#)  
  Presets [136](#)  
  Puntero del ratón [129](#)  
  Rangos de audio [130](#)  
  Regla de nivel [135](#)  
  Rueda del ratón [129](#)  
  Ruedas de desplazamiento [128](#)  
  Selecciones [130](#)

Zoom (*cont.*)  
  Snapshot [253](#)  
  Teclado [130](#)  
  Teclas de flecha [130](#)  
  Vista estática [133](#)  
  Vista general [133](#)  
Zoom automático a picos [131](#)  
Zoom horizontal  
  Ratón [129](#)  
  Ruedas de desplazamiento [128](#)  
  Teclado [130](#)  
Zoom vertical  
  A picos [131](#)  
  Ratón [129](#)  
  Regla de nivel [135](#)  
  Ruedas de desplazamiento [128](#)  
  Teclado [130](#)  
Zoom vertical máximo [131](#)  
Zoom vertical máximo automático [131](#)