

Manual de operaciones



WAVELAB CAST

For Podcast and Social Media Content Creation

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.

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2024.

Todos los derechos reservados.

WaveLab Cast_2.0.20_es-ES_2024-04-16

Tabla de Contenidos

5	Nuevas funciones	62	Archivos temporales
8	Introducción de WaveLab Cast	62	Archivos favoritos
8	Documentación independiente de la plataforma	64	Acciones de deshacer y rehacer
8	Sistema de ayuda	64	Operaciones de arrastrar
10	Estructura de la documentación	65	Zoom
11	Convenciones tipográficas	73	Presets
13	Primeros pasos	76	Copiar información de audio al portapapeles
13	Ventana Asistente de inicio	76	Poner el foco en el archivo actual
20	Configurar el sistema	77	Reproducción y transporte
20	Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano	77	Barra de transporte
20	Latencia	86	Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo
21	ASIO-Guard	87	Reproducir canales de audio con foco
21	Definir Conexiones de Audio	88	Lectura de escaneo
28	Conceptos de WaveLab Cast	89	Reproducción en la ventana del montaje de audio
28	Reglas de edición generales	91	Edición de archivos de audio
28	Gestión de ventanas básica	91	Ventana Editor de audio
28	Seleccionar audio	93	Área de control de canal
33	Edición de valores	94	Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio
33	Deslizadores	94	Pestaña Editar (Editor de audio)
34	Renombrar elementos en tablas	98	Gestión de archivos en el editor de audio
34	Archivos de picos	119	Mezclar y renderizar
34	Precisión de procesado	119	Cambiar las propiedades de audio
35	Estándar de sonoridad EBU R-128	120	Metadatos
36	Reinicializar respuestas por defecto	123	Diálogo Generador de silencio
37	Ventana Espacio de trabajo	125	Reemplazar audio por un pitido
37	Editor de audio	126	Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz
37	Montaje de audio	127	Análisis de audio
38	Ventanas de herramientas	127	Solo en el editor de audio: Análisis global
38	Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores	137	Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D
40	Ventanas autodeslizantes	140	Procesado offline
40	Pestaña Archivo	140	Diálogo Ganancia
42	Info Diálogo	141	Diálogo Normalizador de nivel
43	Barra de comandos	141	Normalizador de sonoridad
43	Barra de estado	144	Fundidos en archivos de audio
45	Menús contextuales	144	Fundidos cruzados
46	Regla de tiempo y regla de nivel	147	Montaje de audio
51	Gestionar pestañas en la ventana Editor de audio/Montaje de audio	147	Estructura de archivos de montaje de audio
52	Activar el modo de pantalla completa	148	Ventana de montaje de audio
52	Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo	153	Pestañas del montaje de audio
53	Gestión de archivos	159	Ruta de la señal en el montaje de audio
53	Abrir archivos	159	Crear montajes de audio
55	Cerrar archivos	163	Duplicados de montajes de audio
55	Guardar archivos	164	Propiedades de montaje de audio
57	Borrar archivos	165	Referencias de archivos de audio rotas
57	Renombrar archivos	166	Ensamblar un montaje de audio
57	Explorador de archivos	176	Edición de clips
58	Cambiar entre archivos	189	Gestión de archivos de origen
61	Archivos usados recientemente	190	Envoltentes para clips
		197	Ducking

199	Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio	278	Personalizar
202	Efectos de pista	278	Personalizar atajos
211	Mezclar – La función renderizar	282	Organización de plug-ins
212	Importar CDs de audio	285	Touch Bar (solo macOS)
213	Grabación	287	Configurar WaveLab Cast
213	Grabar en el editor de audio	287	Preferencias globales
216	Grabar en la ventana del montaje de audio	291	Preferencias de archivos de audio
220	Monitorización de entradas	292	Índice
222	Colocar marcadores durante la grabación		
223	Sección Master		
223	Ventana Sección Master		
234	Bypass de la Sección Master		
234	Renderizar en la Sección Master		
237	Presets de la Sección Master		
241	Monitorizar tareas en segundo plano		
241	Pérdidas de sonido		
242	Marcadores		
242	Tipos de marcadores		
242	Ventana Marcadores		
245	Crear marcadores		
246	Borrar marcadores		
247	Mover marcadores		
247	Ocultar marcadores de un tipo específico		
248	Convertir el tipo de un solo marcador		
248	Renombrar marcadores		
249	Seleccionar marcadores		
249	Seleccionar audio entre marcadores		
249	Ligar marcadores a clips en el montaje de audio		
250	Generar capítulos para YouTube y Spotify mediante marcadores		
253	Medidores		
253	Ventanas de medidores		
253	Ajustes de medidores		
254	Restablecer los medidores		
254	Utilizar presets en las ventanas de medidores		
254	Medidor de nivel		
257	Espectroscopio		
258	Bucles		
258	Crear bucles		
260	Importación de CD de audio		
260	Diálogo Importar CD de audio		
261	Importar audio desde un CD de audio		
263	Video		
263	Pista de video		
266	Edición de clips de video		
267	Ventana Video		
267	Compatibilidad de archivos de video		
268	Tasas de fotogramas de video		
271	Operaciones de copia entre aplicaciones		
272	Copiar rangos de audio a otras aplicaciones de audio		
274	Creación de podcasts		
274	Servicio de hospedaje de Podcasts		
274	Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje		
275	Subir un episodio de Podcast		
276	Pestaña Publicar		

Nuevas funciones

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

Novedades en la versión 2.0.20

Lo más destacado

Nuevo idioma: chino simplificado

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

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](#).

Mejoras en el diseño del Asistente de inicio

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

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](#).

Más novedades

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](#).

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: 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: 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 muestro entre montajes de audio y archivos de audio](#).

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](#).

Barras de títulos de plug-ins codificadas por colores

- Ahora puede usar códigos de color basados en el contexto para las ventanas de los plug-ins de efectos. Vea [Códigos de color para plug-ins de efectos de pista](#).

Ignorar plug-ins VST 2

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

Por último, pero no menos importante

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. 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](#).

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](#).

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](#).

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, o puede optar por no mostrarla en absoluto. Vea [Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#).

Novedades en la versión 2.0.0

Lo más destacado

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 de audio, montajes de audio, procesadores por lotes 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](#).

Más novedades

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](#).

Crear montajes de audio desde archivos a través del Asistente de inicio

- El nuevo **Asistente de inicio** le permite ensamblar sus archivos de audio en un montaje de audio en tan solo unos sencillos pasos. Vea [Crear un montaje de audio a través del Asistente de inicio](#).

Nueva función de zoom

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

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 \(Montaje de audio\)](#).

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](#).

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](#).

Por último, pero no menos importante

Cuantizar selecciones de audio basadas en marcas de regla de tiempo

- En el **Editor de audio**, 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](#).

Opciones de puntos de cue de clips mejoradas

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

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 Cast

¡Bienvenido a WaveLab Cast! Tanto si su objetivo es grabar, editar y publicar podcasts, crear contenido de video para redes sociales como Facebook o grabar entrevistas a pequeños grupos de personas, WaveLab Cast es siempre la opción perfecta para crear un audio perfecto.

Los suscriptores de podcasts y redes sociales no esperan menos que el mejor audio y video posible. Calidad sin compromiso, inteligibilidad, claridad y un gran contenido son obligatorios para conquistar a nuevos seguidores. WaveLab Cast le ayuda a crear podcasts y entrevistas con un amplio rango de herramientas de grabación, edición, refinamiento y distribución de alta calidad y fáciles de usar, todas perfectamente confeccionadas para conseguir resultados impresionantes – y para ganar nuevos suscriptores.

¡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, haga uno de lo siguiente:

- Introduzca **www.steinberg.help** en la barra de direcciones de su navegador web.
- En WaveLab, selecciona **Ayuda > steinberg.help**.
- Para abrir la ayuda de un diálogo activo en 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 Cast, con descripciones detalladas de operaciones, parámetros, funciones y técnicas.

Referencia de plug-ins

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

Descripciones emergentes 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.

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 179

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 287

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.

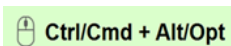
Ejemplos: visualización de la actividad de entrada



Botón izquierdo del ratón



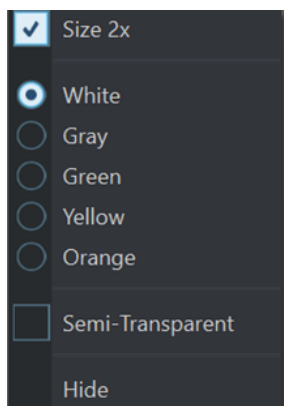
Botón derecho del ratón



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.

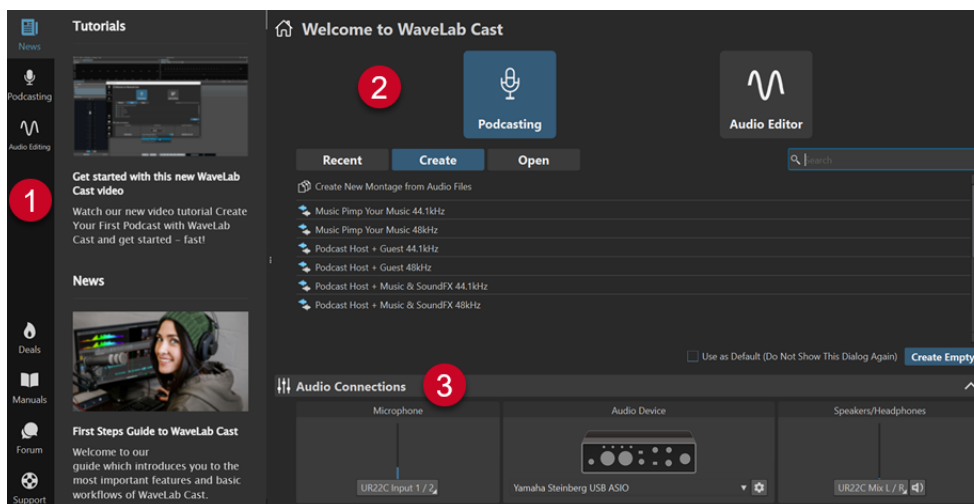
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar el sistema](#) en la página 20

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.
- **Podcasting** muestra información general sobre la creación de podcasts.
- **Audio Editing** muestra información general sobre la edición de audio.
- **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:

- **Podcasting**

Puede elegir entre las opciones siguientes:

- **Reciente:** le permite elegir de una lista los montajes de audio utilizados más recientemente y abrirlos pulsando el botón **Abrir**.
- **Crear:** le permite crear un montaje de audio desde cero seleccionando una plantilla o eligiendo **Crear nuevo montaje a partir de archivos de audio**.
- **Abrir:** le permite arrastrar montajes de audio hasta el campo para abrirlos o hacer clic en **Explorar archivos de montaje de audio** para navegar hasta y abrir un montaje de audio.

NOTA

El espacio de trabajo para los flujos de trabajo relacionados con el **Podcasting** es la ventana **Montaje de audio**.

Para abrir una ventana vacía de WaveLab en su lugar, con la pestaña **Reciente** o **Crear** seleccionada, haga clic en **Crear vacío** en la parte inferior derecha. Esta opción solo está disponible en el modo de inicio; es decir, en la ventana inicial del **Asistente de inicio** que se abre al iniciar WaveLab.

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.

- **Editor de audio**

Puede elegir entre las opciones siguientes:

- **Reciente:** le permite elegir de una lista los archivos de audio utilizados más recientemente y abrirlos pulsando el botón **Abrir**.
- **Abrir:** le permite arrastrar archivos de audio al campo para abrirlos o hacer clic en **Explorar archivos de audio** para navegar hasta archivos de audio y abrirlos.

NOTA

El espacio de trabajo para los flujos de trabajo relacionados con la **Edición de audio** es el **Editor de audio**.

Para abrir una ventana vacía de WaveLab en su lugar, con la pestaña **Reciente** seleccionada, haga clic en **Crear vacío** en la parte inferior derecha. Esta opción solo está disponible en el modo de inicio; es decir, en la ventana inicial del **Asistente de inicio** que se abre al iniciar WaveLab.

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.

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 Cast 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 Cast 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 Cast 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 Cast. 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 13

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 Cast, haga clic en la casilla **Podcasting** 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.
Por ejemplo, al elegir la plantilla **Podcast Host + Music & SoundFX 44.1 kHz** se crean tres pistas, etiquetadas como **Host**, **Music** y **Sound FX**, pero sin ningún audio en las pistas. Puede seleccionar y asignar archivos de audio a las pistas más adelante.

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 13

[Montaje de audio](#) en la página 147

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 161

[Insertar archivos de audio en montajes de audio](#) en la página 169

Crear un montaje de audio a través del Asistente de inicio

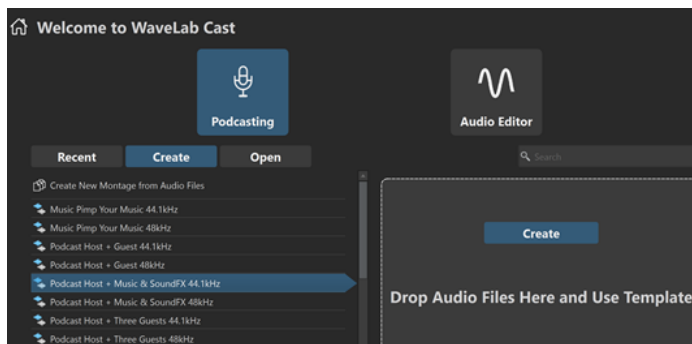
El botón **Crear** del **Asistente de inicio** le permite configurar un nuevo montaje de audio, bien desde cero o bien usando una plantilla y/o archivos de audio existentes.

PRERREQUISITO

Tiene acceso a uno o varios archivos de audio.

PROCEDIMIENTO

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

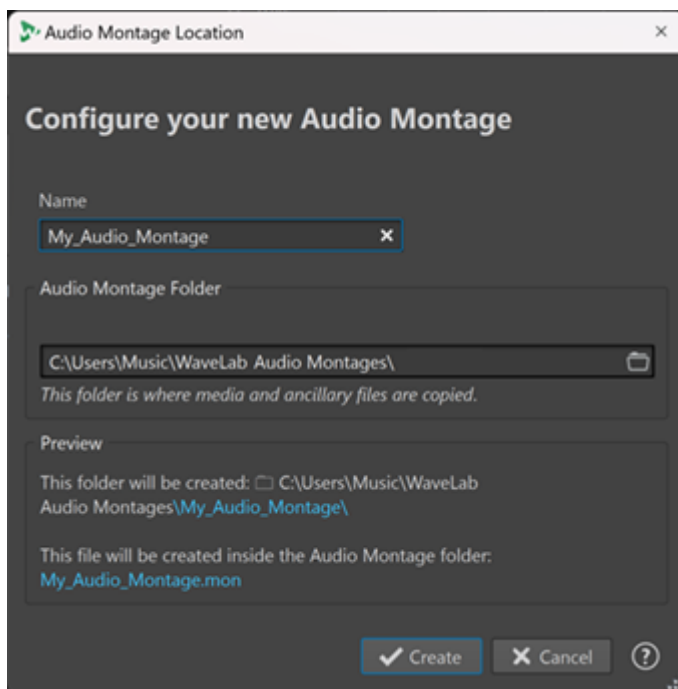


3. Haga uno de lo siguiente:
 - Para crear un montaje de audio basado en una plantilla, seleccione la plantilla. Haga doble clic en su nombre, o haga clic en **Crear** en el panel, a la derecha de la lista. Para incluir archivos existentes en el nuevo montaje de audio, arrastre al panel los archivos 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 13

[Diálogo Ubicación de montaje de audio](#) en la página 160

[Montaje de audio](#) en la página 147

[Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio](#) en la página 16

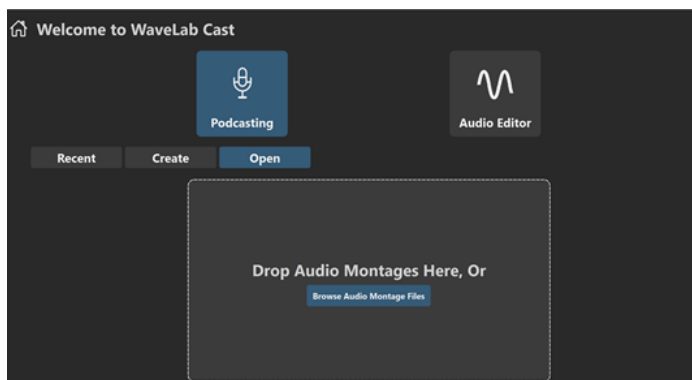
[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 161

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 **Podcasting**.
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 13

[Diálogo Ubicación de montaje de audio](#) en la página 160

[Montaje de audio](#) en la página 147

[Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio](#) en la página 16

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 161

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 21

Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano

Puede ejecutar WaveLab Cast 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 Cast, otras aplicaciones no pueden acceder a la tarjeta de sonido. Del mismo modo, si otra aplicación está utilizando la tarjeta de sonido, WaveLab Cast no puede reproducir.

PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 23

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 Cast.

Al trabajar con WaveLab Cast, 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 21

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 23

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 remuestreo 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 21

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 23

Definir Conexiones de Audio

Para poder reproducir y grabar audio en WaveLab Cast, debe especificar cómo se conectan los canales de entrada y salida interna de WaveLab Cast 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. 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 22

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 23

[Grabación](#) en la página 213

Seleccionar un controlador de audio

Seleccionando un controlador de audio, permite que WaveLab Cast 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 23

[Controlador ASIO](#) en la página 22

[Seleccionar el controlador Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#) en la página 22

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 22

[Seleccionar el controlador Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#) en la página 22

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 22

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 23

Pestaña Conexiones de audio

Esta pestaña le permite especificar cómo se conectan los buses de entrada y salida internos de WaveLab Cast 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.

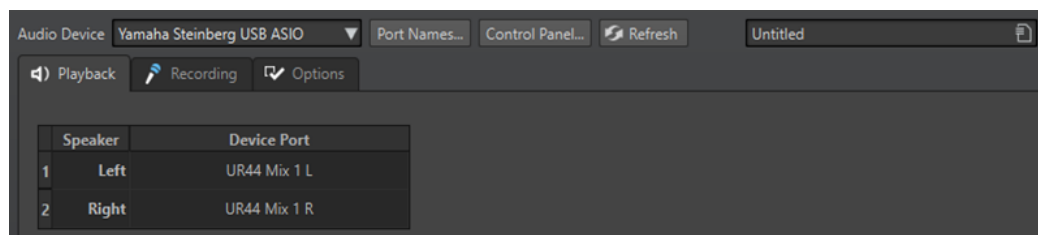
Panel de control

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.

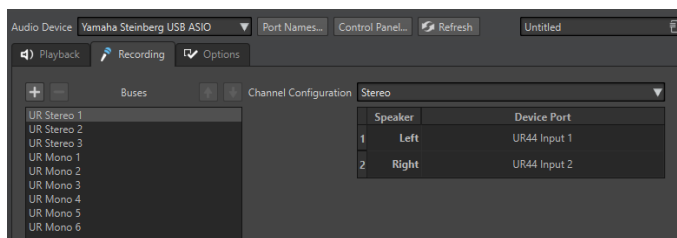
Pestaña Reproducción



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

Pestaña Grabación

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



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

Añadir bus

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

Eliminar bus seleccionado

Elimina el bus seleccionado de la lista de buses.

Mover bus hacia arriba

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

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 Cast.

Configuración de canales

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

Lista de buses

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

Pestaña Opciones

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

ASIO-Guard

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

Realizar un fundido de entrada corto al iniciar la reproducción

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

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

Realizar un fundido de salida corto al detener la reproducción

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

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

Liberar controlador cuando WaveLab Cast esté en segundo plano

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

Frecuencia de muestreo preferida

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

Límite de tiempo para el cambio de frecuencia de muestreo

Después de que WaveLab Cast solicite al dispositivo de audio que pase a funcionar con una nueva frecuencia de muestreo, el controlador envía a WaveLab Cast 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 Cast asume que se aceptó la frecuencia de muestreo y trata de iniciar la reproducción o la grabación. Sin embargo, si WaveLab Cast 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 21

[Sección Master](#) en la página 223

[Reproducción y transporte](#) en la página 77

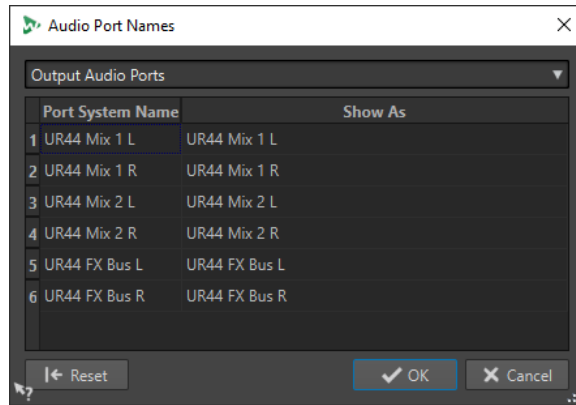
[Grabación](#) en la página 213

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

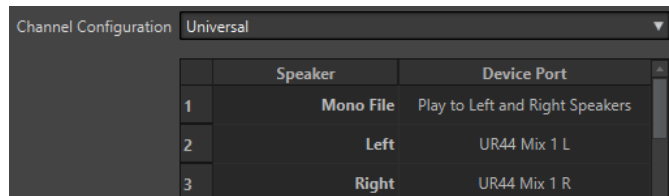
[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 23

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 23

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.

Conceptos de WaveLab Cast

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reglas de edición generales](#) en la página 28

[Gestión de ventanas básica](#) en la página 28

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 Cast](#) en la página 28

Gestión de ventanas básica

WaveLab Cast 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 Cast](#) en la página 28

Seleccionar audio

Casi todos los tipos de edición y procesado que se realizan en WaveLab Cast 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 29

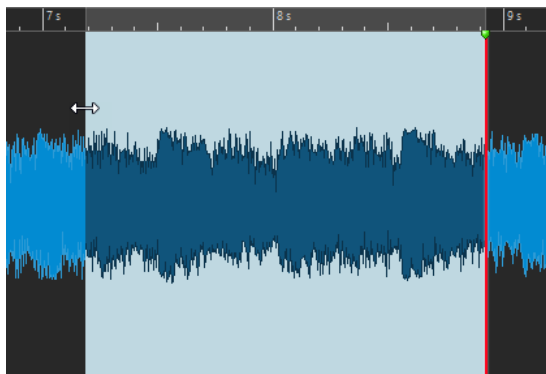
[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 29

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 28

[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

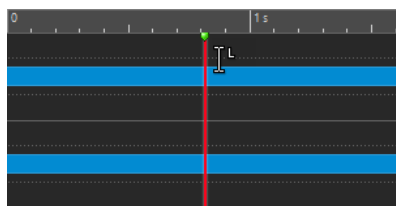
Seleccionar canales en archivos de audio

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

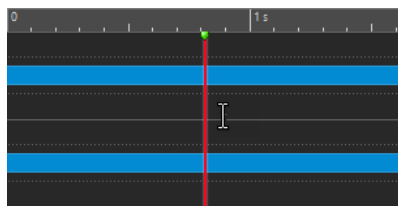
POSIBILIDADES

- El canal que se selecciona al hacer clic en la ventana de **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.

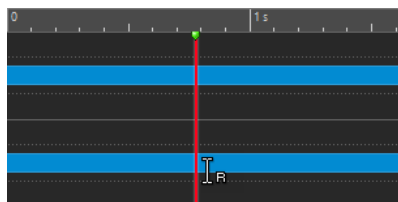
- Para seleccionar el canal izquierdo, haga clic en la mitad superior del canal izquierdo.



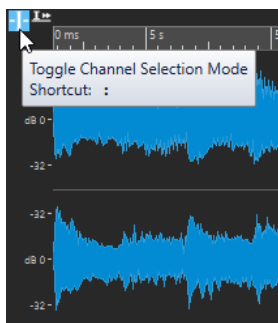
- Para seleccionar ambos canales, haga clic en el área central entre el canal izquierdo y el derecho.



- 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 28

[Mover el rango de selección a otros canales](#) en la página 31

[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

[Reproducir canales de audio con foco](#) en la página 87

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 [].

4. 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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

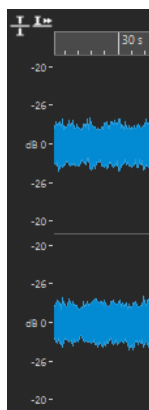
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 46

Mover el rango de selección a otros canales

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

PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, seleccione un rango.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - En el área de control de canal, haga clic en el canal en el que quiera mover el rango de selección.



- Para mover el rango de selección al canal siguiente/anterior mediante comandos de teclado, pulse **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 29

[Área de control de canal](#) en la página 93

[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

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 91

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 91

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

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.

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.
- 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 Cast, 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 Cast](#) en la página 28

Renombrar elementos en tablas

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

- Para renombrar un elemento, haga doble clic en él o selecciónelo. 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 242

[Ventana Clips](#) en la página 177

Archivos de picos

WaveLab Cast crea un archivo de picos (extensión `.gpk`) automáticamente cada vez que se modifica o abre un archivo de audio en WaveLab Cast 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. El archivo de picos se guarda en la misma ubicación que el archivo de audio.

Precisión de procesamiento

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

El mezclado dentro de WaveLab Cast 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 procesamiento de plug-ins a 32 bits flotantes.

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

NOTA

El procesamiento de 64 bits flotantes significa que tendrá doble precisión pero que el tiempo de procesamiento 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 62

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 289

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 Cast 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 Cast 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 141

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 127

[Pestaña Formatos \(Preferencias globales\)](#) en la página 290

Reinicializar respuestas por defecto

En WaveLab Cast, 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 291

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 Cast 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.

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de audio](#) en la página 37

[Montaje de audio](#) en la página 37

Editor de audio

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

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 pistas estéreo o mono.

Puede colocar cualquier número de clips en una pista de audio. Un clip contiene una referencia a un archivo de audio de origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo. La 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 147

Ventanas de herramientas

En WaveLab Cast 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 38

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 38

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.

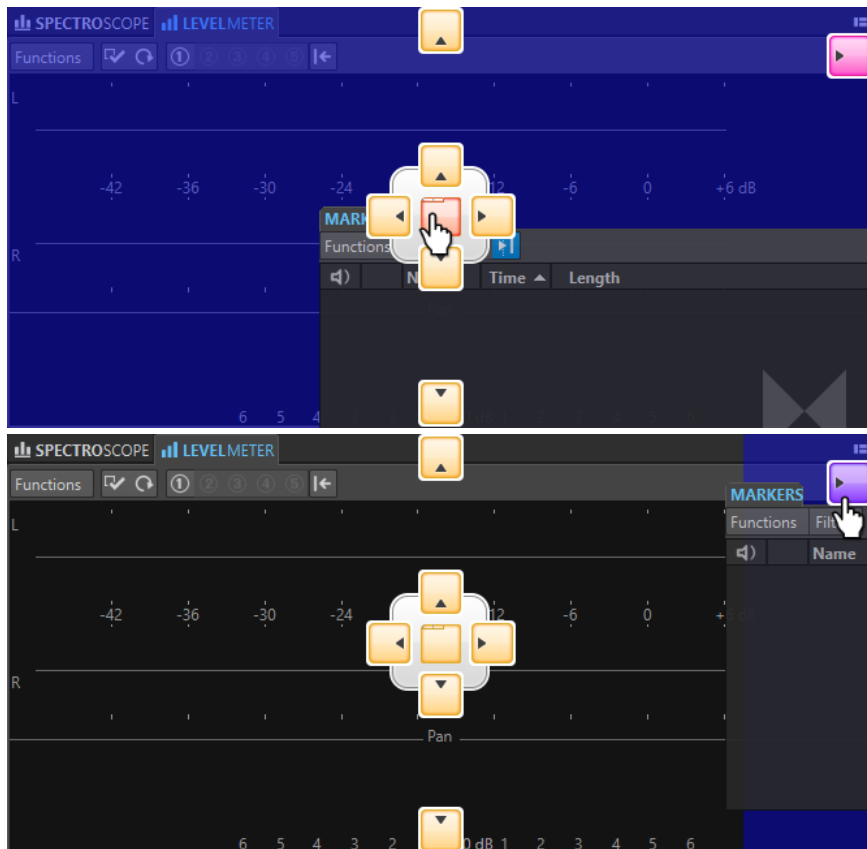
- Para desanclar una ventana de herramientas o de medidores, arrastre la pestaña correspondiente hasta otra posición.
Ahora la ventana de herramientas o de medidores es una ventana flotante que se puede mover con total libertad.
- Para anclar una ventana de herramientas o de medidores, haga clic y mantenga 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

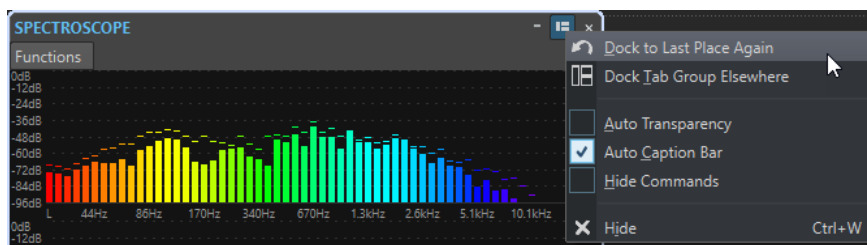
Los símbolos amarillos indican ubicaciones para las ventanas ancladas.

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**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

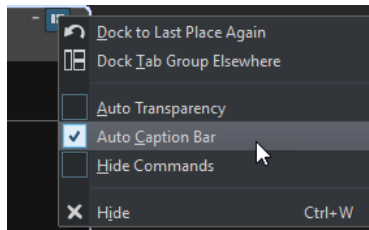
[Ventanas autodeslizantes](#) en la página 40

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.

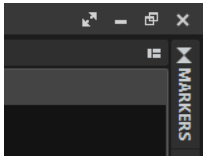
PROCEDIMIENTO

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**.

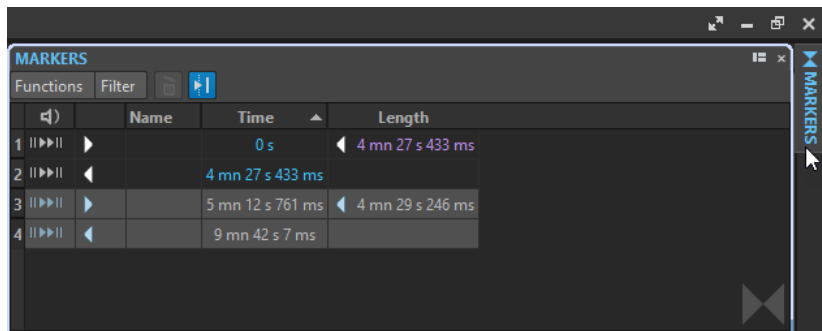


Ventanas autodeslizantes

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

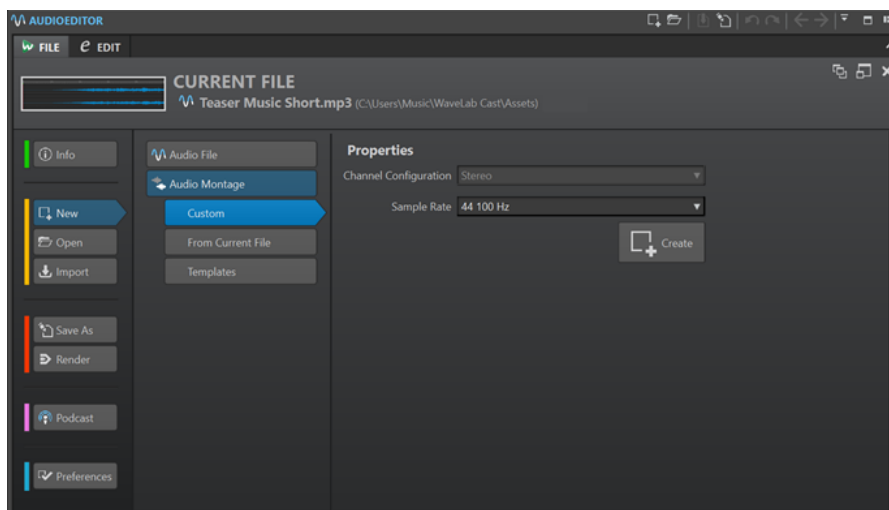


Una ventana autodeslizante abierta

Pestaña Archivo

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

El panel **Archivo** es donde puede guardar, abrir, renderizar, o importar archivos de audio o montajes de audio. También le da información detallada acerca de sus archivos y le permite configurar las preferencias de WaveLab Cast.



Info

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

Nuevo

Le permite crear un archivo de audio o un montaje de audio.

Abrir

Le permite abrir archivos de audio o montajes de audio, y volver atrás a archivos guardados.

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**
- **Video**
- **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.

Renderizar

Le permite renderizar el archivo activo, un rango de audio seleccionado o una región de audio marcada específica.

Podcast

Le permite publicar podcasts.

Preferencias

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

- **Global**
- **Conexiones de Audio**
- **Atajos**
- **Plug-ins**
- **Archivos de audio**

VÍNCULOS RELACIONADOS

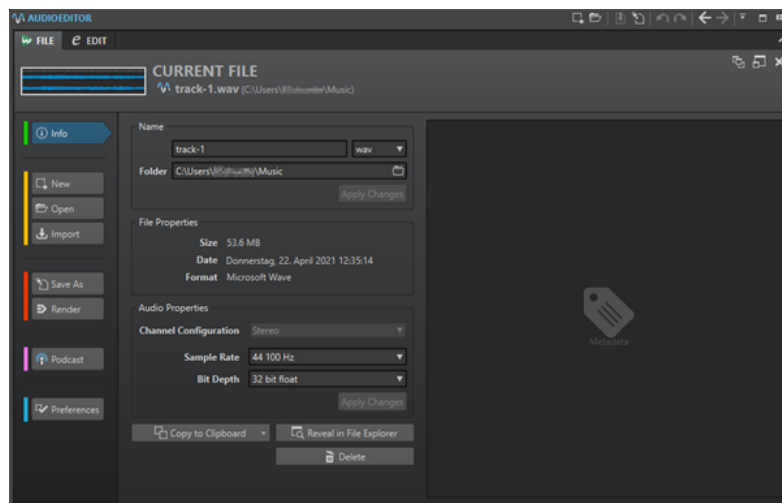
[Info Diálogo](#) en la página 42

[Configurar WaveLab Cast](#) en la página 287

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.

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 58

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.

Nuevo

Le permite crear un archivo de audio o un montaje de audio.

Abrir

Le permite crear un archivo de audio o un montaje de audio.

Guardar

Guarda el archivo activo.

Guardar como

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

Deshacer

Le permite deshacer cambios.

Rehacer

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos.

Navegar hacia atrás/Navegar hacia adelante

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

Personalizar barra de comandos

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

Maximizar ventana

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

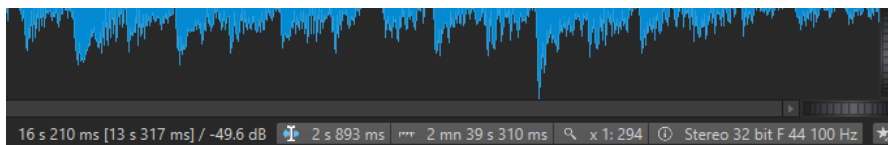
Opciones de disposición

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

Barra de estado

La barra de estado de la parte inferior 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 zoom

Muestra el factor de zoom actual.

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

Propiedades de archivo de audio/Propiedades de montaje de audio

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

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

Bypass Sección Master

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

Información de fondo

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



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 46

Menús contextuales

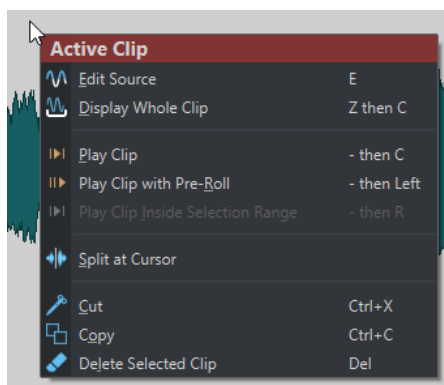
WaveLab Cast ofrece varios menús contextuales, que contienen comandos y/u opciones relativos a la ventana activa.

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

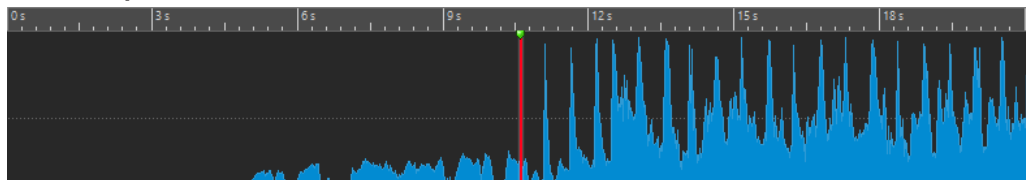
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 46

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. Además, en el **Editor de audio** está disponible una regla de nivel.

Regla de tiempo



Regla de nivel (solo Editor de audio)



Regla de nivel en el Editor de audio

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

[Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel](#) en la página 46

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 50

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 46

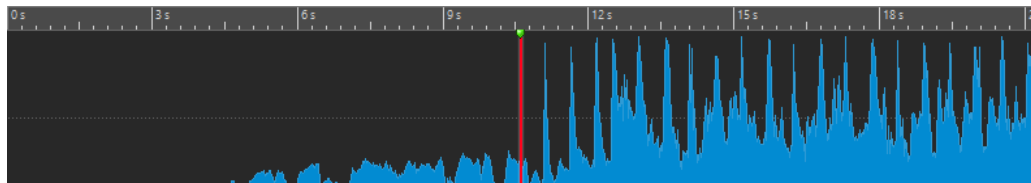
[Menú Regla de tiempo](#) en la página 46

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 48

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**.

Compases y tiempos

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

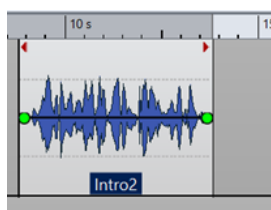
Tamaño de archivo (solo editor de audio)

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

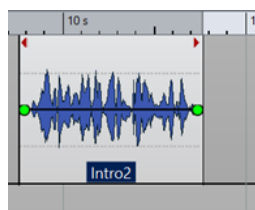
Mostrar rejilla

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.

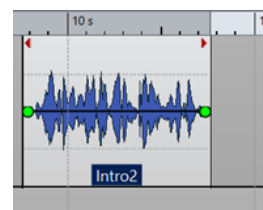
- En el **Editor de audio**, puede aplicar el ajuste para la vista principal y la vista general individualmente.
- En la ventana **Montaje de audio**, dispone de otras tres opciones:
 - **Ocultar**
 - **Mostrar en el fondo**
 - **Mostrar sobre clips**



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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 46

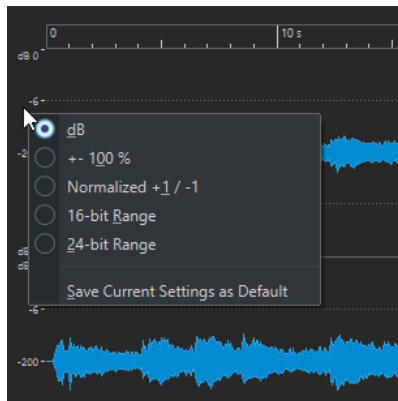
[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 50

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 48

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 46

[Menú Regla de tiempo](#) en la página 46

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 46

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 50

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.
- Utilizar las teclas de cursor.
- Hacer doble clic sobre un marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 46

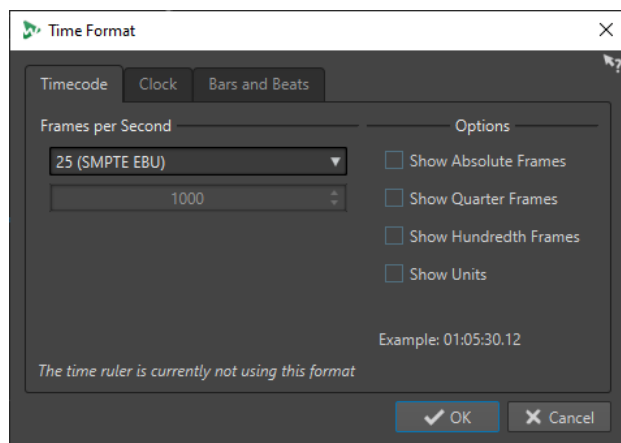
[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 50

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**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

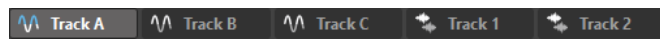
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 46

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 Cast. Puede abrir varias pestañas, pero no puede haber más de una activa al mismo tiempo. El menú contextual **Pestañas** tiene opciones relacionadas con pestañas.

Pestañas de archivos

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



Crear montaje de audio

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

Añadir a

Le permite añadir el archivo activo a otro editor.

Cerrar

Cierra la pestaña activa.

Cerrar todos menos este

Cierra todos los archivos menos el archivo activo.

Cerrar todos los archivos de audio

Cierra todos los archivos de audio.

Info

Muestra información sobre el archivo activo.

Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

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

Copiar al portapapeles

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

Archivos recientes

Le permite abrir archivos usados recientemente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cerrar archivos](#) en la página 55

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 161

Activar el modo de pantalla completa

Puede usar WaveLab Cast en modo pantalla completa.

PROCEDIMIENTO

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

Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo

PROCEDIMIENTO

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

Gestión de archivos

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir archivos a través de la pestaña Archivo](#) en la página 53

[Guardar archivos](#) en la página 55

[Explorador de archivos](#) en la página 58

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 55

[Guardar archivos](#) en la página 55

[Abrir archivos desde el portapapeles](#) en la página 54

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.

RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 287

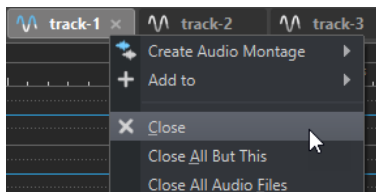
[Abrir archivos](#) en la página 53

Cerrar archivos

Puede cerrar un solo archivo, múltiples archivos o todos los archivos menos el seleccionado.

POSIBILIDADES

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



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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir archivos a través de la pestaña Archivo](#) en la página 53

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 borran el historial de deshacer. Esto significa que una vez 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 55

Indicadores de cambios en pestañas

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

Colores en la esquina superior derecha de una pestaña

Blanco

El archivo no se ha modificado.

Verde (solo editor de audio)

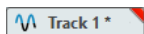
El archivo utiliza un formato de archivo decodificado y se ha guardado.

Rojo

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

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).

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 57

[Guardar archivos](#) en la página 55

Borrar archivos

Puede borrar archivos activos desde WaveLab Cast.

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de picos](#) en la página 34

[Renombrar archivos](#) en la página 57

Renombrar archivos

Puede renombrar archivos desde dentro de WaveLab Cast.

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 Cast.

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 57

[Pestaña Archivo](#) en la página 40

Explorador de archivos

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

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.

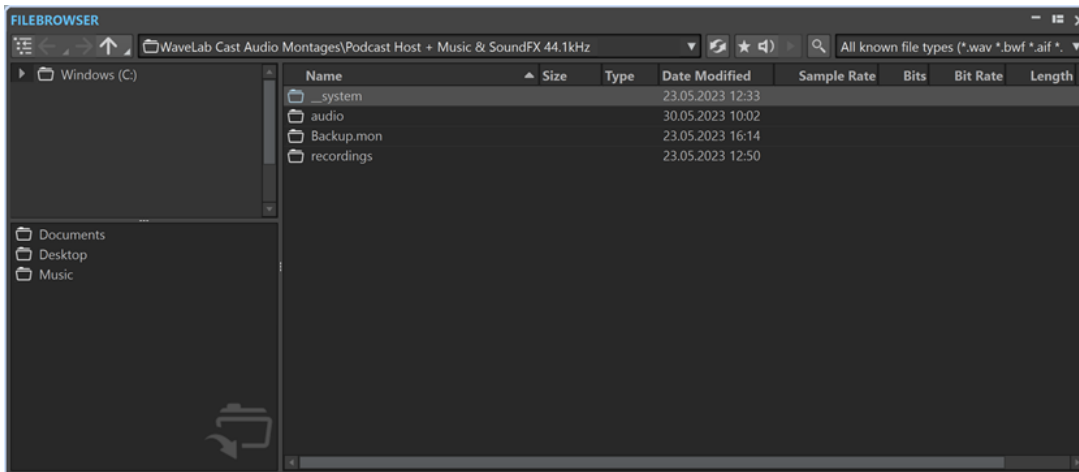
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 58

Ventana Explorador de archivos

En la ventana **Explorador de archivos**, puede buscar archivos y abrirlos en WaveLab Cast.

- 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

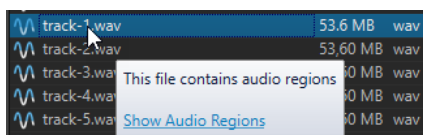
Si hace clic derecho en la lista de archivos, puede seleccionar **Crear carpeta** para añadir una nueva carpeta para estructurar sus archivos.

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**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 58

[Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas](#) en la página 60

[Ventana Metadatos](#) en la página 121

[Info Diálogo](#) en la página 42

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 58

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**.
-

Archivos usados recientemente

Se guardan en una lista todos los archivos usados recientemente en WaveLab Cast. 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**.
-

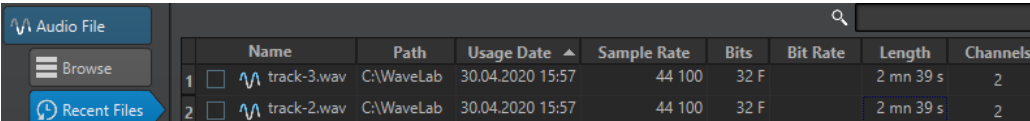
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Archivos recientes](#) en la página 61

Pestaña Archivos recientes

Esta pestaña le permite ver y gestionar todos los archivos usados recientemente en WaveLab Cast. 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	Channels
1	track-3.wav	C:\WaveLab	30.04.2020 15:57	44 100	32 F		2 mn 39 s	2
2	track-2.wav	C:\WaveLab	30.04.2020 15:57	44 100	32 F		2 mn 39 s	2

Mostrar solo archivos creados por WaveLab Cast

Muestra únicamente los archivos que no se han abierto desde que WaveLab Cast 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**.

Archivos temporales

WaveLab Cast crea archivos temporales para almacenar resultados intermedios del procesado de archivos de audio y para las funciones de deshacer/rehacer.

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**.

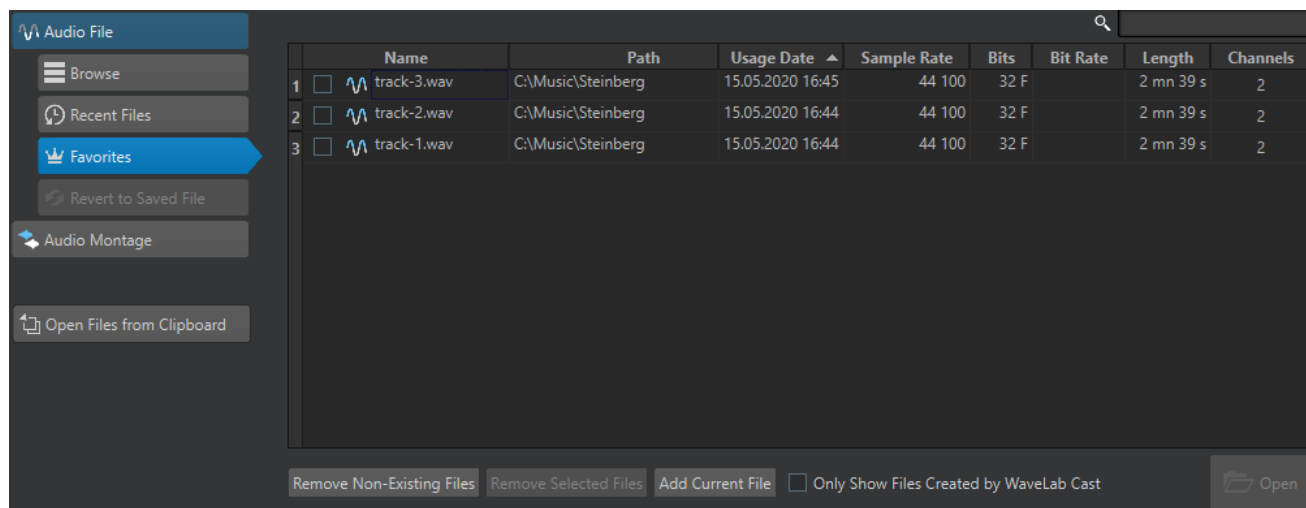
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Favoritos](#) en la página 63

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 Cast

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

Esto le permite acceder rápidamente a archivos que se crearon en WaveLab Cast a través de la opción **Guardar como** o **Renderizar**, por ejemplo.

Abrir

Abre los archivos seleccionados en WaveLab Cast.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos favoritos](#) en la página 62

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 63

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.

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Deshacer cambios en efectos](#)

Operaciones de arrastrar

WaveLab Cast 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 Cast 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 Cast, 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 38

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 91

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 58

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 223

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)**.

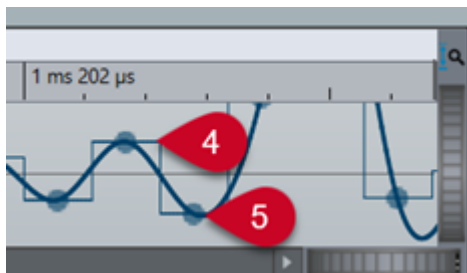
NOTA

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 65

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 65

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. Mueve 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 65

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**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 287

[Zoom](#) en la página 65

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 **Editar**, en la sección **Zoom**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

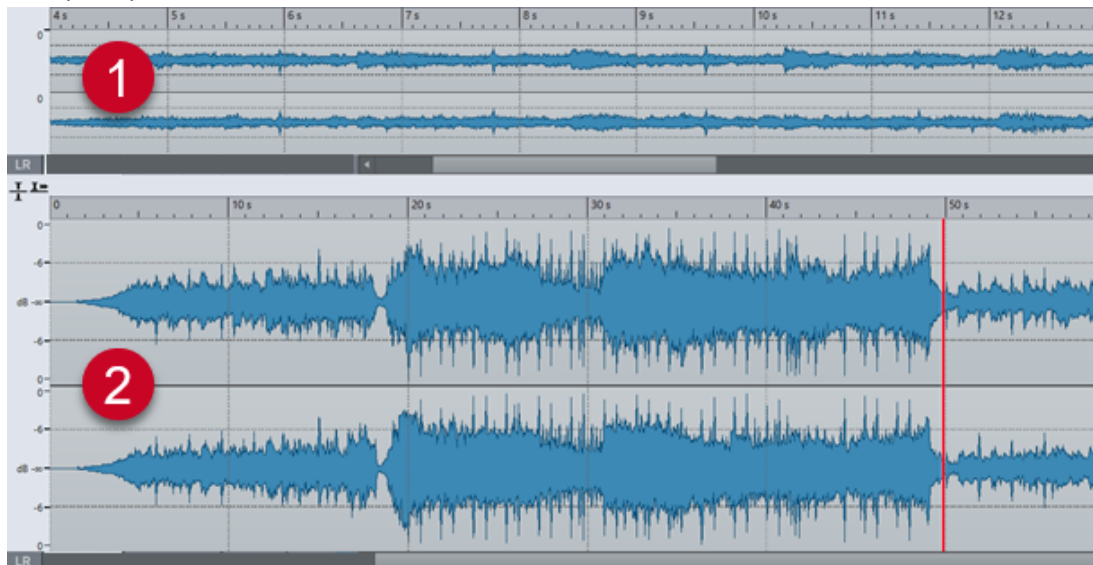
[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 153

[Zoom](#) en la página 65

Opciones de zoom específicas del editor de audio

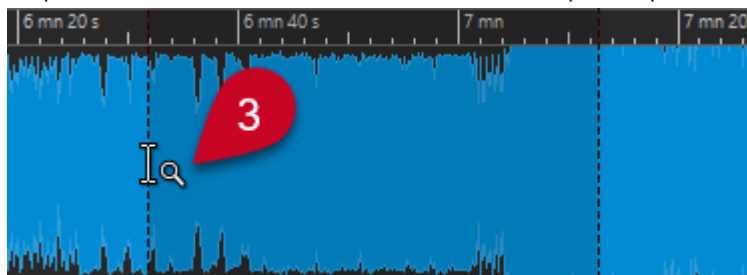
El **Editor de audio** ofrece algunas opciones que están disponibles exclusivamente en este editor, como una herramienta de **Zoom** adicional.

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.

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 65](#)

[Ajustar los niveles de zoom en el Editor de audio en la página 69](#)

[Zoom usando la herramienta de zoom en la página 70](#)

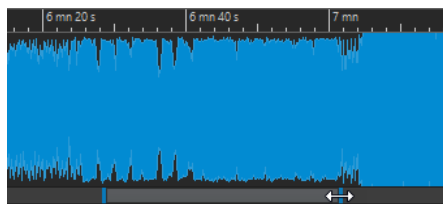
[Aplicar zoom mediante la regla de nivel en la página 71](#)

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 65

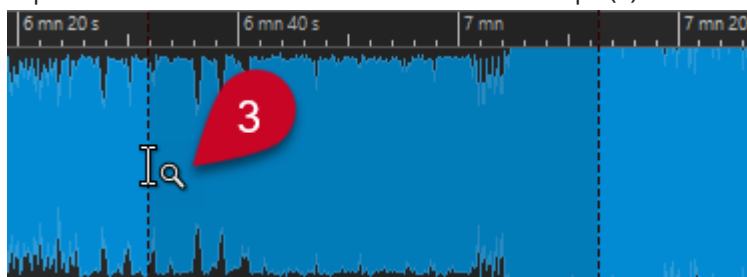
[Opciones de zoom específicas del editor de audio](#) en la página 69

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 **Editar**.
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 69

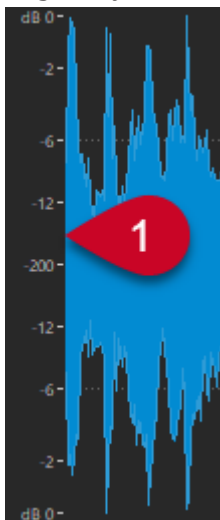
[Zoom](#) en la página 65

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 69

[Zoom](#) en la página 65

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 72

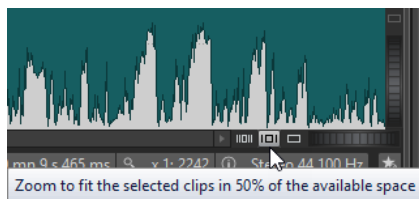
[Hacer zoom para mostrar más o menos pistas](#) en la página 72

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 71

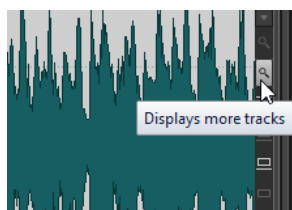
[Zoom](#) en la página 65

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 y seleccionar **Mostrar clip entero** en el menú emergente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de zoom específicas del montaje de audio](#) en la página 71

[Área de control de pista](#) en la página 148

[Zoom](#) en la página 65

Presets

Puede crear presets para guardar ajustes preferidos.

WaveLab Cast 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 73

[Cargar presets](#) en la página 73

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 75

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 73

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 73

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 74

[Restaurar presets temporales](#) en la página 74

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 74

[Restaurar presets temporales](#) en la página 74

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 74

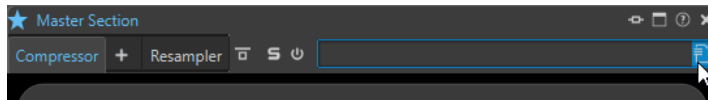
[Guardar presets temporalmente](#) en la página 74

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 75

[Eliminar presets por defecto](#) en la página 76

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 75

[Eliminar presets por defecto](#) en la página 76

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 75

[Cargar presets por defecto](#) en la página 75

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**.

Reproducción y transporte

WaveLab le proporciona una amplia gama de opciones de reproducción y transporte.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de transporte](#) en la página 77

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.



Velocidad de reproducción

Abre un menú en el que puede especificar la velocidad de reproducción.

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.

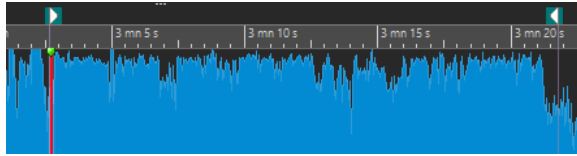
Puede seleccionar uno de los anclajes siguientes:

- **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.

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 83

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

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

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.

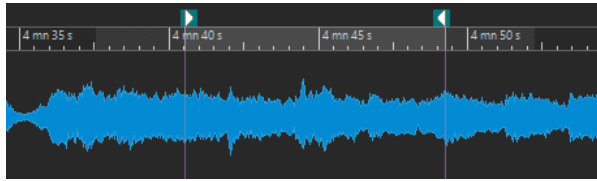
Reproducir rangos de audio

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

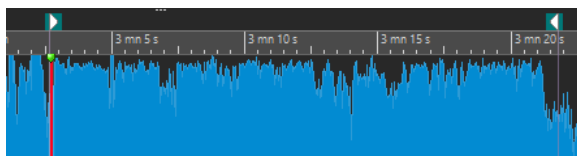
Se reproduce el rango seleccionado. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll. Si el modo **Bucle** está activo, se utiliza el pre-roll solo antes del primer bucle, y el post-roll solo tras el último bucle.

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.

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.

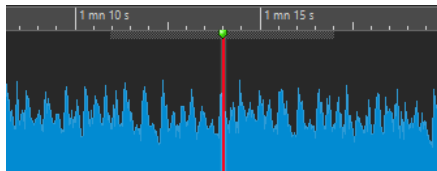
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Bucles](#) en la página 258

Pre-roll y post-roll

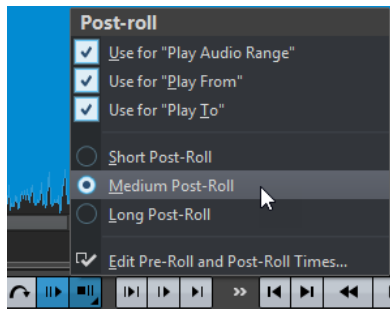
Puede empezar a reproducir un poco antes de una posición determinada (pre-roll) y detener la reproducción algo después de otra posición (post-roll).

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.

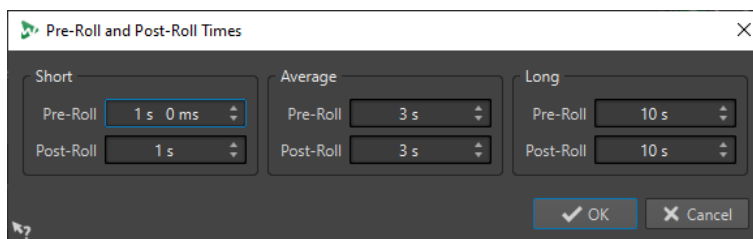
Al hacer clic derecho en el botón de pre-roll o post-roll en la barra de transporte, puede seleccionar un tiempo de pre-roll/post-roll. Aquí también puede seleccionar una opción de reproducción para el pre-roll/post-roll, así como abrir el diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll**.



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**.



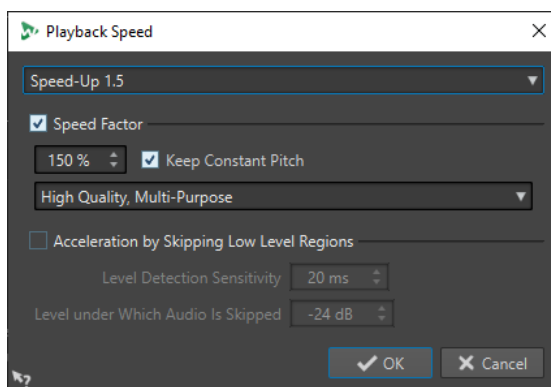
NOTA

Los ajustes que haga en este diálogo se aplican globalmente en todo WaveLab Cast.

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 Cast.

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.

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**.



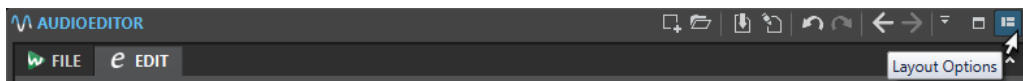
2. En la sección **Barra de transporte**, seleccione si colocar la barra de transporte **Arriba**, en el **Centro** o **Abajo**.

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**.

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

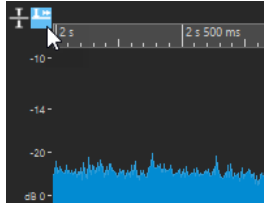
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 46

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

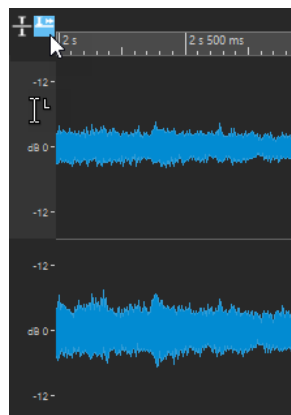
1. En el **Editor de audio**, active **Reproducir canales de audio con foco**.



NOTA

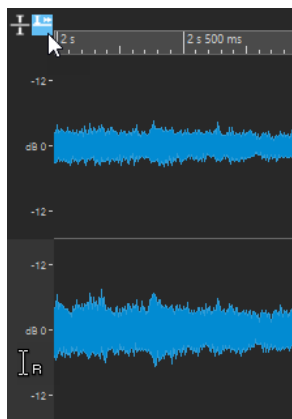
Si está usando la opción **Reproducir canales de audio con foco** para archivos de audio multicanal, los botones **Silenciar** y **Solo** no están disponibles.

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.



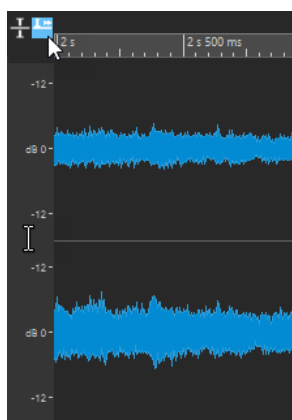
Posición del cursor para reproducir el canal de audio izquierdo

- 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 46

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 88

[Escanear utilizando la regla de tiempo](#) en la página 89

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). 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 88

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 88

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 148

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.

Edición de archivos de audio

La edición de archivos de audio abarca la apertura, modificación y almacenamiento de archivos de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

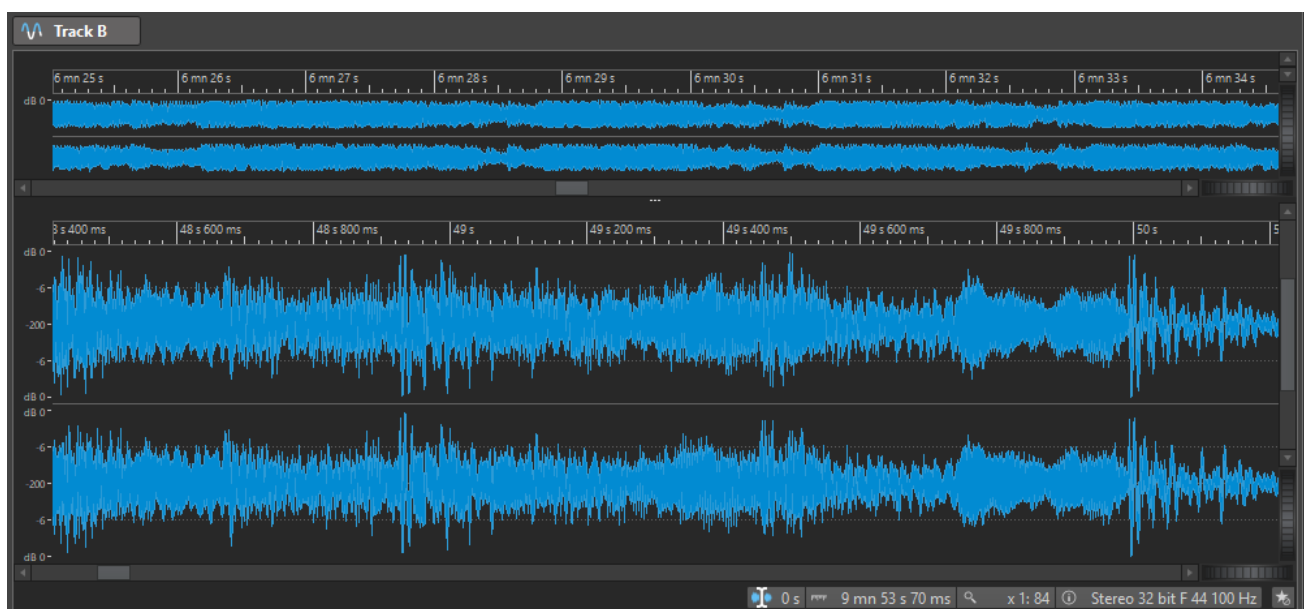
[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

[Gestión de archivos en el editor de audio](#) en la página 98

[Mezclar y renderizar](#) en la página 119

Ventana Editor de audio

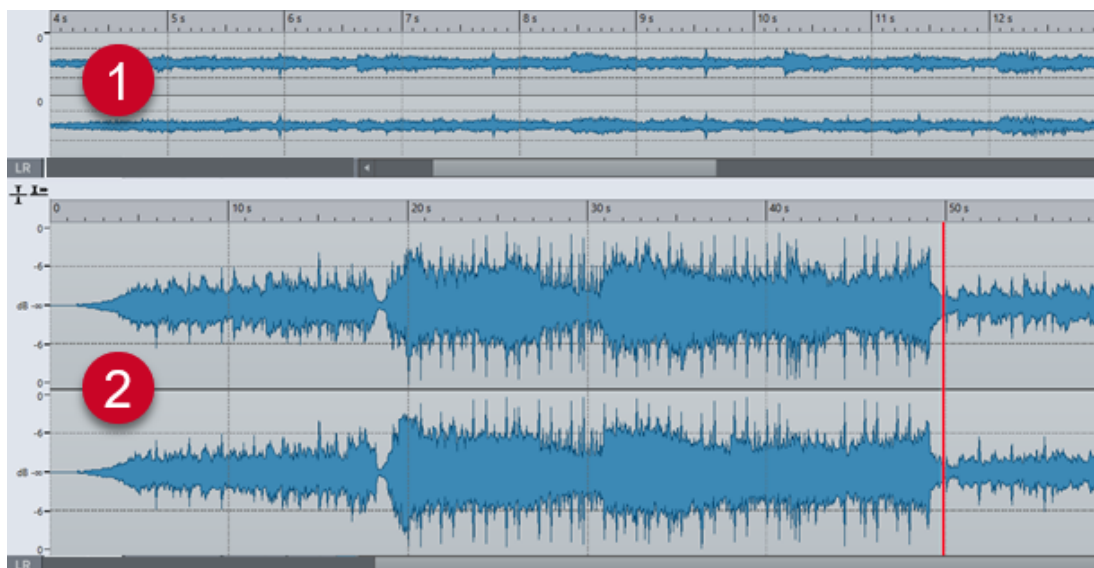
El **Editor de audio** muestra gráficamente los archivos de audio. Aquí se observan, reproducen y editan los archivos de audio individuales.



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.



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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

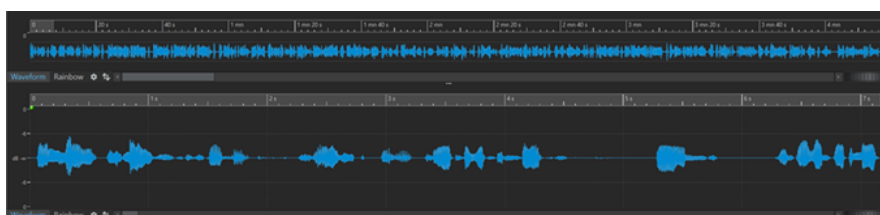
[Visor de forma de onda](#) en la página 92

[Visualización arco iris](#) en la página 93

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 91

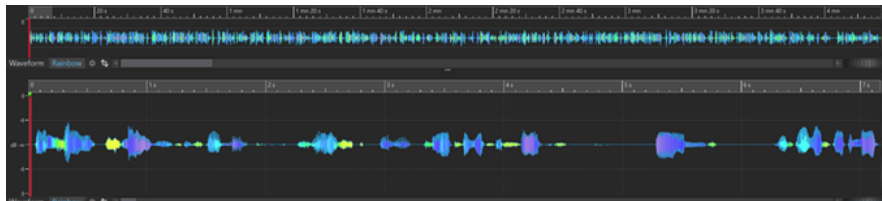
[Modos de visualización](#) en la página 92

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 291

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**.

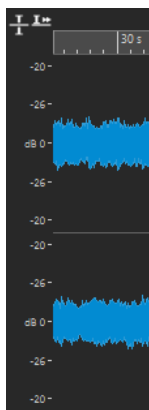


Representar de este modo las propiedades espectrales del material de audio mediante varios colores en la forma de onda le permite realizar un rápido análisis visual del archivo de audio. Por lo tanto, la visualización **Arco iris** puede servir para fines como los siguientes:

- 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.

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.



Área de control de canal de un archivo de audio estéreo

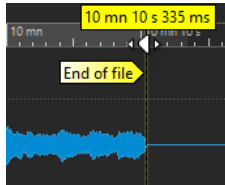
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio

Hay posiciones, como marcadores y límites de selección, que son 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.

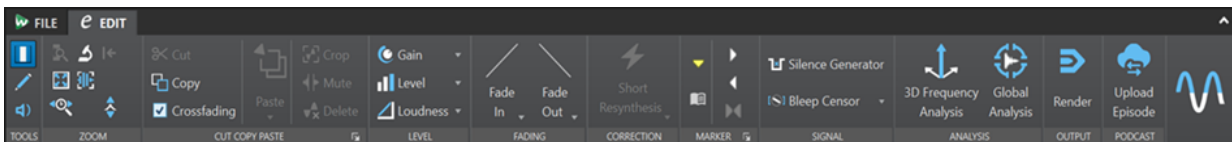


Puede colocar el cursor en una posición magnética haciendo clic en la línea de tiempo y manteniendo pulsado el botón del ratón. Cuando ahora mueve el cursor, éste salta al siguiente borde magnético.

Pestaña Editar (Editor de audio)

La pestaña **Editar** le proporciona herramientas para la edición de sus archivos de audio.

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



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.

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.

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.

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.

Fundido cruzado

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**

NOTA

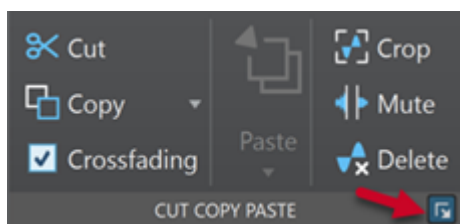
Para evitar que WaveLab genere automáticamente fundidos cruzados para determinadas tareas de edición; por ejemplo, para realizar un corte brusco o para

insertar segmentos de audio que no estén vinculados al audio anterior o posterior de ninguna manera, puede desactivar la opción en cualquier momento.

Sin embargo, aparte de estos fines especiales, le recomendamos que mantenga esta opción activada, ya que evita problemas de edición habituales, 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.

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**.



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 y crea un fundido cruzado.

Mover el ratón por encima de **Fundir cruzado sobre final seleccionado** abre un menú emergente que le permite seleccionar un tipo de fundido cruzado para pegar:

- **Lineal (ganancia constante)** cambia el nivel linealmente.
- **Seno (potencia constante)** cambia el nivel según una curva sinusoidal, y la potencia de la mezcla permanece constante.
- **Raíz cuadrada (potencia constante)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada, y la potencia de la mezcla permanece constante.
- **Sobrescribir** reemplaza el audio en la posición del cursor.
- **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.

Nivel

Ganancia

Abre el diálogo **Ganancia** en el que puede aplicar una ganancia para cambiar el nivel de un archivo de audio.

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.

Fundir

Fundido de entrada/salida

Le permite aplicar un fundido de entrada o de salida. Haga clic derecho en el botón para abrir el menú emergente de **Curva**.

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

- **Lineal** cambia el nivel linealmente.
- **Seno (*)** cambia el nivel según una curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Raíz cuadrada (*)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Sinusoidal** cambia el nivel según una curva sinusoidal.
- **Logarítmica** cambia el nivel según una curva logarítmica.
- **Exponencial** cambia el nivel según una curva exponencial.
- **Exponencial+** cambia el nivel según una curva exponencial más pronunciada.

Corrección

Método de corrección de errores

Le permite seleccionar el método de corrección de errores.

- **Resíntesis corta** es el más indicado para errores pequeños. WaveLab Cast analiza los alrededores inmediatos del error para encontrar el método más apropiado de corrección.
- **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.

Marcador

Crear Marcador Genérico

Le permite crear marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición.

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.

Crear marcador de inicio de región

Le permite crear un marcador de inicio de región en la posición del cursor de edición.

Crear marcador de final de región

Le permite crear un marcador de final de región en la posición del cursor de edición.

Crear región genérica de la selección

Establece un marcador genérico de región en el borde izquierdo y en el derecho de la selección de audio.

Señal

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.

Análisis

Análisis de frecuencia 3D

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

Análisis global

Abre el diálogo **Análisis global**, en el que puede elegir entre distintos tipos de análisis y analizar su audio en relación con los picos, la sonoridad, el tono o los errores, por ejemplo.

Salida

Renderizar

Se inicia el proceso de renderizado.

Podcast

Subir episodio

Le permite subir su episodio de Podcast a un servicio de hospedaje.

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 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 147

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

Gestión mono/estéreo

WaveLab Cast 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.

Formatos de archivo admitidos

WaveLab Cast 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 Cast no soporta AAC.

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.

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 Cast, 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.

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.

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 Cast.

NOTA

Wave 64 no admite metadatos. Si necesita archivos grandes y metadatos, use archivos Wave y active la opción RF64.

Windows Media Audio (.wma, .asf)

El formato comprimido propio de Microsoft. WaveLab Cast permite importar/exportar audio en este formato (Windows solamente). Para importar/exportar audio en el formato surround WMA, se debe instalar el Reproductor de Windows Media 9 o posterior en el sistema.

Original Sound Quality (.osq, solo lectura)

Este es el formato exclusivo de audio comprimido sin pérdida de WaveLab.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Codificación Windows Media Audio](#) en la página 112

[Diálogo Ogg Vorbis](#) en la página 109

[Diálogo Codificación FLAC](#) en la página 109

[Diálogo Codificación MP3](#) en la página 105

[Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2](#) en la página 108

[Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes](#) en la página 100

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 Cast pueda usar archivos de audio de 20 y 24 bits. Cualquier operación de procesado o edición realizada en los archivos se hace a máxima resolución (64 bits flotantes), incluso si su tarjeta no soporta la precisión máxima.

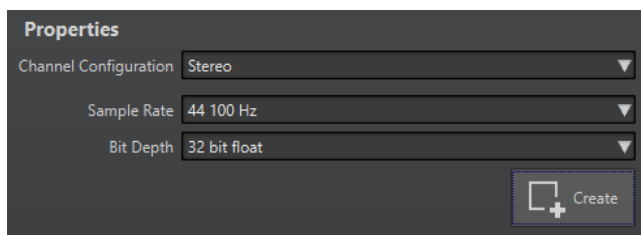
Para la reproducción, WaveLab Cast se adapta automáticamente a la tarjeta que haya instalado.

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

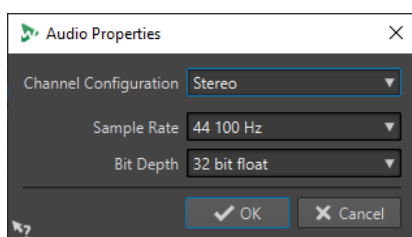
[Diálogo Propiedades de audio](#) en la página 101

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 42

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 102

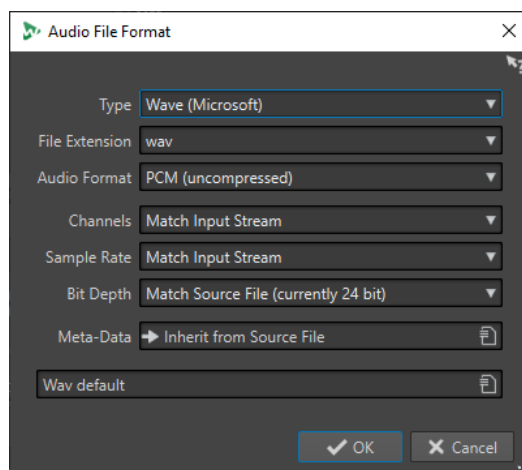
[Cambios de formato](#) en la página 104

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**. Luego active **Archivo nombrado**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**.

Este diálogo también se puede abrir desde otras ubicaciones de WaveLab Cast.



Tipo

Seleccione un tipo de archivo de audio. Esta selección afecta a qué opciones están disponibles en el menú emergente **Formato de audio**.

Extensión de archivo

Seleccione una extensión que sea compatible con el tipo de archivo actual.

Formato de audio

Seleccione un formato de audio que sea compatible con el tipo de archivo actual.

Canales

Especifique el número de canales de audio de los archivos a crear.

Están disponibles los siguientes canales:

- **Como flujo de entrada**
- **Mono**
- **Estéreo**

Frecuencia de muestreo

Seleccione una frecuencia de muestreo para el archivo de audio. Si cambia este parámetro, se efectuará una conversión de la frecuencia de muestreo.

IMPORTANTE

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

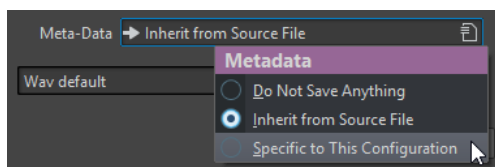
Le permite seleccionar un valor de profundidad de bits para el archivo de audio. Esta opción solo está disponible para tipos de archivos específicos.

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.
- Si **Específico a esta configuración** está seleccionado, puede editar los metadatos o sustituirlos por un preset de metadatos. Para editar los metadatos, vuelva a abrir el menú emergente de metadatos y seleccione **Editar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar en otro formato](#) en la página 102

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 **Editar**.
 3. En la sección **Salida**, haga clic en **Renderizar**.
 4. En el menú emergente **Origen**, seleccione **Rango de audio seleccionado**.
 5. En la sección **Salida**, especifique un nombre de archivo, una ubicación y un formato de archivo.
 6. Haga clic en **Iniciar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 102

Renderizar el canal izquierdo/derecho como un archivo de audio

Puede guardar cada canal individual como un archivo independiente.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Salida**, haga clic en **Renderizar**.
3. En la sección **Salida**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.

4. Abra el menú emergente **Formato** y seleccione **Editar**.
 5. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú emergente **Canales**, y seleccione **Canal izquierdo** o **Canal derecho**.
 6. Realice ajustes de salida adicionales y haga clic en **Aceptar**.
 7. Haga clic en **Iniciar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 102

Crear presets de formatos de archivos de audio

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, especifique el formato del archivo de audio.
 2. Abra el menú emergente **Preset** y seleccione **Guardar como**.
 3. Introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 102

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 105

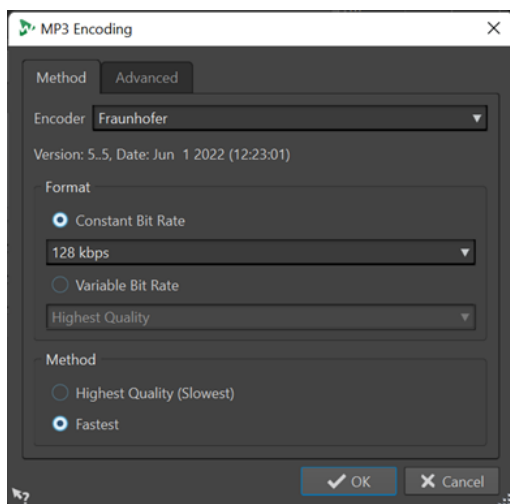
[Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2](#) en la página 108

[Diálogo Codificación de archivos de audio Opus](#) en la página 110

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 105

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 Cast 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**.

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.

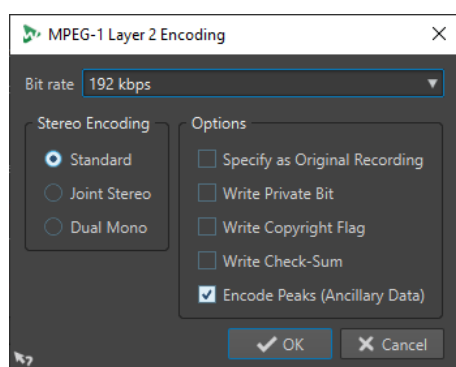
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 105

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.

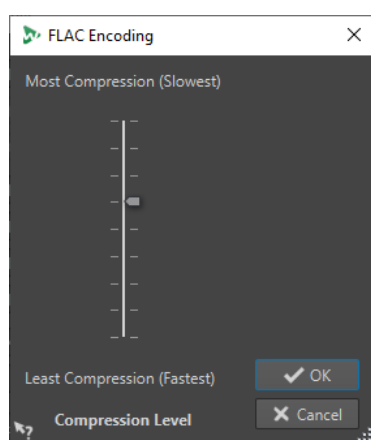
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 105

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.

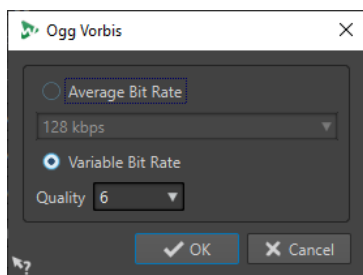
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 105

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.

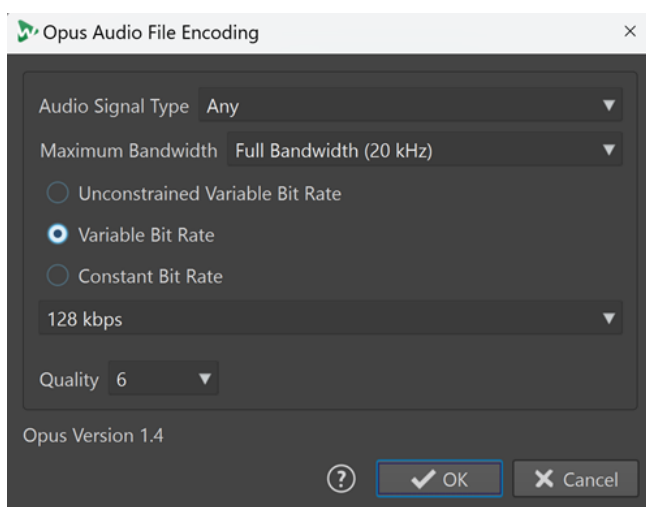
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 105

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 105

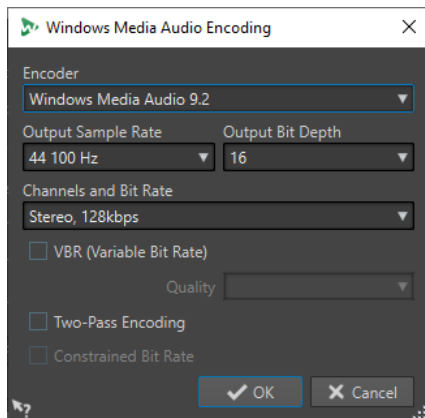
Diálogo Codificación Windows Media Audio

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 105

Convertir selecciones en archivos nuevos

Puede convertir selecciones en nuevos archivos arrastrando y soltando, a través del menú contextual del **Editor de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas](#) en la página 113

[Convertir selecciones en archivos nuevos mediante el Menú](#) en la página 113

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 91

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 91

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 114

[Convertir de estéreo a mono al guardar](#) en la página 114

[Convertir una selección de mono a estéreo](#) en la página 115

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 91

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.
6. Haga clic en **Aceptar**.

7. Haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 102

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 91

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 91

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 91

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

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:

Sección arrastrada	Onda de destino	Acción
Estéreo	Estéreo	El audio arrastrado se inserta siempre en ambos canales.
Estéreo	Mono	Solo se inserta el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de la posición de destino vertical. Esto se indica mediante la forma del cursor. La selección solo se puede insertar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación al copiar y pegar entre archivos:

Sección copiada	Onda en que pegar	Acción
Estéreo	Estéreo	Si el cursor de onda abarca ambos canales del archivo de destino, el material se inserta en ambos canales.
Mono	Mono	Si el cursor de onda está en un solo canal, el audio se pega únicamente en ese canal. El material del canal izquierdo se pega en el canal izquierdo y el material del canal derecho se pega en el canal derecho.
Estéreo	Mono	Solo se pega el canal izquierdo.
Mono	Estéreo	La acción depende de si el cursor de onda está en un canal o en ambos. El audio se puede pegar en uno de los canales, o el mismo material se puede insertar en ambos canales.

Conflictos de frecuencia de muestreo

Si copia o mueve audio de una ventana a otra y los archivos tienen distintas frecuencias de muestreo, el sonido copiado/movido se reproducirá con el tono (velocidad) incorrecto. WaveLab Cast 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 91
- [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

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 91

Mezclar y renderizar

Puede renderizar regiones de archivos de audio o archivos de audio enteros a un único archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 234

[Renderizar archivos de audio](#) en la página 119

Renderizar archivos de audio

PRERREQUISITO

Ha configurado su archivo de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
 2. En la sección **Salida**, haga clic en **Renderizar**.
 3. En el menú **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
 4. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
 5. En la sección **Salida**, indique dónde guardar el archivo renderizado mediante el campo **Ubicación**.
 6. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga clic en **Editar**.
 7. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
 8. Haga clic en **Aceptar**.
 9. Opcional: haga ajustes adicionales en la sección **Opciones**.
 10. Haga clic en **Iniciar**.
-

RESULTADO

El archivo de audio se renderiza.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 102

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 42

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 o un montaje de audio, se cargan los metadatos encontrados en el archivo. Puede crear distintos presets de metadatos para archivos y montajes de audio.

Se muestra una vista previa de los metadatos en la ventana **Metadatos**. Para ver los metadatos completos de un archivo y poder editarlos, abra el diálogo **Metadatos**.

No todos los formatos de archivo pueden guardar metadatos. Según el formato del archivo de salida, se guardan en el archivo de audio todos o solo algunos de los metadatos. Los siguientes formatos de archivo pueden contener metadatos:

- .wav
- .mp3
- .ogg
- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

Para MP3 están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- ID3v1 e ID3v2, incluyendo soporte para imágenes

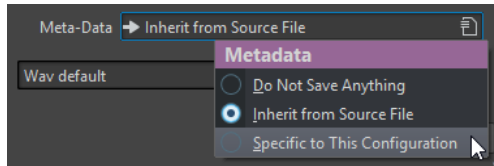
NOTA

- MP4 no es compatible con ID3v2. Sin embargo, en WaveLab Cast 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:

- BWF
- ID3, compatible con imágenes

Al guardar o grabar un archivo de audio en el diálogo **Formato de archivo de audio**, puede indicar si quiere usar metadatos, heredar metadatos de un archivo de origen o editar los metadatos del archivo.



Los metadatos se pueden introducir en forma manual o generarse automáticamente.

Las siguientes opciones se pueden generar automáticamente:

- Indicador único de origen (USID)
Puede activar **USID** en la pestaña **Básico** de la pestaña **BWF**.

WaveLab Cast 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 121

[Diálogo Metadatos](#) en la página 122

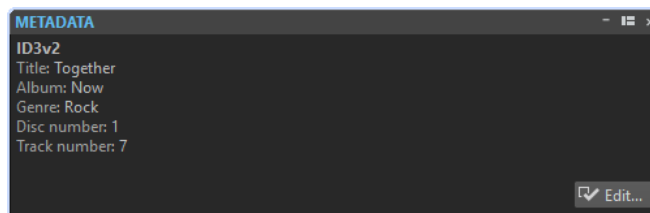
[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 102

[Presets de metadatos](#) en la página 123

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

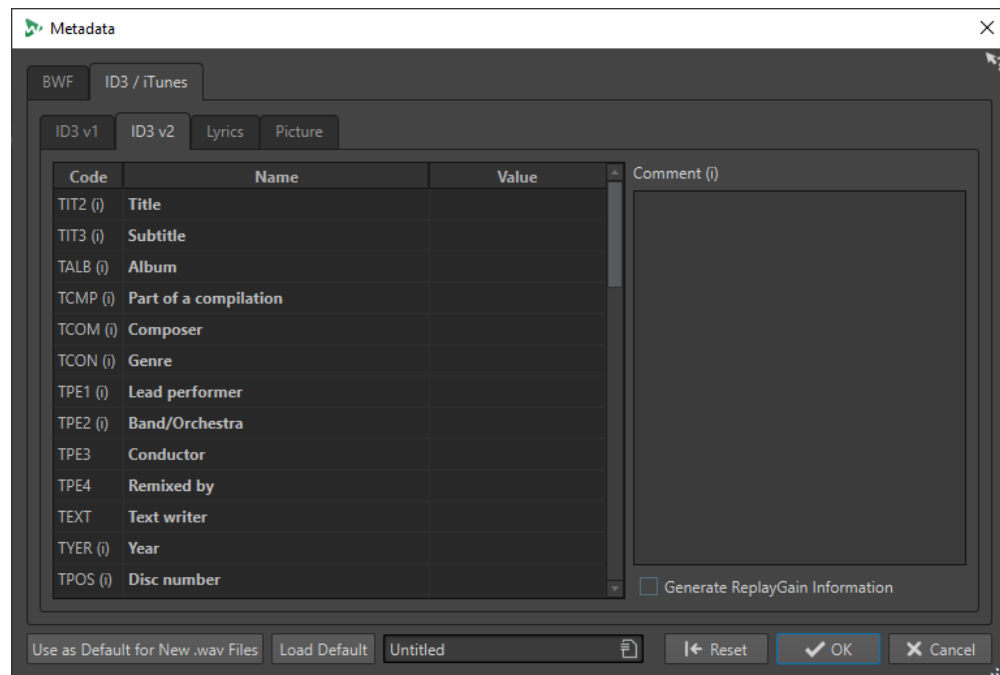
- [Metadatos](#) en la página 120
- [Diálogo Metadatos](#) en la página 122
- [Editar metadatos](#) en la página 122
- [Ventana Explorador de archivos](#) en la página 58

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**, puede editar los metadatos para los archivos de audio que se crean al renderizar el montaje de audio. Si renderiza a formato WAV los metadatos se asocian a estos archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Metadatos](#) en la página 120
- [Ventana Metadatos](#) en la página 121
- [Editar metadatos](#) en la página 122

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

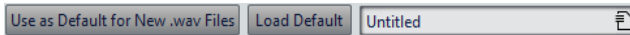
1. En la ventana **Metadatos**, haga clic en **Editar**.
 2. En el diálogo **Metadatos**, haga sus ajustes.
 3. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Metadatos](#) en la página 120
- [Ventana Metadatos](#) en la página 121
- [Diálogo Metadatos](#) en la página 122

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.

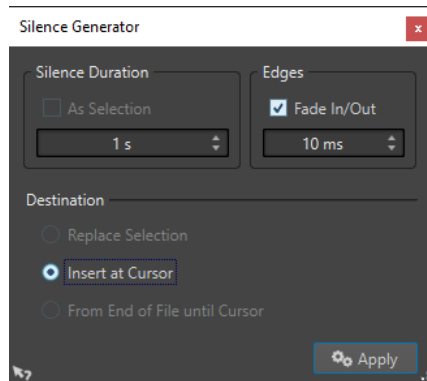
VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Diálogo Metadatos](#) en la página 122

Diálogo Generador de silencio

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

- Para abrir el diálogo **Generador de silencio**, seleccione la pestaña **Editar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Generador de silencio**.



Duración del silencio

Como selección usa la duración de la selección de audio activa como duración de la sección de silencio. Indique la duración de la sección en silencio en el campo de valores a continuación.

Límites

Fundido de entrada/Fundido de salida realiza un fundido cruzado al inicio y al final de la sección de silencio para transiciones más suaves. Indique el tiempo de fundido en el campo de valores siguiente.

Destino

- **Reemplazar selección** reemplaza la selección de audio actual con la sección de silencio.
- **Insertar en cursor** inserta la sección de silencio en la posición del cursor.
- **Desde el final del archivo hasta el cursor** amplía el archivo de audio con silencio hasta la posición del cursor. Activar esta opción también define la duración del silencio y pasa por alto la configuración **Duración del silencio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar silencio y reemplazar audio por silencio](#) en la página 124

Insertar silencio y reemplazar audio por silencio

Puede insertar una duración especificada de silencio en cualquier posición del archivo de audio, y puede reemplazar una sección existente de un archivo de audio por silencio.

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 **Editar**.
3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
4. Haga uno de lo siguiente:
 - Para insertar silencio, en el diálogo **Generador de silencio**, desactive **Como selección** e indique la duración. Establezca el destino como **Insertar en cursor**.
 - Para reemplazar una sección de audio existente por silencio, en el diálogo **Generador de silencio**, establezca la duración del silencio a **Como selección** y el destino como **Reemplazar selección**.
5. Haga clic en **Aplicar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

[Diálogo Generador de silencio](#) en la página 123

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 **Editar**.

3. En la sección **Señal**, haga clic en **Silenciar selección**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

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 **Editar**.
 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

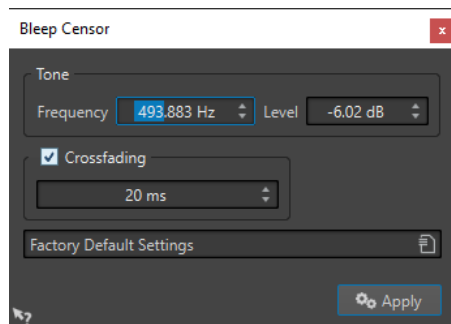
[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

[Diálogo Pitido de censura](#) en la página 125

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 **Editar** 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 Cast 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

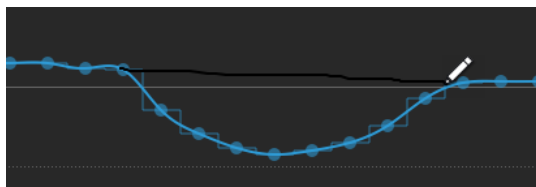
[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

[Reemplazar audio por un pitido](#) en la página 125

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 94

Análisis de audio

WaveLab Cast proporciona todo tipo de herramientas útiles para analizar audio y detectar errores.

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

[Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D](#) en la página 137

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 127

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 Cast examina la sección o el archivo de audio y extrae información que se muestra en el diálogo. WaveLab Cast 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

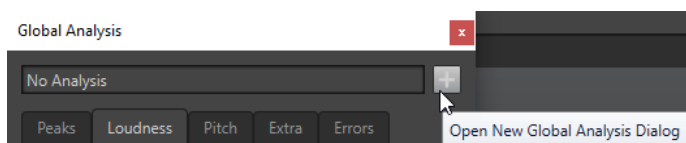
El diálogo **Análisis Global** ofrece diversas opciones de análisis.

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 **Editar**.
3. En la sección **Análisis**, 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 127

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)**.

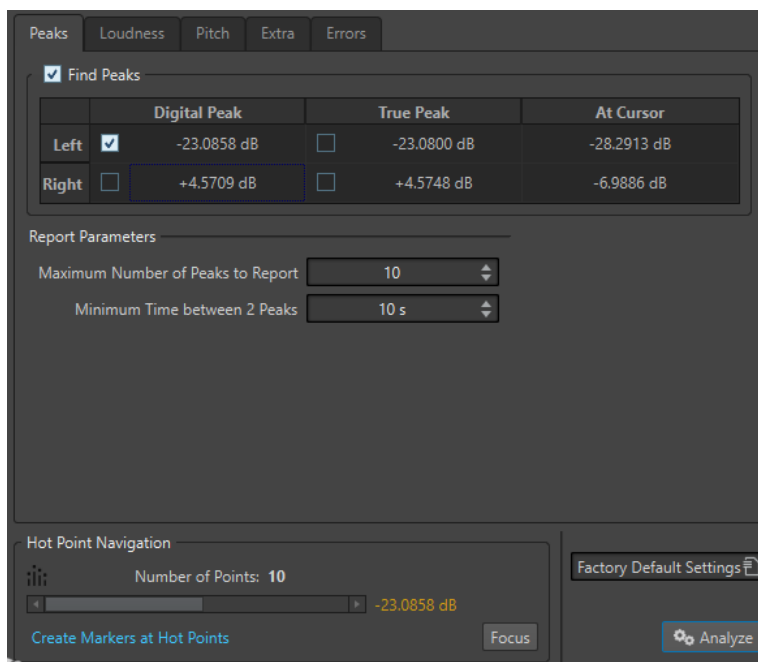
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 127

Pestaña Picos (Análisis global)

La pestaña **Picos** le permite aplicar ajustes que le ayudarán a buscar valores de picos digitales 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 127

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

	Average	Maximum	Minimum	Around Cursor
Left	-19.05 dB	-5.41 dB	-63.88 dB	-60.48 dB
Right	-19.01 dB	-6.35 dB	-64.05 dB	-65.23 dB

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_168bit-Interleaved\5.14)
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

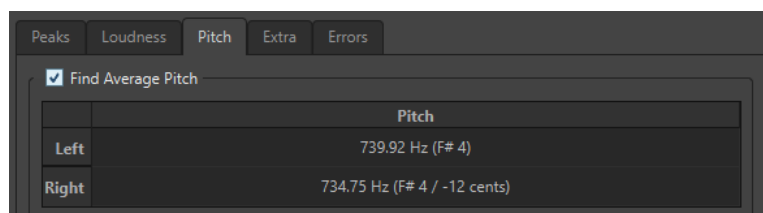
[Estándar de sonoridad EBU R-128](#) en la página 35

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 127

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.

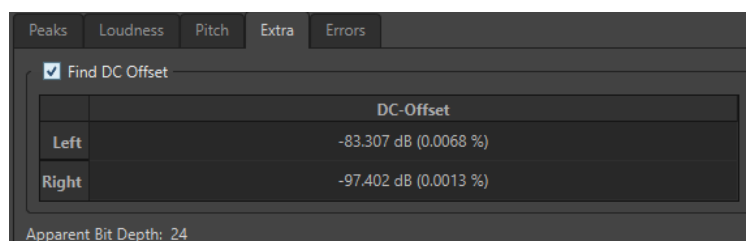
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 127

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.

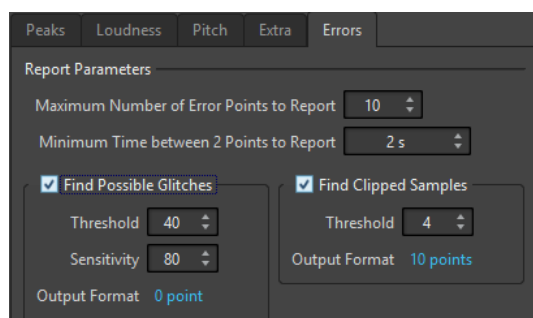
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 127

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 127

Detección de errores

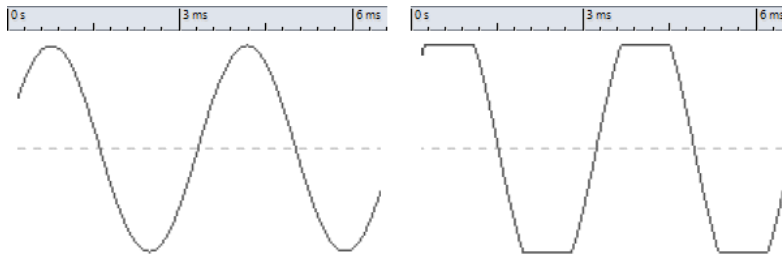
Se pueden detectar errores como fallos (glitches) y secciones con clip de audio.

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.

Realizar un análisis global

PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, 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 135

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 **Editar**, 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 135

[Crear marcadores en puntos calientes](#) en la página 136

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 **Editar**, 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 135

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 135

[Poner el foco en puntos calientes](#) en la página 137

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 **Editar**, 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 135

[Crear marcadores en puntos calientes](#) en la página 136

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 135

Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D

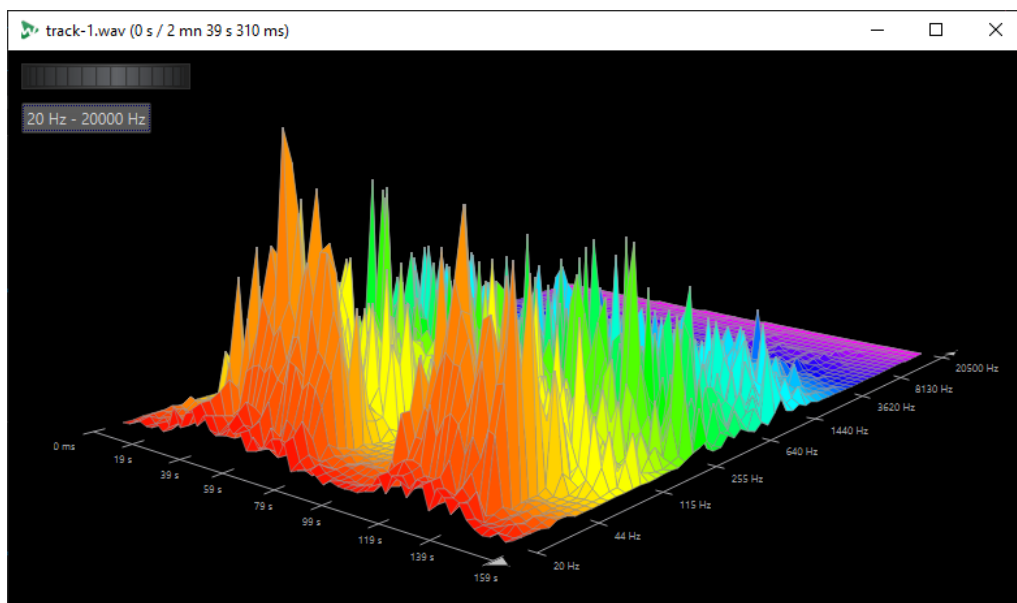
Mediante el análisis de frecuencia en 3D se puede ver un archivo de audio por frecuencias.

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 cómo están formados diferentes sonidos

Una imagen de onda (dominio de tiempo) ofrece información sobre el inicio y el fin de un sonido en un archivo, pero no sobre el contenido tímbrico de dicho archivo, algo que sí ofrece un gráfico de frecuencia (dominio de frecuencia). El gráfico utilizado en WaveLab Cast 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

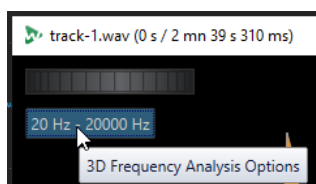
- [Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D](#) en la página 138
- [Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 139

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 **Editar**.
3. En la sección **Análisis**, haga clic en **Análisis de frecuencia 3D**.
4. Para editar los parámetros del análisis, haga clic en **Opciones de análisis de frecuencias 3D**.



5. Ajuste los parámetros y haga clic en **Aceptar**.
El audio vuelve a analizarse.

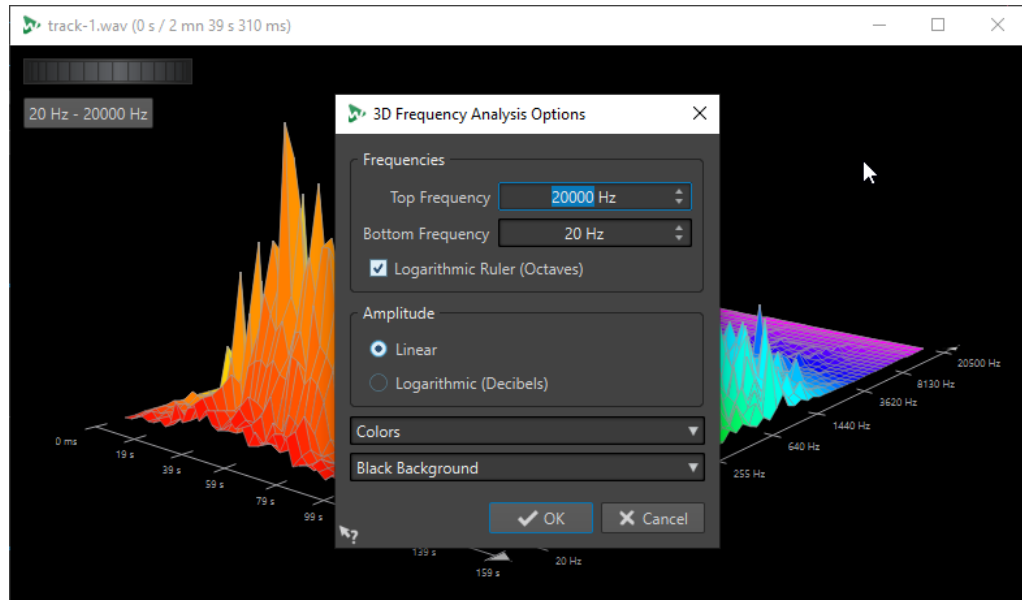
VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94
- [Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 139

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 137

Procesado offline

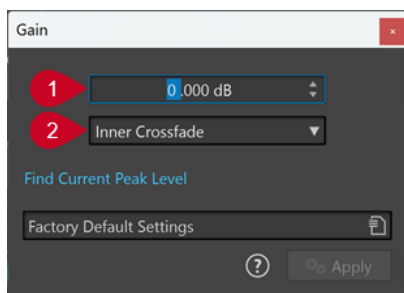
Los procesados offline son muy útiles para muchos tipos de ediciones y efectos creativos, por ejemplo, si el ordenador es demasiado lento para el procesado en tiempo real, o si la edición requiere de más de un paso.

Tras el procesado, el archivo de audio se modifica con carácter permanente.

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 **Editar** 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

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.

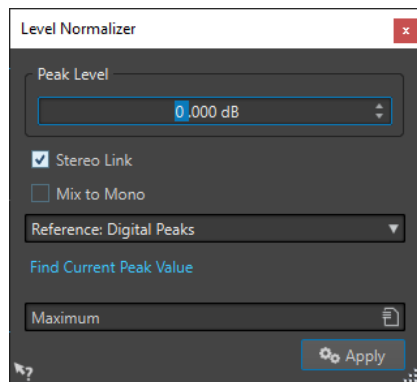
NOTA

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.

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 **Editar** del **Editor de audio** y haga clic en **Nivel** en la sección **Nivel**.



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 Cast 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.

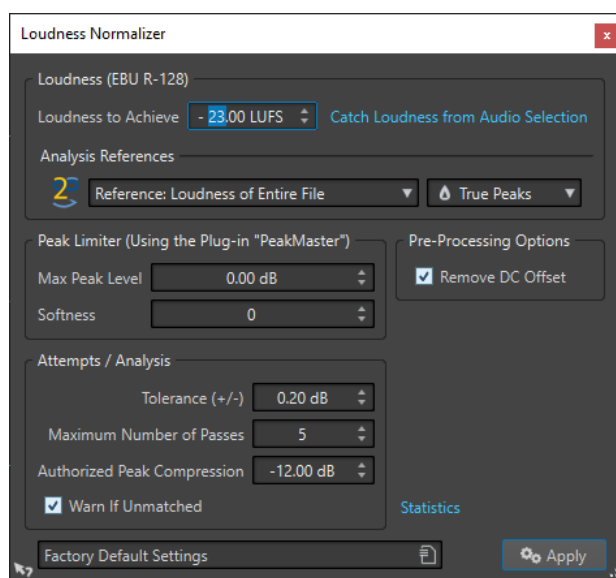
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Normalizador de sonoridad](#) en la página 142

Diálogo Normalizador de sonoridad

En este diálogo, puede especificar la sonoridad de un archivo.

- Para abrir el diálogo **Normalizador de sonoridad**, seleccione la pestaña **Editar** del **Editor de audio**, y haga clic en **Sonoridad** en la sección **Nivel**.



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 Cast deberá limitar los valores de muestras (**Picos digitales**) o las muestras analógicas reconstituidas (**Picos reales**).

Limitador de pico

Nivel de pico máximo

Especifica el nivel de pico máximo del audio resultante. Cuanto menor sea este valor, más baja será la sonoridad.

Suavidad

Afecta a cómo funciona el normalizador de picos. Un valor alto maximizará la sonoridad percibida pero en algunos casos puede dar como resultado un pequeña aspereza en el sonido.

Ajuste este parámetro para optimizar el balance entre la calidad de sonido y el efecto deseado.

Opciones de preprocesado

Eliminar DC Offset

El DC offset del archivo afecta al cálculo de la sonoridad. **Eliminar DC Offset** establece el DC offset a cero. Le recomendamos que mantenga esta opción activada.

Intentos / Análisis

Tolerancia (+/-)

Si la **Sonoridad a obtener** requiere una limitación de picos, esto también reduce la sonoridad en cierto grado. No se puede calcular por adelantado ni aplicarse automáticamente al cambio de ganancia. En vez de ello, se realizarán varios pases simulados para encontrar la mejor ganancia posible. Esta opción le permite definir la precisión del resultado que desea obtener.

Número máximo de pasos

WaveLab Cast 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.

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 141

[Estándar de sonoridad EBU R-128](#) en la página 35

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 146

[Crear fundidos cruzados](#) en la página 145

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

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 94

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**

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

Montaje de audio

Un montaje de audio es un entorno de edición no destructiva 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.

El montaje de audio es una gran herramienta para ensamblar y renderizar archivos para Podcasts, Spotify, YouTube, trabajo multimedia, etc.

NOTA

Los montajes de audio pueden contener hasta 2 pistas de audio estéreo o mono, y una pista de video. Puede usarlas para estructurar el trabajo gráficamente.

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 147

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

[Crear montajes de audio personalizados desde cero](#) en la página 160

[Ensamblar un montaje de audio](#) en la página 166

[Edición de clips](#) en la página 176

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.

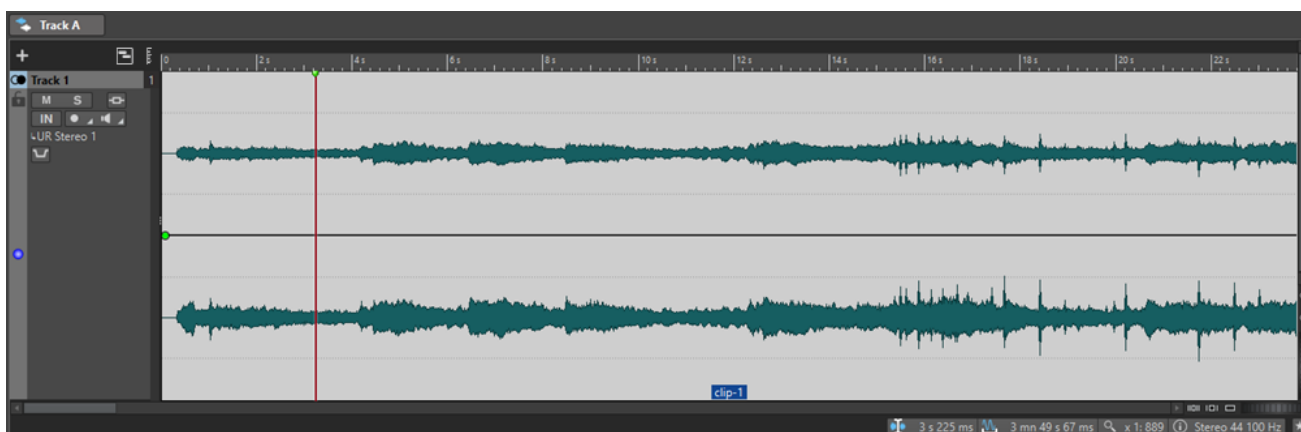
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Montaje de audio](#) en la página 147

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.



VÍNCULOS RELACIONADOS

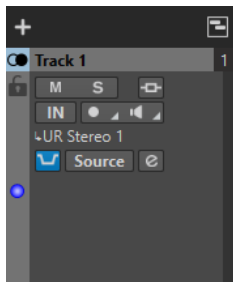
[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 153

[Área de control de pista](#) en la página 148

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

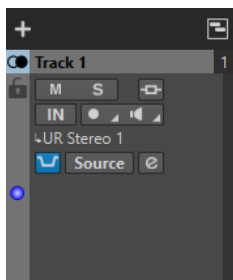
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 149

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

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

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.

NOTA

Si el botón **Efectos** está resaltado en verde, esto indica que los efectos se aplican a la pista.

Entrada de audio

Le permite seleccionar la entrada de audio para la grabación.

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.

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.

La **Monitorización directa** está activada por defecto.

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.

Dividir en pistas mono izquierda/derecha

Convierte la pista estéreo en dos pistas mono que representan los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo. Esto no altera el material de audio.

Eliminar pista

Elimina la pista activa.

Mostrar controles de ducking

Activa los controles de ducking en el área de control de pista.

Menú Ajustes de pista

- Para abrir el menú **Ajustes de pista**, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista.

Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

Mover pista arriba/Mover pista abajo

Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

Color de pista

Abre un submenú en el que se puede seleccionar un color para la pista activa.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ducking](#) en la página 197

[Ajustes del ducker para ducking de pistas](#) en la página 198

[Monitorización de entradas](#) en la página 220

[Monitorización directa](#) en la página 221

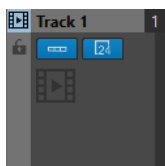
[Medidor de pico de pista](#) en la página 153

[Área de control de pista](#) en la página 148

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.

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 149

[Área de control de pista](#) en la página 148

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

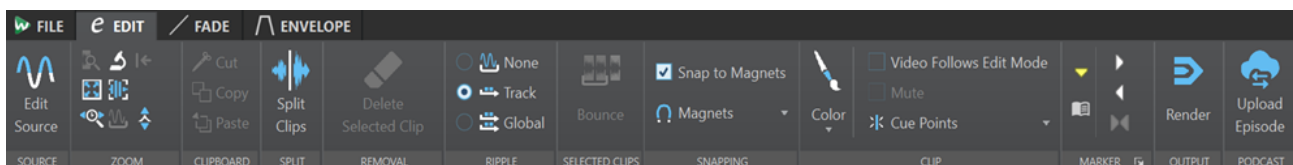
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 149

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 fundidos de clips, hacer ajustes de zoom y renderizar el montaje de audio.

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**.

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.

Portapapeles

Cortar

Corta el rango de audio seleccionado al portapapeles.

Copiar

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

Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

Dividir

Dividir clips

Divide los clips en la posición del cursor de edición o en la posición del cursor de reproducción.

Borrado

Suprimir clip seleccionado/Suprimir rango seleccionado

Suprime la parte del clip de dentro del rango de selección en la pista activa y mueve la sección derecha del clip hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Si no hay ningún rango de selección, se suprimen los clips seleccionados.

Repercusión

Ninguno

Desactiva la función de autodesplazamiento.

Pista

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de la pista activa que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción también se aplica al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Global

Si esta opción está activada y mueve un clip horizontalmente, también se mueven todos los clips de todas las pistas que se encuentren a la derecha del clip editado. Esta opción se tiene en cuenta al mover o redimensionar clips, así como al insertar o pegar más de un clip a la vez.

Clips seleccionados

Volcar

Renderiza los clips seleccionados y reemplaza los clips con un clip individual.

Alineado

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.

Clip

Color

Le permite aplicar un color al clip activo.

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.

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** coloca el punto de cue frontal dos segundos antes del inicio del clip.
- **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.
 - **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.

Marcador

Crear Marcador Genérico

Le permite crear marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición.

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.

Output

Renderizar

Abre la pestaña **Renderizar**, en la que puede realizar ajustes de renderizado y renderizar su montaje de audio.

Podcast

Subir episodio

Le permite subir su episodio de Podcast a un servicio de hospedaje.

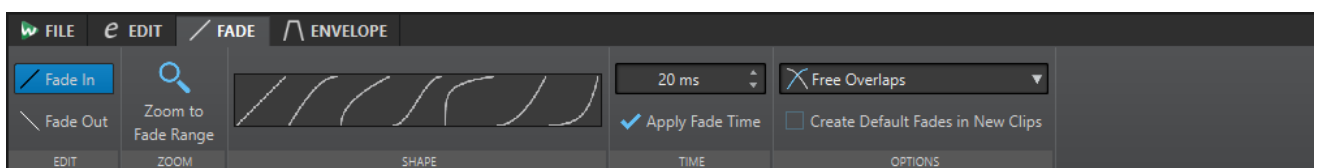
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 189

[Clips y puntos de cue](#) en la página 188

Pestaña Fundido (Montaje de audio)

- En el **Montaje de audio**, haga clic en **Fundido**.



Editar

Fundido de entrada/salida

Le permite cambiar entre los ajustes de fundido de entrada y fundido de salida.

Zoom

Zoom en rango de fundido

Ajusta la vista para mostrar la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

Forma

Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

- **Lineal** cambia el nivel linealmente.
- **Seno (*)** cambia el nivel según una curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Raíz cuadrada (*)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.
- **Sinusoidal** cambia el nivel según una curva sinusoidal.
- **Logarítmica** cambia el nivel según una curva logarítmica.
- **Exponencial** cambia el nivel según una curva exponencial.
- **Exponencial+** cambia el nivel según una curva exponencial más pronunciada.

Tiempo

Tiempo de fundido

Le permite especificar un tiempo de fundido de entrada/salida para el clip.

Aplicar tiempo de fundido

Aplica el tiempo especificado de fundido de entrada/salida de clip.

Opciones

Solapamientos

Este menú emergente le permite ajustar el comportamiento a la hora de hacer fundidos cruzados automáticos.

- Si **Sin fundido cruzado automático** está activado, no se hace ningún fundido cruzado automático cuando se solapan los clips.
- Si **Solapamientos libres** está activado, se crean fundidos cruzados automáticos cuando un clip se solapa con otro clip en la misma pista. La duración del solapamiento determina la duración del fundido cruzado.

Crear fundidos por defecto en nuevos clips

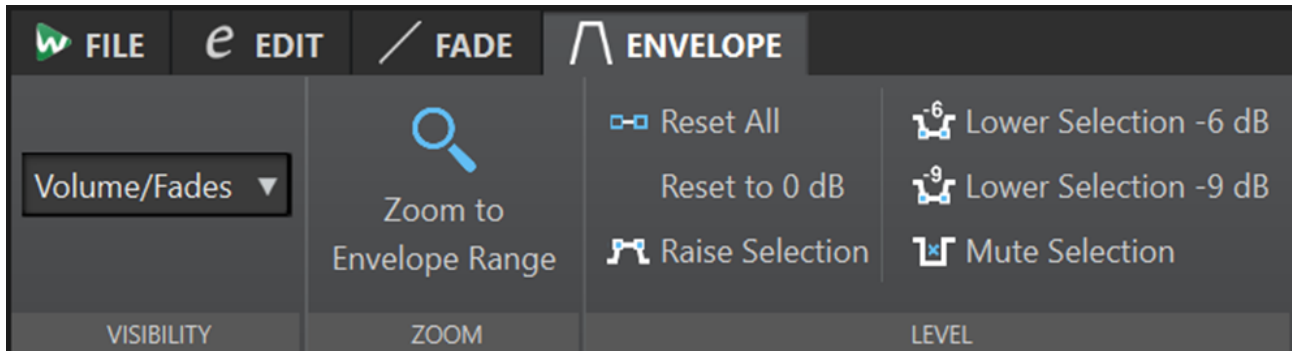
Si esta opción está activada, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 153

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.

Zoom

Zoom en rango de envolvente

Ajusta la vista para mostrar el envolvente activo del clip activo.

Nivel

Reiniciar todo

Reinicia la envolvente a su forma neutra.

Reiniciar a 0 dB

Reemplaza los segmentos entre los puntos de fundido de entrada y de salida por un segmento único neutral.

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 190

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 153

Ruta de la señal en el montaje de audio

La señal de audio pasa a través de varias secciones de WaveLab Cast en un orden determinado.

1. Se leen las muestras de audio.
2. Envolvente de audio
3. Los clips se mezclan en la ranura de pista (por ejemplo, clips solapados).
4. Ajustes de nivel de pista
5. Cada pista se mezcla en el bus estéreo enviado a la **Sección Master**.

Ruta de la señal en la Sección Master

1. Los canales o la frecuencia de muestreo pueden cambiar en cada ranura de plug-in.
2. Medidores de la **Sección Master**
3. Reproducción o renderizado de formato de archivos

Crear montajes de audio

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 podcast con presentador, música y efectos de sonido, puede seleccionar la plantilla **Podcast Host + Music & SoundFX 44.1kHz**, por ejemplo. Como resultado, se abre un montaje de audio con tres pistas vacías en la ventana **Montaje de audio**: Una pista mono etiquetada como «Host», una pista estéreo llamada «Music» y otra pista estéreo llamada «SoundFX».

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.
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 147

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 164

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 161

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.
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.
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

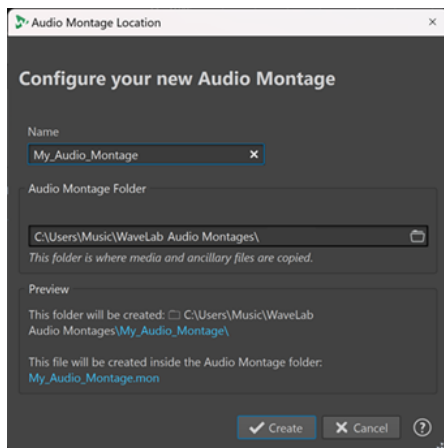
[Estructura de archivos de montaje de audio](#) en la página 147

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 164

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 161

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

En el campo de entrada inferior, puede especificar la ruta a la nueva carpeta de montaje de audio.

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.

Cancelar

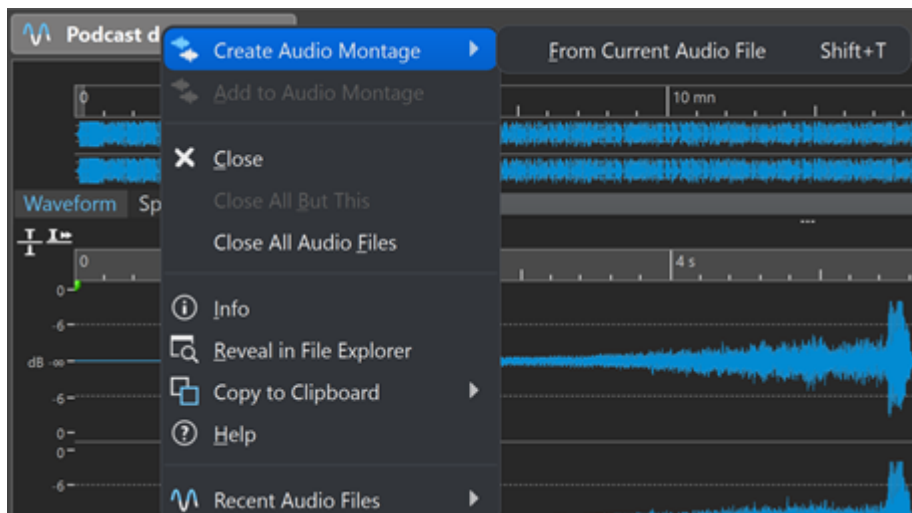
Cancela la operación.

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**.
7. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

El archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

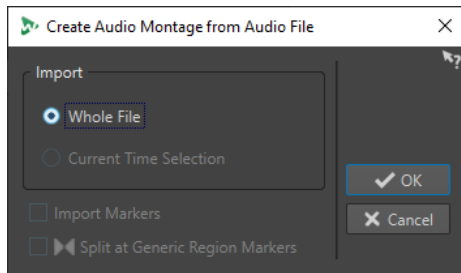
[Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio](#) en la página 162

Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio

En este diálogo, puede especificar si quiere abrir el archivo de audio o una selección de tiempo dentro de un archivo de audio como un nuevo montaje de audio. También puede especificar si quiere importar marcadores en el nuevo montaje de audio y dividirlos en determinados marcadores.

Para abrir el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic derecho en la pestaña de archivo de un archivo de audio y seleccione **Crear montaje de audio > A partir del archivo de audio actual**.
- Abra un archivo de audio en el **Editor de audio**, seleccione **Archivo > Nuevo > A partir del archivo activo**, seleccione **A partir del archivo de audio actual** y haga clic en **Crear**.



Todo el archivo

Si esta opción está activada, el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

Selección de tiempo actual

Si esta opción está activada, la selección de tiempo que ha hecho en el archivo de audio se abre en un nuevo montaje de audio.

Importar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores dentro del archivo de audio se importan en un nuevo montaje de audio.

Dividir en marcadores de regiones genéricas

Si esta opción está activada y el archivo de audio contiene marcadores de región genérica, el archivo de audio se divide en las posiciones de los marcadores cuando se importa a un nuevo montaje de audio. El audio fuera de los límites del marcador se elimina.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 161

Métodos alternativos para crear nuevos montajes de audio

Hay varias forma de crear un montaje de audio.

- Convertir archivos de onda a un montaje de audio
- Duplicar montajes de audio
- Pulse **Ctrl/Opción** y arrastre una pestaña de montaje sobre la barra de pestañas

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 163

Duplicados de montajes de audio

Puede duplicar montajes de audio de varias formas. Esto le permite crear rápidamente nuevos montajes de audio usando las mismas propiedades y archivos de audio que los montajes de audio creados previamente.

Están disponibles las siguientes variantes de duplicados de montajes de audio:

Vacío (con mismas propiedades)

Crea un nuevo montaje de audio con los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original, sin clips.

Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)

Crea un duplicado exacto del montaje de audio original y le permite que los nuevos clips hagan referencia a los archivos de audio originales. El montaje de audio duplicado usa los ajustes de canales y de frecuencia de muestreo del montaje de audio original.

Este es útil si se desea producir varias versiones del montaje de audio, para experimentar con variantes, por ejemplo. No obstante, cualquier procesado o edición que aplique a los archivos de audio reales se reflejará en todos los montajes de audio.

También puede pulsar **Ctrl/Cmd**, arrastrar una pestaña y depositarla sobre la barra de pestañas para crear un duplicado exacto de un montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicar montajes de audio](#) en la página 164

Duplicar montajes de audio

PROCEDIMIENTO

1. Abra el montaje de audio que quiera duplicar.
2. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Archivo**.
3. Seleccione **Nuevo > Montaje de audio > A partir del archivo actual**.
4. En la sección **A partir del montaje de audio actual**, seleccione una de las siguientes opciones:
 - **Vacío (con mismas propiedades)**
 - **Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)**
5. Haga clic en **Crear**.

RESULTADO

Se abre en una nueva pestaña un duplicado del montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

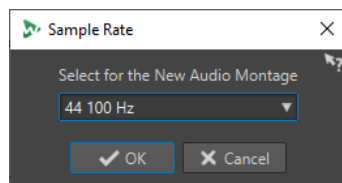
[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 163

Propiedades de montaje de audio

En las **Propiedades de montaje de audio**, puede definir la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

Para abrir los ajustes de frecuencia de muestreo para el montaje de audio seleccionado, haga uno de lo siguiente:

- Para abrir los ajustes de frecuencia de muestreo para el montaje de audio seleccionado, seleccione la pestaña **Archivo** y haga clic en **Info**.
- Haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio** en la parte inferior derecha de la ventana de montaje. Esto abre el diálogo **Frecuencia de muestreo**.



Cambiar la frecuencia de muestreo de montajes de audio

Puede cambiar la configuración de canales de montajes de audio en el diálogo **Frecuencia de muestreo**.

PROCEDIMIENTO

1. En la parte inferior derecha de la ventana de montaje, haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio**.
 2. En el diálogo **Frecuencia de muestreo**, seleccione una nueva frecuencia de muestreo.
 3. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 164

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 Cast 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 165

[Diálogo Archivos no encontrados](#) en la página 166

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

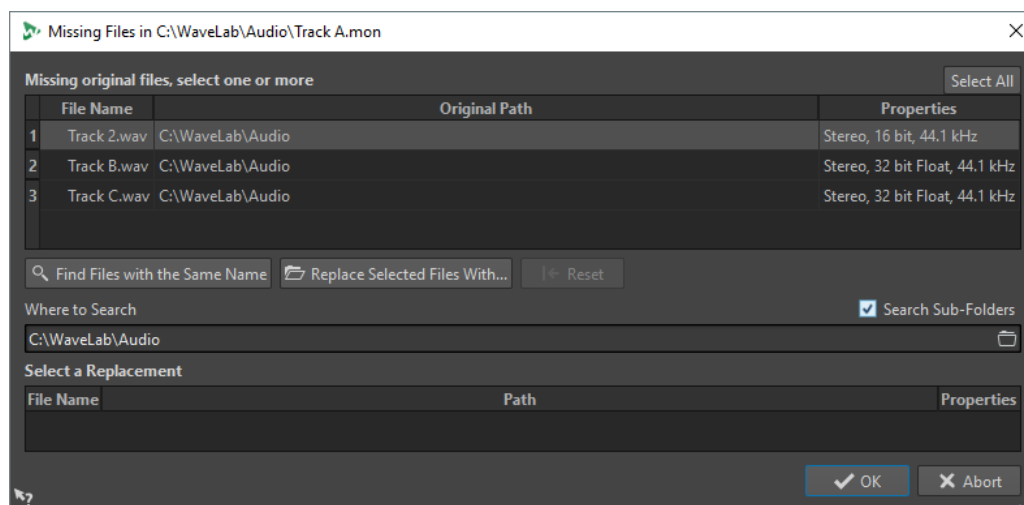
1. En el diálogo **Archivos no encontrados**, seleccione las referencias de archivos de audio no encontrados que quiera arreglar.
 2. En el campo **Dónde buscar**, especifique la ubicación del archivo de la nueva referencia del archivo de audio.
 3. Opcional: active **Buscar en subcarpetas** para incluir subcarpetas en su búsqueda.
 4. Haga uno de lo siguiente:
 - Para que WaveLab Cast 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 166

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 Cast que busque todos los archivos con el mismo nombre en la carpeta especificada en el campo **Dónde buscar**.

Reemplazar archivos seleccionados por

Reemplaza los archivos no encontrados por un solo archivo específico.

Reinicializar

Elimina todos los posibles reemplazos para los archivos seleccionados.

Dónde buscar

Permite especificar una ubicación para buscar archivos. Haga clic en **Buscar archivos con el mismo nombre** para iniciar la búsqueda.

Lista de reemplazo

Muestra los nombre de los archivos que se pueden usar como reemplazo. También puede arrastrar archivos a la lista desde Explorador de archivos/Finder de macOS.

Ensamblar un montaje de audio

Se ensambla el montaje de audio agregando pistas y clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 167

[Clips](#) en la página 169

Pistas

Las pistas proporcionan la estructura para organizar los clips. Puede añadir pistas mono, pistas estéreo y pistas de video.

- Las pistas **Mono** y **Estéreo** le permiten añadir clips a un montaje de audio.
- Las pistas de **Video** le permiten añadir videos a un montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pista de video](#) en la página 263

[Añadir pistas](#) en la página 167

Añadir pistas

Puede añadir pistas estéreo, pistas mono y pistas de video.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
 - En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **+** en la parte superior del área de control de pista.
 - Haga clic derecho en el área de control de pista para abrir el menú emergente **Pista** y seleccione **Añadir pista**.
2. Seleccione el tipo de pista que quiera añadir a su montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 167

[Área de control de pista](#) en la página 148

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 167

[Área de control de pista](#) en la página 148

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 167

[Área de control de pista](#) en la página 148

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

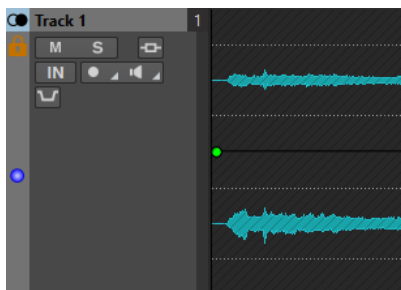
[Pistas](#) en la página 167

[Área de control de pista](#) en la página 148

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 167

[Área de control de pista](#) en la página 148

Dividir pistas estéreo en pistas mono

Puede dividir pistas estéreo en pistas mono izquierda/derecha o mid/side. Se trata de una división virtual en la que no se crean archivos de audio ni afecta los existentes.

PROCEDIMIENTO

- En la ventana del **Montaje de audio**, haga clic derecho en el área de control de pista de la pista que quiera dividir y seleccione **Dividir en pistas mono izquierda/derecha**.
-

RESULTADO

La pista se divide. Si hay clips en la pista, los dos lados del estéreo se convierten ahora en clips individuales que se pueden mover y editar de forma independiente.

Las pistas mono se agrupan automáticamente y solo se pueden mover y redimensionar juntas.

VÍNCULOS RELACIONADOS

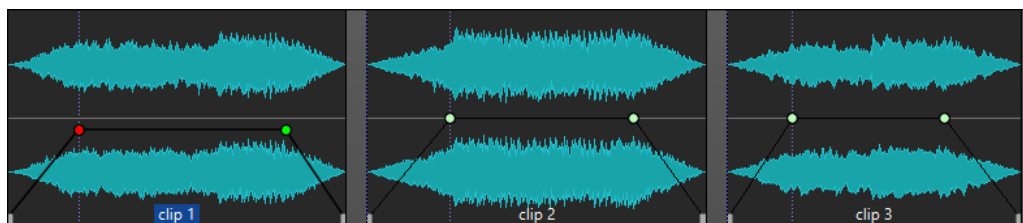
[Área de control de pista](#) en la página 148

Clips

Los archivos de audio que inserta a los montajes de audio se representan como clips. Un clip contiene una referencia a un archivo de audio origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, fundidos, etc. Esto permite a los clips reproducir secciones más pequeñas de sus archivos de audio origen.

Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él. Dado que un clip solo hace referencia al archivo de origen, no contiene datos de audio. Cualquier cantidad de clips pueden estar referenciados al mismo archivo de origen, y apuntar a él.

Puede ver los clips del montaje de audio activo en la ventana **Clips**.



3 clips en una pista

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Edición de clips](#) en la página 176

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 169

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 170

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual](#) en la página 170

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar](#) en la página 170

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS](#) en la página 171

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos](#) en la página 171

[Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 171

[Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio](#) en la página 172

[Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa](#) en la página 174

[Insertar clips en montajes de audio usando la ventana de clips](#) en la página 175

[Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio](#) en la página 16

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 172

[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

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 172

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.
 3. Realice los ajustes en el diálogo **Importar archivos**.
-

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 58

[Diálogo Importar archivos](#) en la página 172

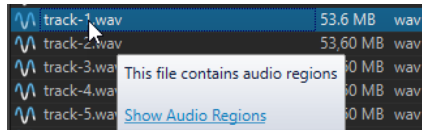
Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar

Si ha definido regiones de marcadores en un archivo de audio, puede arrastrar estas regiones directamente desde la ventana del **Explorador de archivos** hasta una pista.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione el archivo de audio desde el que quiera insertar regiones de marcadores a su montaje de audio.

En el lado derecho de la ventana del **Explorador de archivos**, la sección de regiones de audio muestra los marcadores de regiones del archivo seleccionado. Esta sección está oculta por defecto. Para mostrar la sección de regiones de audio, seleccione un archivo de audio que contenga marcadores y haga clic en **Mostrar regiones de audio**.



3. Arrastre cualquier región a la pista.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 58

Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio

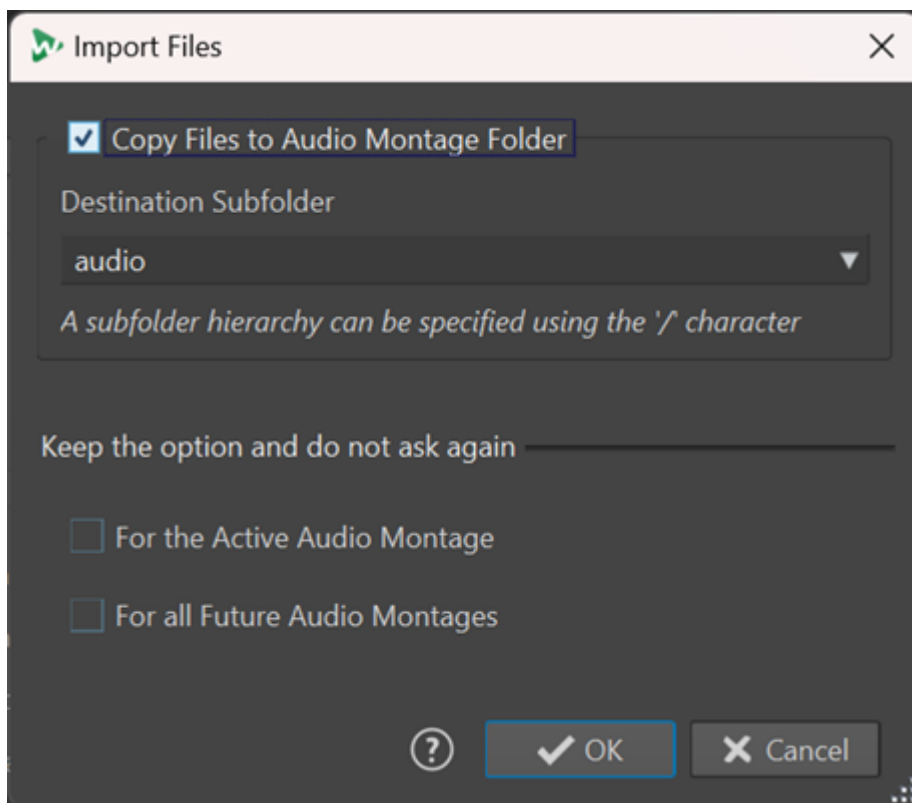
Si ha abierto más de un montaje de audio, puede copiar clips de uno a otro, o utilizar arrastrar y soltar o copiar y pegar.

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**.

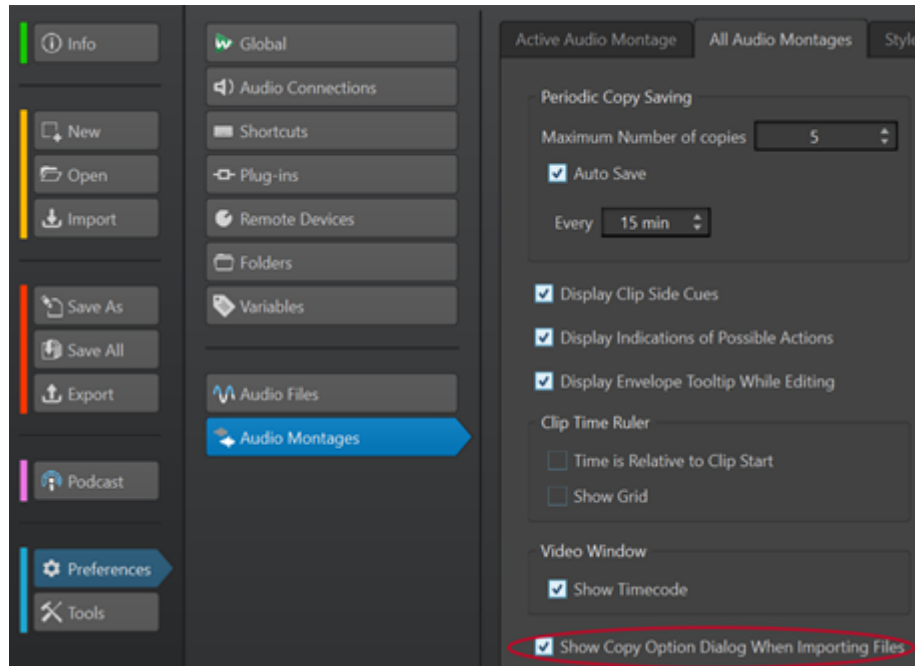
Mantener la opción y no volver a preguntar

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

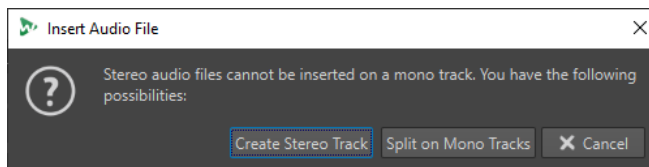
Para restablecer esta opción, active **Mostrar diálogo de opciones de copia al importar archivos** en el panel **Todos los montajes de audio** o el panel **Montaje de audio activo** de las **Preferencias** para montajes de audio.



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 o dividir el archivo estéreo en dos pistas mono.

Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono



Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, están disponibles las siguientes opciones en el diálogo **Insertar archivo de audio**:

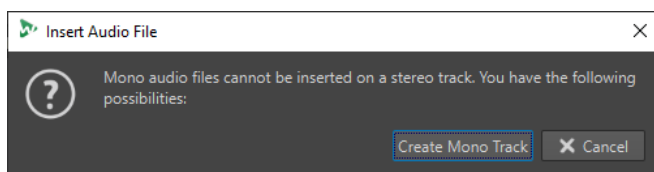
Crear pista estéreo

Creará una pista estéreo y la inserta en el archivo de audio estéreo.

Dividir en pistas mono

Divide el archivo de audio estéreo en dos pistas mono. Si la pista que está debajo de la primera pista ya es una pista mono, esta pista se usa para el segundo archivo mono. Si no hay una segunda pista mono, se crea una pista mono automáticamente.

Insertar archivos de audio mono en pistas estéreo



Al insertar una pista de audio mono en una pista estéreo, puede seleccionar **Crear pista mono** para crear automáticamente una pista mono debajo de la pista estéreo e insertar el archivo de audio mono aquí.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar archivos de audio en montajes de audio](#) en la página 169

Insertar clips en montajes de audio usando la ventana de clips

Puede arrastrar un clip de la ventana **Clips** a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Clips**.
2. Seleccione uno o varios clips, y arrástrelos a una pista.

RESULTADO

Se crea un clip, con el nombre del archivo original.

Resolver discrepancias de frecuencia de muestro 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 Cast 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**.

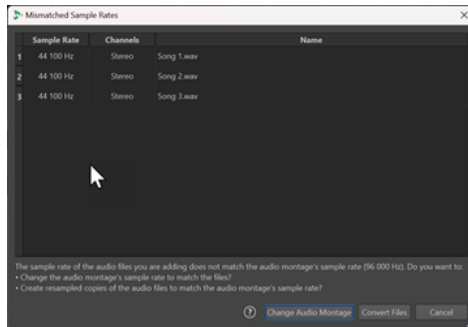
Esto crea un archivo de 32 bits flotantes sin ningún proceso de dithering. El nombre del archivo es el nombre del archivo original con la nueva frecuencia de muestreo como sufijo. Si ya existe un archivo con este nombre, no se vuelve a crear.

VÍNCULOS RELACIONADOS

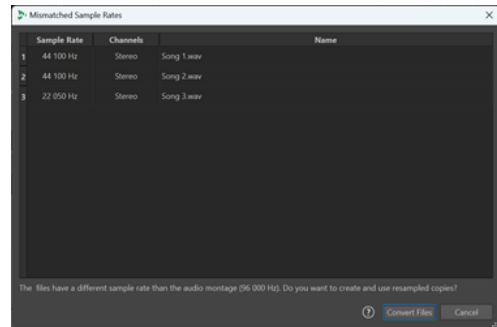
[Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes](#) en la página 176

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Resolver discrepancias de frecuencia de muestro entre montajes de audio y archivos de audio](#) en la página 175

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

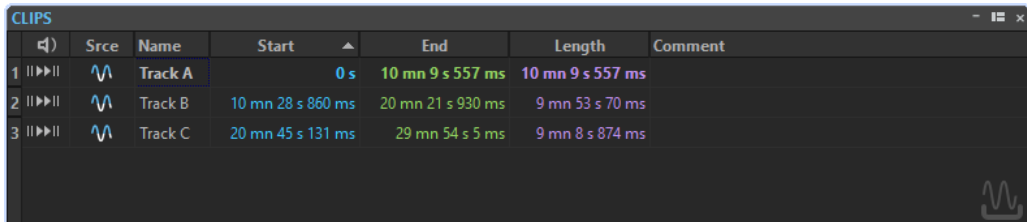
[Clips](#) en la página 169

[Ventana Clips](#) en la página 177

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	Start	End	Length	Comment
1	▶▶	Track A	0 s	10 mn 9 s 557 ms	10 mn 9 s 557 ms	
2	▶▶	Track B	10 mn 28 s 860 ms	20 mn 21 s 930 ms	9 mn 53 s 70 ms	
3	▶▶	Track C	20 mn 45 s 131 ms	29 mn 54 s 5 ms	9 mn 8 s 874 ms	

Lista de clips

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.
- **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.
- **Final** muestra el tiempo de final del clip.
- **Duración** muestra la duración del clip.
- **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.
- **Comentario** le permite añadir un comentario al clip.

También puede reproducir un clip con o sin pausa. Hay disponibles los siguientes botones de reproducción:

Desde el inicio con pre-roll



Reproducir desde el principio con pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Desde el inicio con pre-roll** para reproducir desde el inicio con un pre-roll corto.

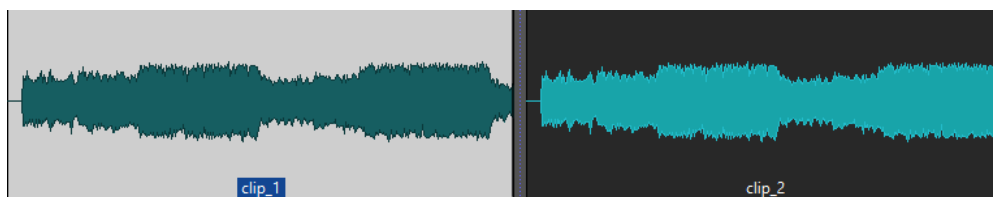
Desde el inicio



Reproducir desde el principio.

Clips activos y clips no activos

Un clip activo es el clip seleccionado, pulsado o editado más recientemente. Solo puede estar un único clip activo al mismo tiempo. El nombre del clip activo se resalta con un fondo azul. Algunas tareas de edición sólo pueden realizarse en clips activos.



Clip activo (izquierda) y clip no activo (derecha)

- Para abrir el menú **Clip activo**, haga clic derecho en un clip.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar clips](#) en la página 178

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, haga clic en él.
- Para seleccionar múltiples clips, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada haga clic en 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.

Rangos de selección en montajes de audio

Un rango de selección es un área seleccionada en una pista. El rango de selección puede estar total o parcialmente dentro de un clip o en una sección vacía de la pista. Puede hacer rangos de selección en una o en múltiples pistas.

- Para hacer un rango de selección, haga clic en el área superior de una pista y arrastre hacia la izquierda o la derecha en una o múltiples pistas.

Los rangos de selección son útiles para lo siguiente:

- Para editar clips cortando o borrando la selección, o recortando el clip a la selección.
- Para crear un nuevo clip arrastrando el rango de selección hasta otra pista.
- Para abrir una ventana de montaje con el rango de selección del archivo de audio de origen arrastrando el rango de selección hasta el **Editor de audio**.
- Para reproducir solo el rango de selección, bien el montaje de audio en su totalidad o solo el clip con la parte del clip intersecante.
- Para crear un bucle de reproducción dentro de la selección activando el bucle y seleccionando el modo **Bucle** en la barra de transporte.

Crear y editar rangos de selección en montajes de audio

Los rangos de selección se pueden redimensionar, crear, mover y quitar.

- Para crear un rango de selección en un área vacía de una pista, haga clic y arrastre con el ratón. La posición inicial y final, así como la duración del rango, se muestran en la línea de información.
- Para crear un rango de selección dentro de un clip, haga clic y arrastre con el ratón en el área superior del clip. La posición inicial y final, así como la duración del rango, se muestran en la línea de información.
- Para crear un rango de selección del área entre dos marcadores, haga doble clic entre estos últimos.
- Para crear un rango de selección a partir de un clip, abra la ventana **Clips** y con la tecla **Alt** presionada, haga clic en el número a la izquierda del clip correspondiente. Para ampliar el clip seleccionado, haga clic en el número a la izquierda del clip.
- Para redimensionar un rango de selección, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic y arrastre hacia la izquierda/derecha, o haga clic en los límites del rango de selección y arrástrelos.
- Para mover un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y **Mayús**, y arrastre el rango de selección hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para deseleccionar un rango de selección, haga clic en otro sitio del montaje de audio, o pulse **Esc**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Clips](#) en la página 177

Reorganizar clips

Puede organizar libremente los clips en la ventana de montaje.

Reordenar clips en montajes de audio arrastrando

En la ventana **Clips** se pueden reordenar los clips arrastrándolos hasta otra posición en la lista.

PROCEDIMIENTO

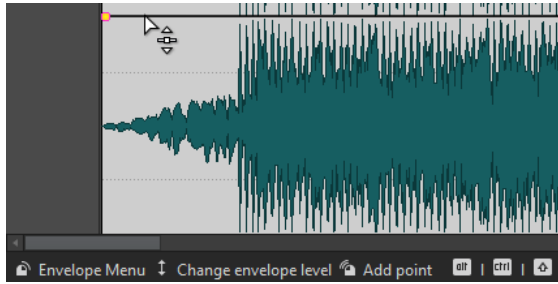
1. Abra la ventana **Clips**.
2. En la lista de clips, arrastre uno a una posición diferente dentro de la lista.
Puede mover más de un clip a la vez seleccionándolos y arrastrándolos. Si se seleccionan varios clips, se moverán todos los que se encuentren entre el clip seleccionado más a la izquierda y el clip seleccionado más a la derecha.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Clips](#) en la página 177

Línea de información

La línea de información, situada en la parte inferior de la ventana del **Montaje de audio**, muestra lo que ocurre cuando hace clic (ya sea con o sin teclas modificadoras) dependiendo de la posición del cursor.



Se usan los siguientes símbolos en la línea de información:

Clic único



Indica qué ocurre al hacer clic.

Doble clic



Indica qué ocurre al hacer doble clic.

Clic derecho



Indica que se puede hacer clic derecho para abrir un menú. El nombre del menú aparece a la derecha del símbolo.

Ctrl/Cmd-clic



Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Ctrl/Cmd** y haciendo clic.

Alt-clic



Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Alt** y haciendo clic.

Mayús-clic



Indica que hay una función adicional disponible pulsando **Mayús** y haciendo clic.

Arrastrar arriba/abajo



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia arriba/abajo.

Arrastrar izquierda/derecha



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar hacia la izquierda/derecha.

Arrastrar en cualquier dirección



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento en cualquier dirección dentro del montaje de audio.

Arrastrar fuera del montaje de audio



Indica qué ocurre al hacer clic y arrastrar un elemento fuera del montaje de audio.

Mover/Redimensionar clips o cambiar valores de envolventes



Esto indica que se están moviendo o redimensionando clips, o se están modificando los valores de la envolvente, por ejemplo.

Teclas modificadoras combinadas

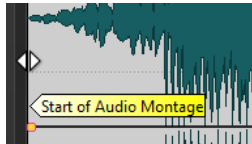


Indica que se pueden usar teclas modificadoras combinadas.

Posición de cuadrícula magnética en montajes de audio

Algunas posiciones, como los marcadores o el inicio o final de un clip, son magnéticas. Los elementos arrastrados se pueden ajustar a estas posiciones. Esto facilita la colocación exacta.

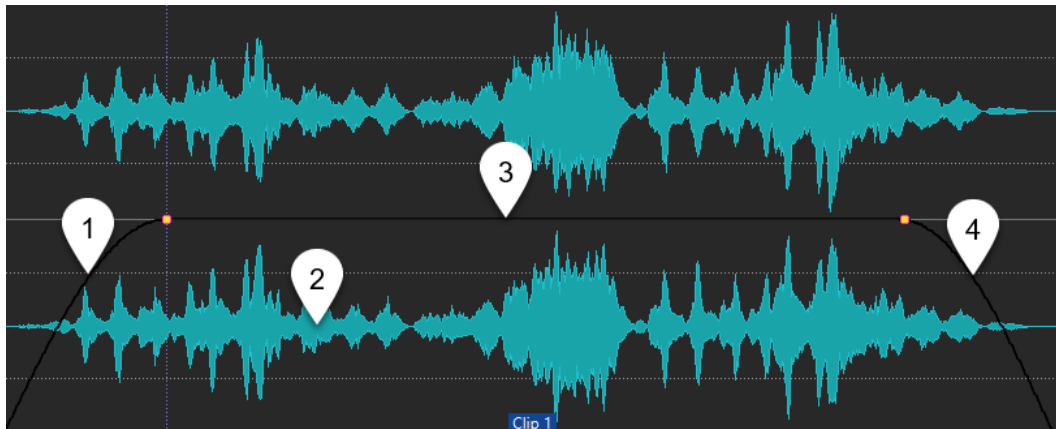
Por ejemplo, cuando mueve o redimensiona un clip y sus límites o punto de cue frontal se acercan a uno de los bordes magnéticos, el clip se ajusta a esa posición. Se muestra una etiqueta que indica la posición de ajuste.



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.

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 Sección de sostenido

Abre el menú emergente **Envolvente** en el que puede editar la envolvente.

3 Sección de fundido de salida

Abre el menú emergente **Fundido de salida** en el que puede editar el fundido de salida.

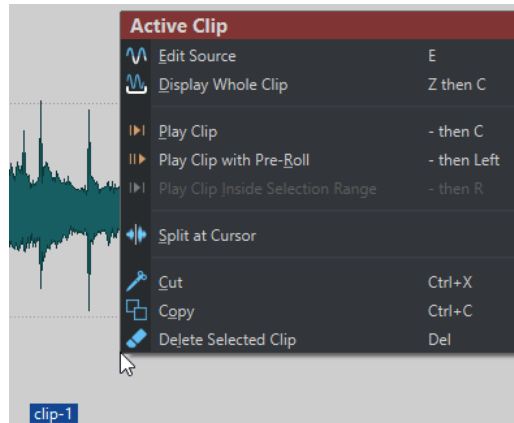
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Clip activo](#) en la página 182

Menú Clip activo

El menú emergente **Clip activo** le permite editar y reproducir el clip activo con o sin pre-roll.

- Para abrir el menú emergente **Clip activo**, haga clic derecho en un clip.



Editar origen

Abre el archivo de audio origen del clip en el **Editor de audio**.

Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

Reproducir clip

Reproduce el clip activo.

Reproducir clip con pre-roll

Reproduce el clip activo con pre-roll.

Reproducir clip dentro del rango de selección

Reproduce el rango de audio seleccionado. Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

Dividir en cursor

Divide el clip activo en la posición del cursor de edición. También puede dividir en la posición del cursor de edición haciendo doble clic en el cursor de edición o pulsando **S**.

Cortar

Corta el clip activo al portapapeles. Después puede pegarlo en otra posición en una pista de montaje de audio.

Copiar

Copia el clip activo al portapapeles.

Borrar

Borra el clip activo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 189

[Menús contextuales de clip](#) en la página 181

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 183

Mover clips

Puede arrastrar un clip o todos los clips seleccionados a otra posición.

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione los clips que desee mover.
 2. Haga clic en el área de clips y arrastre los clips en cualquier dirección.
Al arrastrar, la línea de información muestra la posición de inicio actual del clip.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips](#) en la página 183

Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips

WaveLab ofrece opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips.

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**.

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.

Opciones

- Si **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** está activado, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 153

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 156

Superponiendo clips

Los clips se pueden mover para que se solapen.

Tenga en cuenta lo siguiente:

- Las pistas en el montaje de audio son polifónicas: cada una de ellas puede reproducir a la vez varios clips solapados. Los clips solapados son transparentes. Permiten ver los clips subyacentes y sus formas de onda.
- Existen opciones de fundido cruzado que ajustan automáticamente las curvas de envolvente de nivel cuando se solapan clips.

Duplicar clips

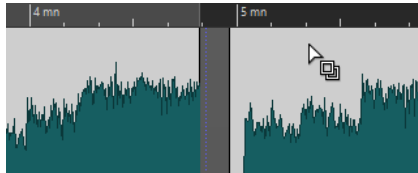
Puede duplicar rápidamente uno o varios clips mediante arrastrar y soltar. Puede arrastrar los duplicados de clips a otra posición en la misma pista, en otra pista o en otro montaje de audio.

NOTA

La configuración de canales del clip debe coincidir con la pista de destino.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione uno o varios clips.
2. Haga clic en el área alta del clip y arrastre los clips a otra posición en la misma pista, en otra pista o en otra pestaña de montaje de audio.



El cursor cambia para indicar que se encuentra en el área alta del clip.

Durante la operación de arrastrar, una línea punteada indica dónde se colocará el primero de los clips copiados. La posición también se indica en la línea de información.

Los ajustes de **Repercusión** que puede hacer en la pestaña **Editar** de la ventana **Montaje de audio** se tienen en cuenta.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 153

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 **Editar**.
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.
-

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.

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.

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.

CONSEJO


- Para cambiar el tamaño de varios clips seleccionados por el mismo valor, pulse **Alt** al arrastrar.

NOTA

Tras redimensionar los clips, el audio situado a la izquierda o a la derecha de sus bordes no se ha borrado, sino que sigue estando disponible. En su lugar, está 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 los ajustes de la regla de tiempo.



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.

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. La renderización tiene en cuenta los ajustes de envolvente y los ajustes de ganancia de los clips. No se renderizan los efectos de pista.

Volcar clips crea un archivo de audio nuevo que el nuevo clip utiliza. El nuevo clip no tiene 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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear clips a partir de clips seleccionados](#) en la página 187

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 **Editar**.
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 187

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 153

Dividir clips

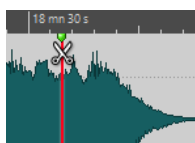
Puede dividir clips para convertir un clip en dos clips independientes. Los dos clips tendrán el mismo nombre y la misma configuración. Los envolventes y fundidos se convierten de modo que los dos clips se reproduzcan como si aún fueran un mismo clip.

PRERREQUISITO

Decida si quiere crear fundidos cruzados automáticamente entre el clip izquierdo y el derecho. Para activar/desactivar esta opción, seleccione la pestaña **Fundido** y active/desactive **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** en la sección **Opciones**.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic en la posición donde desee dividir el clip.
2. Coloque el cursor del ratón en la posición del cursor de edición en el área superior del clip. El cursor se convierte en unas tijeras.



3. Haga doble clic.
-

RESULTADO

El clip se dividirá en dos.

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

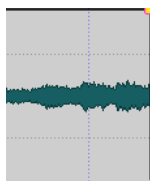
1. En la ventana del montaje, seleccione un rango en un clip.
 2. Seleccione la pestaña **Editar**.
 3. En la sección **Borrado** haga clic en **Suprimir rango seleccionado**.
-

RESULTADO

El rango seleccionado se suprime y la sección derecha del clip se mueve hacia la izquierda para rellenar el hueco.

Clips y puntos de cue

Un punto de cue es un marcador de posición definido perteneciente a un clip. Se puede colocar dentro o fuera del clip. Los puntos cue se muestran como líneas verticales compuestas por puntos.



Al mover un clip, su punto de cue es magnético a cualquier borde, marcador o posición. Esto tiene varios usos:

- Establecer el punto de cue en una posición relevante del audio para alinear el clip con otros clips, etc.
- Establecer el punto de cue antes del inicio de un clip a fin de colocar clips en fila con espacios predefinidos.
- Establecer el punto de cue en el punto de fundido de entrada o fundido de salida de un clip para mantener las duraciones de fundido definidas en fundidos cruzados.

NOTA

Cada clip puede tener un solo punto de cue. Si selecciona otra opción de inserción de punto de cue, el punto de cue se coloca en una nueva posición.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir puntos de cue](#) en la página 189

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 188

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 153

Gestión de archivos de origen

Puede editar archivos que se usan en el montaje de audio activo en el **Editor de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

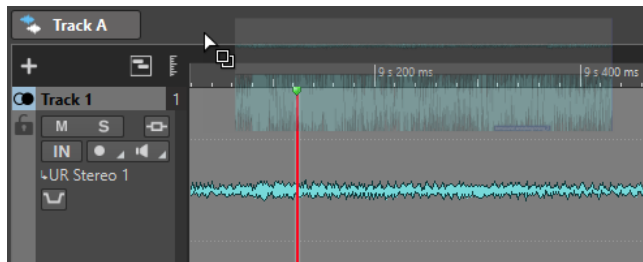
[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 189

Editar archivos de origen de clips

La edición del montaje de audio puede requerir el procesamiento o la edición de los archivos de audio reales a los que hacen referencia los clips.

Use uno de los métodos siguientes para editar el archivo de origen de un clip:

- Haga clic derecho en el clip que quiera editar y seleccione **Editar origen**. Se abre el archivo de origen del clip en el **Editor de audio**. Edite el clip, guárdelo y regrese al montaje de audio.
- Haga doble clic en el clip y arrástrelo a la lista de pestañas o en el **Editor de audio**.



Tenga en cuenta lo siguiente:

- Cualquier edición que realice de este modo afecta al archivo de audio de origen y por lo tanto a todos los clips que utilicen el archivo de audio, incluyendo los clips en otros montajes de audio.
- Puede deshacer/rehacer todos los cambios en los archivos de audio, incluso después de guardar el archivo. Estos cambios se reflejan inmediatamente en todos los montajes de audio abiertos.
- Si se utiliza **Archivo > Guardar como** para guardar el archivo de audio de origen con un nombre diferente, todos los montajes de audio abiertos que hagan referencia al archivo ahora harán referencia al nuevo archivo.

Envolventes para clips

Para los clips del montaje de audio, puede crear envolventes de volumen y fundidos, y de panorama.

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.

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.

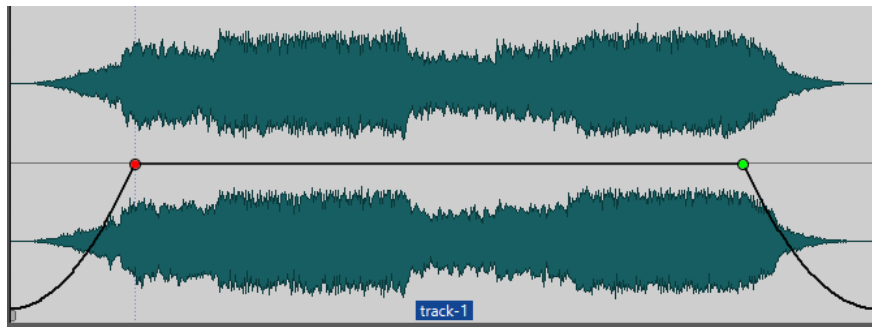
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 158

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 190

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 190

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 158

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 190

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 158

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

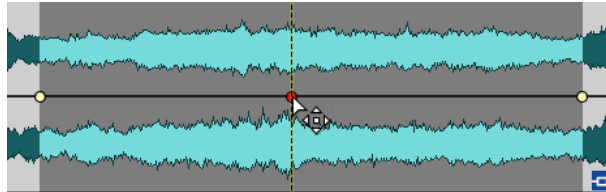
- Para añadir un punto de curva, haga doble clic en la curva de envolvente.

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.

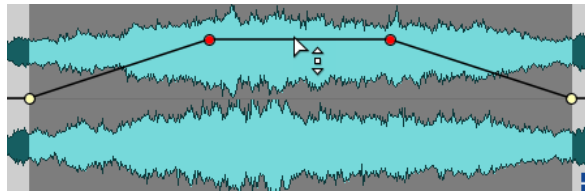
- Para añadir múltiples puntos de curva dentro de un rango de selección, haga uno de lo siguiente:

- 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.

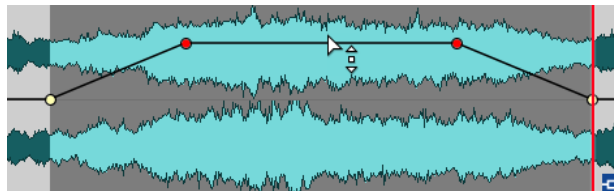


- Para añadir cuatro puntos de curva con dos puntos de curva al principio de la selección y dos puntos de curva al final de la selección, haga un rango de selección y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.
- Para añadir cuatro puntos de curva que tengan la misma distancia entre si, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

- Para añadir cuatro puntos de curva en los que los dos puntos de curva del centro tengan una distancia mayor entre si que con el primer y el último punto de curva, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd - Alt** y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 190

[Editar curvas de envolvente](#) en la página 193

Editar curvas de envolvente

Muchas de las operaciones de edición que se utilizan normalmente en el contexto del sistema operativo del ordenador se pueden aplicar al editar curvas de envolvente. Además de estas, se aplican varios procedimientos específicos.

POSIBILIDADES

- Para eliminar un punto de curva, haga doble clic en el punto. El punto de curva entre las partes sostenida y de fundido de la envolvente no se pueden eliminar.
- Para seleccionar múltiples puntos de curva, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic en los puntos de curva que quiera seleccionar.
- Para seleccionar varios puntos, con la tecla **Alt** presionada, haga clic y arrastre el rectángulo de selección.
- Para eliminar múltiples puntos de curva, seleccione los que desee eliminar, haga clic derecho en uno de ellos y seleccione **Borrar puntos seleccionados**.
- Para mover todos los puntos seleccionados, haga clic en uno de ellos y arrastre.
- Para aumentar o reducir el valor de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia arriba o abajo.
- Para cambiar la posición de tiempo de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia la izquierda o derecha.
- Para aumentar o reducir la curva de envolvente en su totalidad, cerciórese de que no haya ningún punto de curva seleccionado, haga clic en la curva de envolvente y arrastre hacia arriba o abajo. No arrastre un segmento que esté limitado por puntos seleccionados.
- Para ajustar los envolventes en todos los clips seleccionados, presione **Alt** y arrastre cualquier curva de envolvente hacia arriba o abajo. Se trata de un modo rápido para ajustar el nivel o panorama de múltiples clips al mismo tiempo, y también para ajustar simultáneamente ambos lados de una envolvente estéreo a la vez.
- Para mover verticalmente un punto de fundido de entrada/salida, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre el punto de fundido.
- Para cambiar el nivel o el tiempo de fundido de entrada/salida de varias envolventes a la vez, seleccione los clips que desee editar, pulse **Alt** y modifique la envolvente con el ratón.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 190

[Añadir puntos de curva de envolvente](#) en la página 192

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

[Envolventes para clips](#) en la página 190

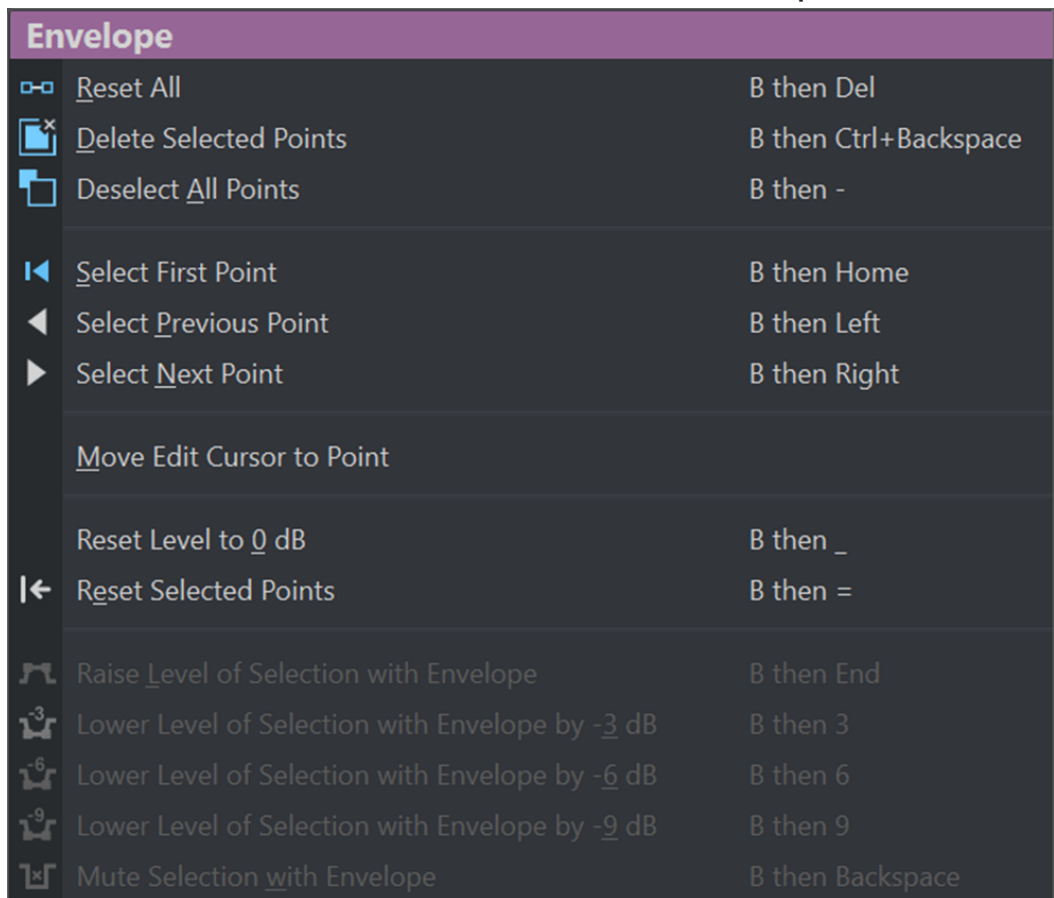
Mover el cursor de edición a un punto de envolvente

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 envolvente.
2. Desde el menú contextual **Envolvente**, seleccione **Mover el cursor al punto**.



Alinear puntos de envolvente con anclajes

Cuando edita puntos de envolvente 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 envolvente.
-

RESULTADO

Al mover los puntos de envolvente 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

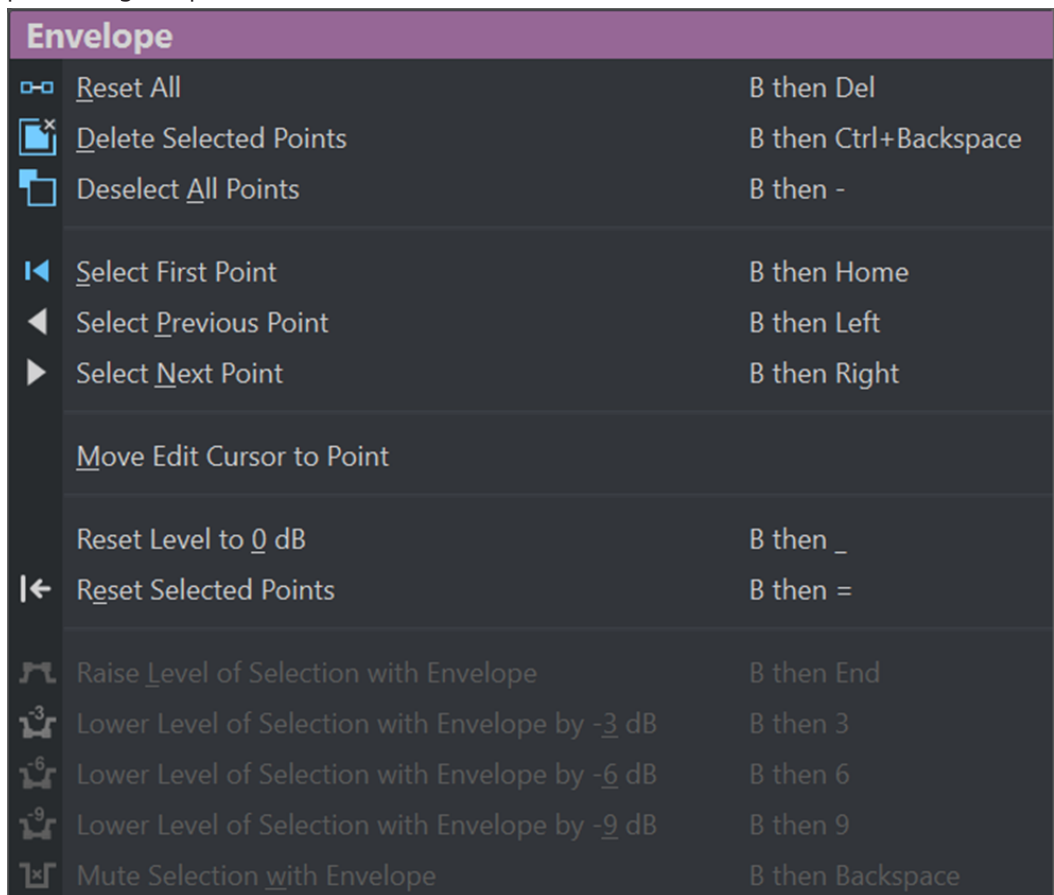
Navegar por los puntos de envolvente

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** 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 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.



Aumentar los niveles de las selecciones

Puede aumentar el nivel de audio con tiempos específicos de bajada y de subida (20 ms por defecto) y luego ajustar el nivel.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, dentro de un clip, seleccione el rango de la sección a la que desee subir el nivel.
 2. Haga clic derecho en la curva de 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.
-

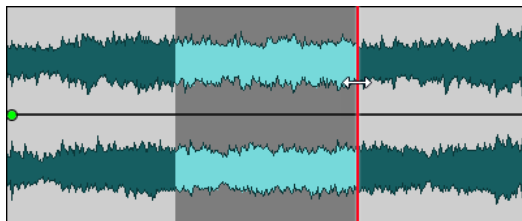
Silenciar rangos seleccionados de clips

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

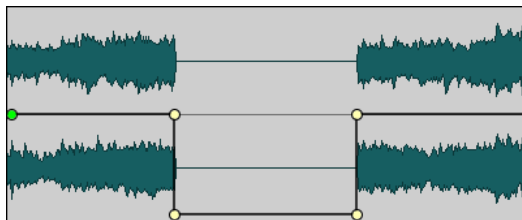
1. En la ventana del montaje, en un clip, haga un rango de selección para la sección que desee silenciar.



2. Haga clic derecho en la curva de envoltente y seleccione **Silenciar selección con envoltente**.
-

RESULTADO

Se silenciará la sección. Se aplica un fundido de entrada y un fundido de salida de 20 ms a la sección silenciada.

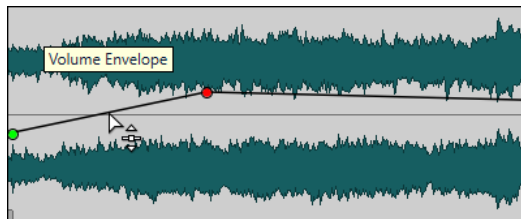


Cambiar las envoltentes de nivel general de los clips

La curva de envoltente no contiene puntos de envoltente 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.
-

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 197

[Ajustes del ducker para ducking de pistas](#) en la página 198

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).

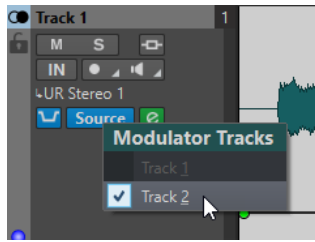
PRERREQUISITO

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. En el área de control de pista de la pista portadora, active **Ducker act./desact..**

- 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 167

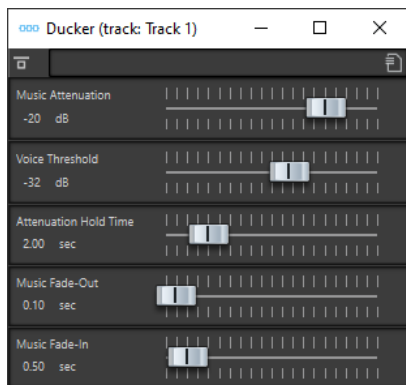
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 149

[Ajustes del ducker para ducking de pistas](#) en la página 198

Ajustes del ducker para ducking de pistas

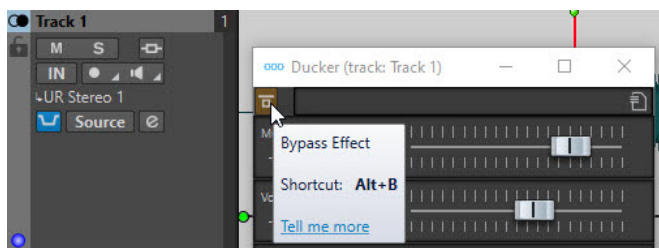
Los ajustes del **Ducker** le permiten especificar cómo aplicar el efecto de ducking a las pistas.

- 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**.

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 197

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 149

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 199

Crear fundidos en clips

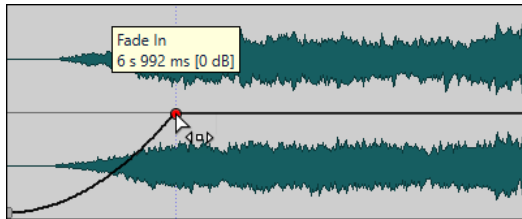
De manera predeterminada, todos los clips muestran puntos de empalme de fundido de entrada y de salida. Estos pueden arrastrarse horizontalmente para producir un fundido de entrada o de salida en el clip.

Puede añadir puntos de envolvente a un fundido del mismo modo que con las envolventes de nivel.

- Para crear un fundido de entrada, haga clic en el punto de fundido de entrada al inicio de un clip, y arrástrelo hacia la derecha.
- Para crear un fundido de salida, haga clic en el punto de fundido de salida al final de un clip, y arrástrelo hacia la izquierda.
- Para crear un fundido de entrada o de salida en una posición de tiempo concreta, use la opción **Aplicar tiempo de fundido** de la pestaña **Fundido**. Introduzca el valor de tiempo en el campo de tiempo y haga clic en **Aplicar tiempo de fundido**.
- Para mover un punto de fundido de entrada/salida verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.

- Para ajustar los puntos de fundido de entrada/salida en todos los clips seleccionados simultáneamente, mantenga pulsado **Alt** y arrastre hacia arriba o hacia abajo un fundido de entrada/salida. Se trata de un modo rápido para ajustar los fundidos de múltiples clips al mismo tiempo.
- Para crear un fundido cruzado, mueva un clip sobre otro. Se crea automáticamente un fundido cruzado en el punto de empalme.

La curva de fundido de entrada/salida resultante se muestra en el clip, y el fundido también se refleja en la forma de onda. Si coloca el ratón sobre el punto del fundido de entrada, se muestra el tiempo del fundido de entrada en segundos y milisegundos, y el volumen en dB.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 199

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 156

Menús de fundido de entrada y fundido de salida

En este menú, se pueden seleccionar varios presets de curvas de fundido y otras opciones.

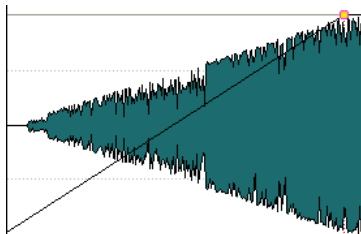
- Para abrir el menú emergente **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**, haga clic derecho en los puntos de fundido de entrada o de salida.

Zoom en rango de fundido de entrada/Zoom en rango de fundido de salida

Ajusta la vista para mostrar principalmente la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

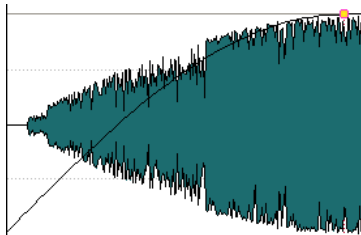
Lineal

Cambia el nivel linealmente.



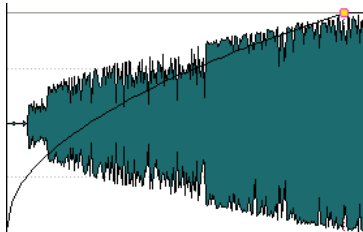
Seno (*)

Cambia el nivel según el primer cuarto de período de la curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



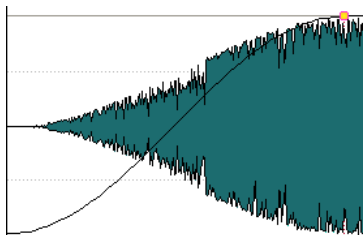
Raíz cuadrada (*)

Cambia el nivel según la curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



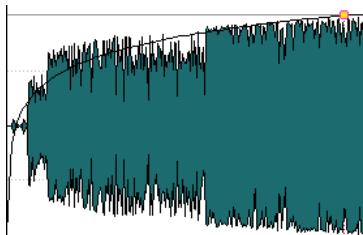
Sinusoidal

Cambia el nivel según medio período de la curva sinusoidal.



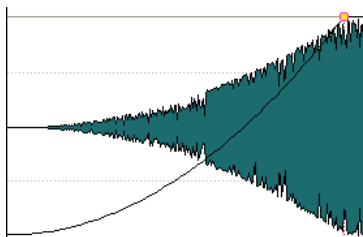
Logarítmica

Cambia el nivel de forma logarítmica.



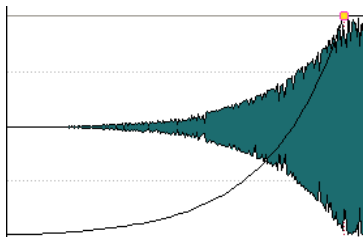
Exponencial

Cambia el nivel de forma exponencial.



Exponencial+

Cambia el nivel de forma fuertemente exponencial.



VÍNCULOS RELACIONADOS

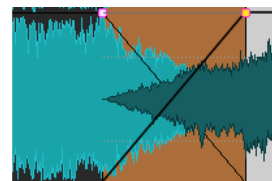
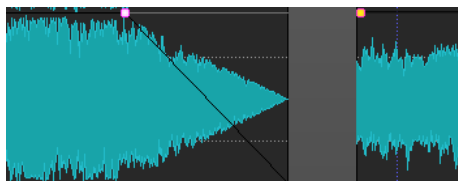
[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 199

Editar fundidos cruzados

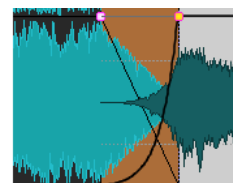
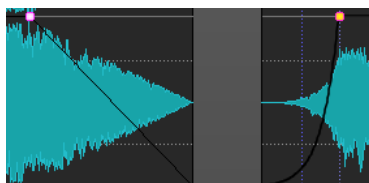
Puede crear fundidos cruzados con formas y duraciones independientes en las curvas de fundido de entrada y fundido de salida.

El fundido cruzado automático predeterminado es lineal. Usa la misma forma y duración de fundido de entrada y de salida. Se aplican las siguientes reglas:

- Un fundido cruzado incluye fundido de entrada y de salida.
- Puede editar las curvas de fundido de entrada y de salida en los fundidos cruzados igual que en los fundidos.
- Para redimensionar el tiempo de fundido simétricamente, pulse **Mayús**, haga clic en la zona de fundido, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Para mover la región con fundido cruzado a la vez que se mantiene su longitud, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en la zona de cruce, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Cuando usted mueve un clip para que se superponga a otro clip para producir un fundido, y ninguno de los dos tiene un fundido definido en la superposición, se crea un fundido predeterminado, si está activada una de las funciones de fundido cruzado automático.
- Al mover un clip con una curva de fundido definida para que se solape con otro clip sin fundido definido, el clip que no ha movido coge automáticamente la misma forma de fundido que el clip movido, con una compensación de amplitud. Esto solo se aplica si la duración del fundido de salida del clip no movido se pone en cero.



- Si ambos clips tienen curvas de fundido diferentes, se crea un fundido cruzado asimétrico.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 183

Efectos de pista

Puede añadir plug-ins de efecto VST a pistas de un montaje de audio. Los efectos de pista afectan todos los clips de una pista.

Se pueden utilizar los plug-ins VST 2 y VST 3 en el montaje de audio. Cada pista se puede procesar independientemente por hasta cuatro plug-ins de efectos VST.

NOTA

Los efectos que se utilizan para las pistas deben admitir audio estéreo, incluso si la pista de audio es mono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

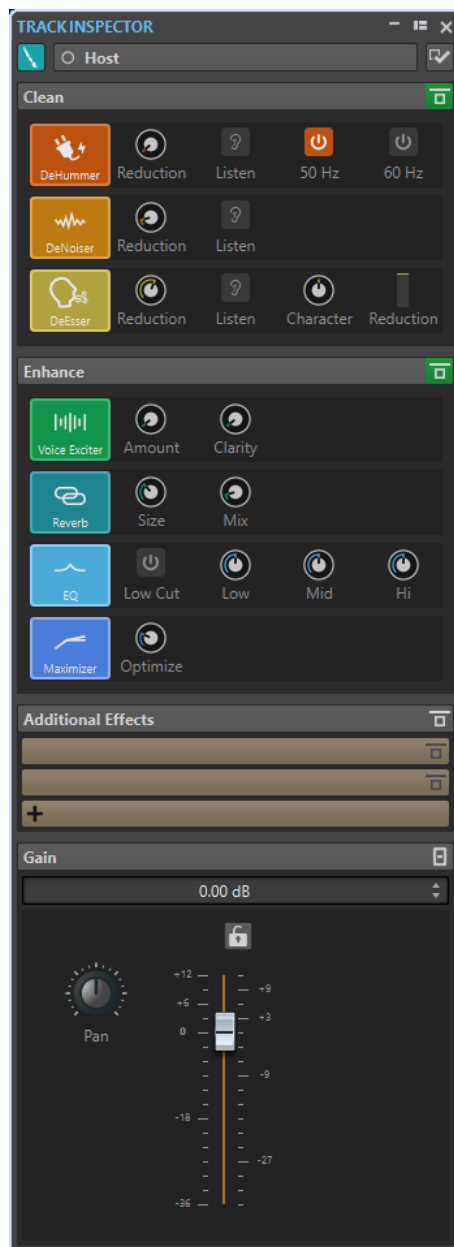
[Ventana Inspector de pista](#) en la página 203

[Añadir efectos a pistas](#) en la página 208

Ventana Inspector de pista

Esta ventana le permite limpiar y mejorar su audio, añadir plug-ins de efectos a pistas y hacer ajustes de ganancia y panorama. Puede usar **DeEsser**, **DeNoiser** y **DeHummer** para limpiar su audio. **Voicer Exciter**, **Reverb**, **EQ** y **Maximizer** le permiten mejorar su audio.

- Para abrir la ventana **Inspector de pista**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Inspector de pista**.



Color de pista y nombre

Color de pista

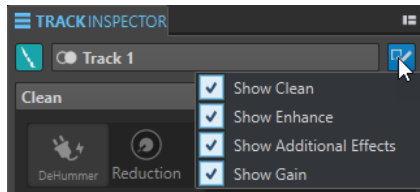
Le permite especificar un color para la forma de onda de la pista activa.

Nombre

Le permite especificar un nombre para la pista activa.

Visibilidad de paneles

Le permite mostrar u ocultar paneles en la ventana **Inspector de pista**.



Están disponibles las siguientes opciones:

- **Mostrar Limpieza**
- **Mostrar Mejora**
- **Mostrar Efectos adicionales**
- **Mostrar Ganancia**

Limpieza

El panel **Limpiar** 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 **Limpiar**.

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**.

Mejorar

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 adicionales

El panel **Efectos adicionales** le permite añadir más efectos de pista.

Plegar/Desplegar panel Efectos adicionales

Pliega o despliega el panel **Efectos adicionales**.

Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

Añadir efecto

Le permite añadir un efecto.

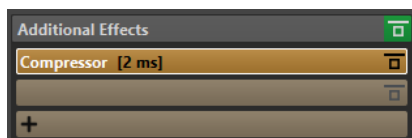
Nombre del efecto

Haga clic en el nombre del efecto para abrir la ventana de efectos correspondiente.

Haga clic derecho en el nombre de un efecto para abrir el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un efecto nuevo.

Latencia

Si un plug-in tiene latencia, el valor de latencia se muestra junto el nombre del plug-in.



Presets

Le permite guardar y restaurar presets de plug-ins.

Opciones de efectos

Abre el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un plug-in nuevo y eliminar el plug-in.

Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

Ganancia

En este panel, puede editar los ajustes de **Ganancia** y **Panorama** de sus pistas.

Plegar/Desplegar panel Ganancia

Pliega o despliega el panel **Ganancia**.

Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

Ganancia

Le permite definir la ganancia de los efectos.

Panorama

Le permite definir el panorama de los efectos de pista.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Efectos de pista](#) en la página 202

[Presets](#) en la página 73

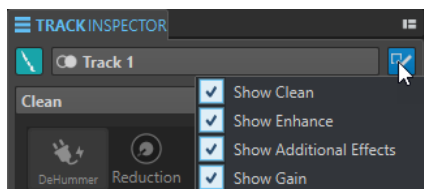
[Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector de pista](#) en la página 207

Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector de pista

Puede mostrar u ocultar paneles en la ventana **Inspector de pista** para centrarse en los paneles que necesite.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Inspector de pista**, haga clic en **Visibilidad de paneles**.



2. Seleccione los paneles que quiera mostrar. Están disponibles las siguientes opciones:
 - **Mostrar Limpieza**
 - **Mostrar Mejora**
 - **Mostrar Efectos adicionales**
 - **Mostrar Ganancia**

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector de pista](#) en la página 203

Códigos de color para plug-ins de efectos de pista

Para ayudarle a identificar y distinguir los plug-ins de efectos de pista de los plug-ins de la **Sección Master**, puede usar códigos de color.

Puede usar 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**:

Por defecto, el color de fondo de la barra de títulos de los plug-ins de efectos de pista es naranja.

NOTA

Las ventanas activas se resaltan mostrando su barra de título con una mayor intensidad de color.

Además, puede mostrar los colores personalizados que haya asignado a pistas individuales en un cuadro de color en la barra de títulos de efectos de pista. Para ello, active **Mostrar color de la sección de color en la barra de títulos** en la pestaña **General** de las **Preferencias** de los **Plug-ins**.

Ejemplo:



Efecto de plug-in de pista, como indica la barra de título naranja (1), que se aplica a una pista a la que se ha asignado el verde como color personalizado, como indica el color del cuadro de la barra de título (2).

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 283

Añadir efectos a pistas

Puede agregar plug-ins de efecto a cada pista del montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir efectos mediante la ventana Inspector de pista](#) en la página 208

[Añadir efectos a través del área de control de pista](#) en la página 209

[Eliminar efectos de pistas](#) en la página 209

Añadir efectos mediante la ventana Inspector de pista

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione la pista para la que quiera añadir efectos.

3. En la ventana **Inspector de pista**, en el panel **Efectos adicionales**, haga clic derecho en una ranura de efecto y seleccione un plug-in.
-

RESULTADO

El plug-in seleccionado se abre en una ventana.

NOTA

Puede añadir plug-ins durante la reproducción. Sin embargo, si añade un plug-in con una latencia mayor que cero, es recomendable detener y reiniciar la reproducción para evitar discrepancias en la temporización. Además, un pequeño número de plug-ins VST podrían cambiar su latencia dependiendo de los ajustes de los parámetros. En tal caso, cerciórese de detener y reiniciar la reproducción tras el cambio de latencia.

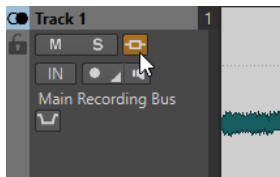
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector de pista](#) en la página 203

Añadir efectos a través del área de control de pista

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En el área de control de pista de una pista mono o estéreo, haga clic en **Efectos**.



3. En el menú **Efectos**, seleccione un efecto de pista.
-

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

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 149

Eliminar efectos de pistas

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Abra la ventana **Inspector de pista**.

3. En el panel **Efectos adicionales**, haga clic derecho en el efecto que quiera eliminar y seleccione **Eliminar plug-in**.

RESULTADO

El efecto se eliminará de la ranura.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector de pista](#) en la página 203

[Añadir efectos a pistas](#) en la página 208

Cambiar el orden de los efectos

El orden de los efectos en la lista determina el orden de procesado.

PROCEDIMIENTO

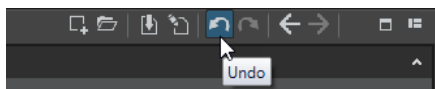
1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector de pista**, en la lista de efectos, arrastre el efecto que desee recolocar a otra posición.

Deshacer cambios en efectos

Los cambios en la configuración de los efectos se pueden deshacer/rehacer. Sin embargo, WaveLab Cast 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**.

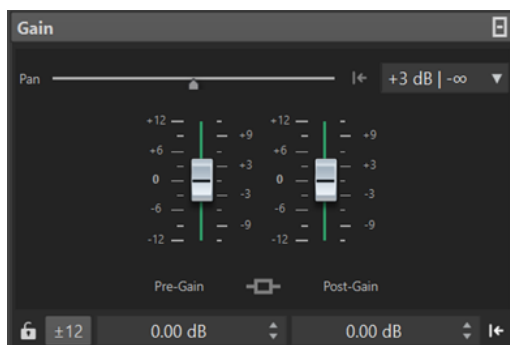


Ajustar la ganancia de efectos

Puede establecer la **Ganancia** de los efectos para cada pista individualmente.

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector de pista**, ajuste la **Ganancia**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector de pista](#) en la página 203

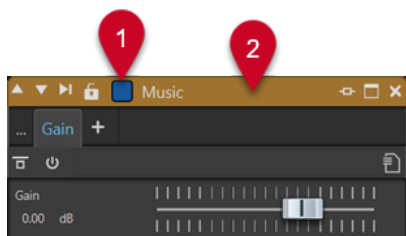
Códigos de color para plug-ins de efectos de pista

Puede usar códigos de color basados en el contexto para las ventanas de plug-ins de efectos, que le ayudarán a identificar qué efectos se aplican a determinadas pistas.

Activar **Usar barras de títulos de color contextual** en la pestaña **General** de las **Preferencias** de **Plug-ins** le permite identificar fácilmente las ventanas de plug-ins de efectos mostrándolas con una barra de títulos naranja. 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**: Si se fija el color por defecto, el recuadro no aparece.

Ejemplo:



- 1 Pista a la que asignó un tono azul, como indica el color del cuadro en la barra de título
- 2 Ventana de plug-in de efecto de pista activo, indicado por la barra de título naranja brillante

Mezclar – La función renderizar

La función **Renderizar** le permite mezclar todo el montaje de audio o una región del mismo en un solo archivo de audio.

Para obtener un archivo de audio de un montaje de audio, se necesita una mezcla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 234

Renderizar montajes de audio a archivos de audio

Puede renderizar regiones de un montaje de audio o todo un montaje de audio a un único formato de archivo.

PRERREQUISITO

Configure su montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Salida**, haga clic en **Renderizar**.
3. En el menú **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
4. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
5. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga clic en **Editar**.
6. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
7. Haga clic en **Aceptar**.
8. Opcional: haga ajustes adicionales en la sección **Opciones**.
9. Haga clic en **Iniciar**.

RESULTADO

El montaje de audio se renderiza.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mezclar – La función renderizar](#) en la página 211

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 102

Importar CDs de audio

Puede importar archivos de CD de audio. El CD de audio importado se abre como un montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Importar**.
2. Haga clic en **CD de audio**.
3. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo de CD de audio básico que quiere importar y haga clic en **Importar**.

RESULTADO

El CD de audio importado se abre como un nuevo montaje de audio sin título, que contiene todas las pistas de audio guardadas en el archivo de CD de audio.

Grabación

Puede grabar audio en la ventana del **Editor de audio** y del **Montaje de audio**.

Puede usar los siguientes métodos de grabación:

- En el **Editor de audio**, puede grabar archivos con múltiples opciones a través del diálogo **Grabación**.
- En la ventana **Montaje de audio**, puede grabar múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.
- Puede grabar mientras se escuchan los efectos al monitorizar la señal de entrada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grabar en el editor de audio](#) en la página 213






[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 216

[Diálogo Grabación](#) en la página 213

[Monitorización de entradas](#) en la página 220

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.
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 213

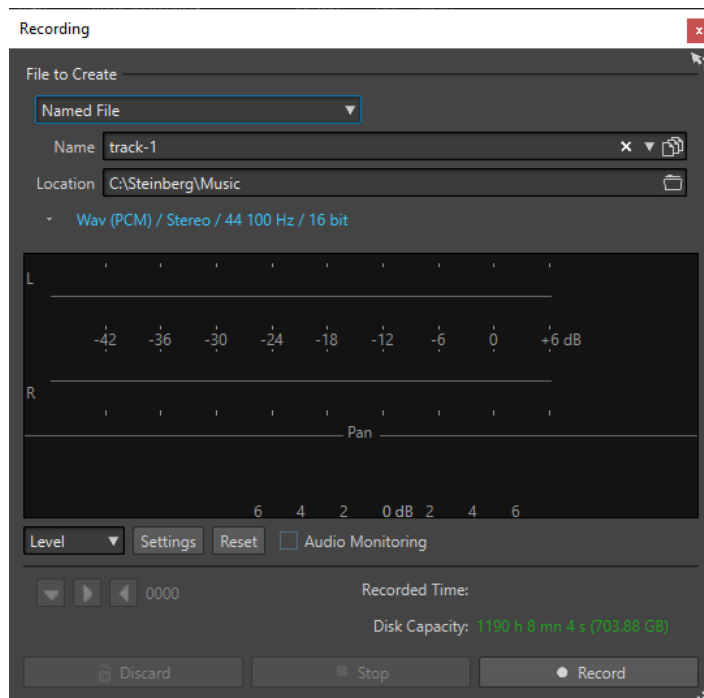
[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 216

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



Descartar

Detiene la grabación y elimina lo que se ha grabado hasta ahora.

Detener

Detiene la grabación.

Grabar

Empieza a grabar. En función de las opciones de grabación, el modo **Pausa** está activado.

Ajustes

Archivo a crear

Especifique si quiere grabar a un **Archivo temporal** para guardarlo después, o grabar en un **Archivo nombrado** con un nombre y ubicación específicos.

Nombre

El nombre del archivo que desea escribir, sin la ruta. Cuando escribe, se muestran todos los archivos de la carpeta seleccionada que empiezan por las mismas letras. Para mostrar todos los archivos de la carpeta seleccionada, haga clic en el icono de lista.

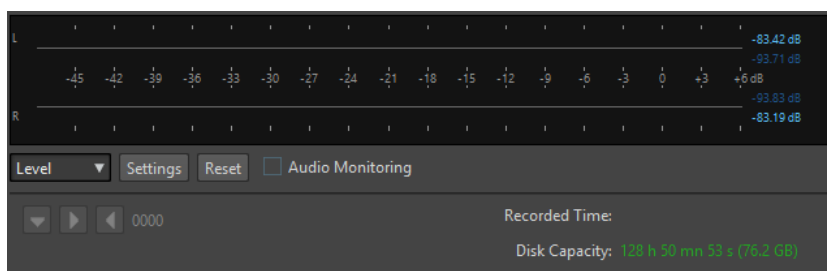
Ubicación

Especifica la carpeta donde desea guardar la grabación.

Formato de archivo de audio

Abre el diálogo **Formato de archivo de audio**, donde puede especificar el formato de archivo.

Medidores



Nivel/Espectro

Especifica si se muestra el **Medidor de nivel** o el **Espectrómetro**.

Ajustes

Si está seleccionado el visor **Nivel**, este botón abre el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, en el que puede personalizar los ajustes de los medidores.

Si el visor **Espectro** está seleccionado, se abre un menú emergente en el que puede seleccionar los niveles de audio que deberá mostrar el medidor. Están disponibles los siguientes ajustes para el visor de **Espectro**:

- **Restringir a niveles de audio altos**
- **Incluir niveles de audio medios**
- **Incluir niveles de audio bajos**

Reinicializar

Reinicializa los valores de pico.

Monitorización de audio

Si esta opción está activada, también se envía la entrada de audio a los puertos de salida.

Botones de marcadores

Le permiten establecer marcadores durante la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 102

[Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones](#) en la página 215

[Diálogo Configuración medidores de nivel/pan](#) en la página 256

Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones

En la parte inferior del diálogo **Grabación** se encuentra un visor de medición. Resulta útil para comprobar el nivel de entrada y el espectro de frecuencia de la señal de entrada.

Puede activar los medidores marcando la casilla **Monitorización de audio**.

Para reinicializar los medidores, haga clic en el botón **Reinicializar**.

Medidor de nivel

En el **Medidor nivel**, las barras horizontales muestran el nivel de pico (barras exteriores) y la sonoridad media (VU, barras interiores) de cada canal. También se muestran los valores de forma numérica. Cuando hace clic en el botón **Ajustes**, se abre el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**.

Espectrómetro

El **Espectrómetro** muestra un diagrama de barras que da una representación gráfica continuada del espectro de frecuencia. En **Ajustes**, aparece un menú emergente en el que puede decidir si desea restringir a los niveles de audio altos o incluir los niveles de audio medios o bajos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 213

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 213

Grabar en la ventana del montaje de audio

Puede grabar una o múltiples pistas directamente en el montaje de audio. Por ejemplo, esto le permite grabar cada orador de un Podcast a una pista específica.

Dependiendo de su dispositivo ASIO conectado, WaveLab Cast 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 23

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 216

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 217

[Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 218

[Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 218

[Grabación en múltiples pistas](#) en la página 219

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 Cast.

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 Cast está listo para la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 217
- [Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 218
- [Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 218
- [Grabación en múltiples pistas](#) en la página 219
- [Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 23
- [Área de control de pista](#) en la página 148

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 Cast.
 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** o **Estéreo**.
 7. En la columna **Puerto del dispositivo**, asigne los puertos de entrada.
-

RESULTADO

WaveLab Cast está listo para la grabación.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 216
- [Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 23
- [Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 218
- [Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 218
- [Grabación en múltiples pistas](#) en la página 219

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 217

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 216

[Área de control de pista](#) en la página 148

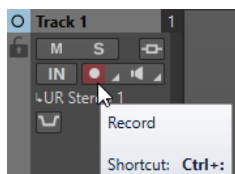
[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 220

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 217

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 216

[Área de control de pista](#) en la página 148

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 220

Grabación en múltiples pistas

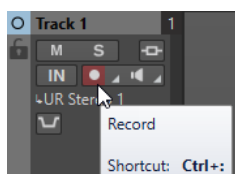
Puede grabar en múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.

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 217

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 216

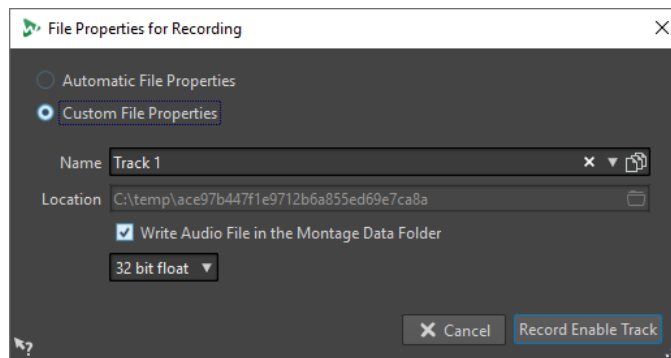
[Área de control de pista](#) en la página 148

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 220

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 216

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 Cast 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 Cast 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 221

[Monitorización directa](#) en la página 221

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 **Seleccionar entrada de audio** y seleccione una entrada de audio.
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 148

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 216

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. La latencia depende del tamaño del búfer de su dispositivo de audio.

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 **Seleccionar entrada de audio** y seleccione una entrada de audio.
 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 216

Colocar marcadores durante la grabación

Cuando está grabando, puede hacer clic en los botones de marcadores para añadir marcadores al archivo grabado.

PROCEDIMIENTO

1. Abre el diálogo **Grabación**.
2. Realice sus ajustes y empiece a grabar.
3. Seleccione el tipo de marcador que desea colocar.
 - Para colocar un marcador genérico numerado, haga clic en el botón de marcador amarillo o pulse **Ctrl/Cmd - M**.
 - Para colocar marcadores de inicio y fin de región genéricos numerados, haga clic en los botones blancos o pulse **Ctrl/Cmd - L / Ctrl/Cmd - R**.

RESULTADO

Se coloca un marcador cada vez que hace clic en el botón del marcador.

NOTA

Si inserta dos o más marcadores de inicio de región seguidos sin que haya marcadores de fin de región en medio, solo se conserva el último de estos marcadores de inicio. Lo mismo ocurre con los marcadores de fin de región.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 213

Sección Master

La **Sección Master** es el bloque final de la ruta de la señal antes de que se envíe el audio al hardware de audio, a un archivo de audio o a los medidores de audio. Aquí es el lugar en el que se ajustan los niveles master y se añaden efectos.

Los ajustes y los efectos de la **Sección Master** se tienen en cuenta en los casos siguientes:

- Cuando se reproduce un archivo de audio en la ventana de la onda.
- Cuando se reproduce un montaje de audio.
- Cuando se utiliza la función **Mezclar (renderizar)**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 223

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 234

Ventana Sección Master

En esta ventana puede aplicar plug-ins de efectos, ajustar el nivel de master y renderizar el archivo de audio o el montaje de audio.

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



La **Sección Master** consiste en los siguientes paneles:

- **Efectos**
- **Remuestreado**
- **Nivel Master**

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Efectos](#) en la página 225

[Panel de remuestreado](#) en la página 230

[Panel Nivel Master](#) en la página 231

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 Cast

2. Efectos

El reordenado de las ranuras de efectos afecta a la ruta de la señal.

3. Remuestreado

4. Nivel Master

Los medidores de la **Sección Master** monitorizan la señal entre el panel de **Nivel Master** y la tarjeta de sonido o el archivo en disco.

5. Tarjeta de sonido o archivo en disco

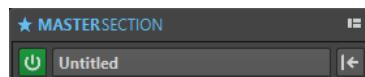
En la **Sección Master**, la señal pasa por todos los plug-ins, incluso si están en modo solo. Sin embargo, esto no afecta al sonido, ya que se ignoran los plug-ins silenciados desde el flujo del proceso de reproducción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 223

Herramientas de la Sección Master

Las opciones en la parte superior de la ventana **Sección Master** le permiten omitir la **Sección Master** durante la reproducción, restablecer la **Sección Master** y guardar y recuperar presets.



Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, se ignora la **Sección Master** durante la reproducción. Sin embargo, al renderizar a archivo se siguen teniendo en cuenta todos los plug-ins.

Presets

Le permite guardar y recuperar presets de la **Sección Master**. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Reinicializar Sección Master

Elimina todos los efectos activos de las ranuras y pone la salida master a 0 dB.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 223

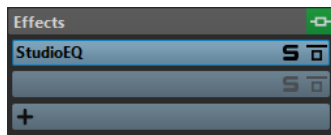
[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 237

Panel Efectos

Este panel de la **Sección Master** le permite añadir hasta 5 plug-ins de efecto en serie y gestionarlos.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Efectos**.

- Para plegar/desplegar el panel **Efectos**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Efectos**, haga clic derecho en el encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar efectos**.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Bypass de todos los efectos

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y durante el renderizado.

Añadir efecto

Le permite añadir un efecto a una ranura de efecto vacía.

Nombre del plug-in de efecto

Una vez ha añadido un plug-in a una ranura, puede hacer clic en el nombre del plug-in para abrir y cerrar la correspondiente ventana del plug-in.

Menú emergente Presets

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

Menú 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.

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 223

Formatos de plug-ins de efectos soportados

WaveLab Cast soporta plug-ins específicos de WaveLab Cast, plug-ins VST 2 y plug-ins VST 3.

Plug-ins específicos de WaveLab Cast

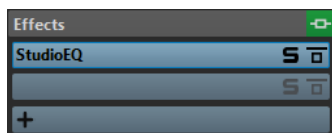
En WaveLab Cast se incluyen algunos plug-ins específicos, por ejemplo, el plug-in **Resampler**.

Plug-ins VST

Muchos programas y fabricantes de plug-ins soportan el formato del plug-in VST de Steinberg. En WaveLab Cast 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 Cast.



- 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 225

[Ventana Sección Master](#) en la página 223

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

Los efectos del archivo de audio activo se muestran en una cadena de plug-ins en la parte superior de la ventana de plug-in.

Puede hacer clic derecho en la pestaña de un plug-in o en una pestaña vacía para seleccionar un nuevo plug-in para la ranura.

Bypass efecto

Si esta opción está activada, el plug-in se omite durante la reproducción y el renderizado. Sin embargo, poner efectos en bypass sigue consumiendo potencia de CPU durante la reproducción. Vea también: [Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#)

Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

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 223

[Panel Efectos](#) en la página 225

[Presets de plug-ins de efectos](#) en la página 230

[Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#) en la página 229

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.

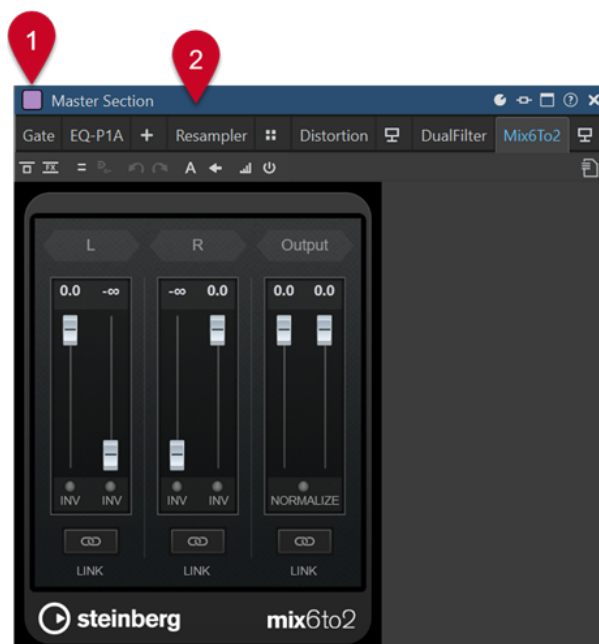
Además, para indicar dónde se aplican plug-ins de efectos de **Sección Master** particulares, puede optar por mostrar un cuadro de color en la barra de títulos activando **Mostrar color de la sección de color en la barra de títulos**, en la pestaña **General** de las **Preferencias** de los **Plug-ins**.

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 283

Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos

Para desactivar efectos, los puede poner en bypass o los puede desactivar. Sin embargo, hay una diferencia entre poner efectos en bypass y desactivar efectos cuando se trata del comportamiento del procesado en tiempo real, de la renderización y de la reproducción.

	Bypass de efectos	Desactivar efectos
¿Qué le ocurre al procesado en tiempo real cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	No puede oír el efecto, pero el procesado continúa en segundo plano y consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué le ocurre al proceso de renderizado cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué ocurre cuando activa/desactiva el bypass cuando activa/desactiva efectos durante la reproducción?	La reproducción continúa sin errores ni interrupciones.	Pueden ocurrir pequeñas interrupciones.

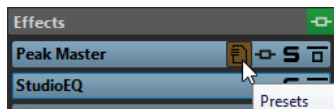
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de plug-in para la Sección Master](#) en la página 227

Presets de plug-ins de efectos

WaveLab Cast 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 73

[Presets para plug-ins VST 2](#) en la página 230

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 230

Panel de remuestreado

Este panel de la **Sección Master** le permite remuestrear la señal. Con el plug-in **Remuestreado** puede comprobar los picos anteriores a la ganancia master y a los medidores, y antes de la limitación y el dithering.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Remuestreado**.

- Para plegar/desplegar el panel **Remuestreado**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Remuestreado**, haga clic derecho en un encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar Remuestreado**.



Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

Act./Des.

Activa/Desactiva el efecto de remuestreo.

Usar la frecuencia de muestreo preferida

Si esta opción está activada, el remuestreado se adapta a la frecuencia de muestreo que está especificada como frecuencia de muestreo preferida en la pestaña **Conexiones de Audio**.

NOTA

La frecuencia de muestreo solo se usa para la reproducción. Esto le permite reproducir frecuencias de muestreo que su dispositivo de audio no soporte.

Menú Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar una frecuencia de muestreo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

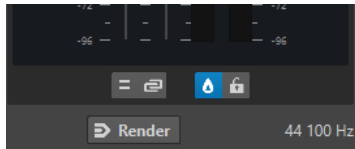
[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 23

[Ventana Sección Master](#) en la página 223

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**.



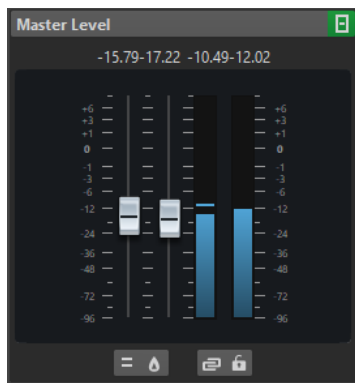
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de remuestreado](#) en la página 230

[Ventana Sección Master](#) en la página 223

Panel Nivel Master

Este panel de la **Sección Master** permite controlar el nivel Master del archivo de audio activo.



Faders

Los faders del panel **Nivel Master** controlan el nivel de salida final. Utilice los faders para optimizar el nivel de la señal que se envía al hardware de audio.

NOTA

Es importante evitar el clipping, especialmente cuando se masteriza. El clipping se indica mediante los indicadores de clip de la **Sección Master**.

Medidores

Use estos medidores para obtener una vista general de los niveles de la señal. Los campos numéricos que hay sobre los faders muestran los niveles de pico de cada canal. Los indicadores de pico se vuelven de color rojo cuando hay clipping en las señales. Si esto ocurre, debería hacer lo siguiente:

- Bajar los faders.
- Haga clic derecho en los indicadores de clip y seleccione **Reinicializar picos** para restablecer los indicadores de clip.
- Reproducir la sección de nuevo hasta no que haya clipping.

Ajustes

Procesado de canales de audio

Le permite mezclar o filtrar canales de audio. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Canales por defecto** está seleccionado, no se modifica el flujo de audio.
- **Mezclar a mono** mezcla los canales estéreo a canales mono.

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 223

Mezclar canales estéreo a canales mono

En la **Sección Master**, mezcla los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo a dos canales mono. La opción **Mezclar a mono** resulta útil para comprobar la compatibilidad mono de mezclas estéreo, etc. En este caso, el nivel de salida se reduce automáticamente en -6 dB a fin de evitar el clipping.

PROCEDIMIENTO

1. En el panel **Nivel Master** de la **Sección Master**, haga clic en **Procesado de canales de audio**.
2. Seleccione **Mezclar a mono**.

NOTA

Si **Mezclar a mono** está activado, el indicador del panel **Nivel Master** está encendido, incluso si el nivel master no está ajustado. Esto le ayuda a evitar dejar activado accidentalmente **Mezclar a mono**.

3. Para aplicar el ajuste, renderiza el archivo.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Nivel Master](#) en la página 231

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 **Mezclar a estéreo** o **Mezclar a mono** está activado, el indicador del panel **Nivel Master** está encendido, incluso si el nivel master no está ajustado. Esto le ayuda a evitar dejar activado accidentalmente **Mezclar a mono**.

3. Para aplicar el ajuste, renderiza el archivo.
-

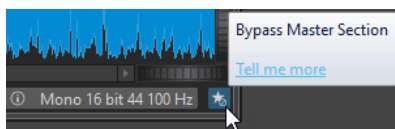
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Nivel Master](#) en la página 231

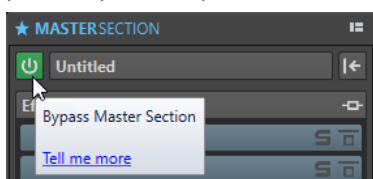
Bypass de la Sección Master

De forma predeterminada, la **Sección Master** está activa. Puede omitirla (bypass) individualmente en cada archivo o globalmente.

- Para omitir la **Sección Master** individualmente en archivos o montajes de audio, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte inferior de la ventana de la onda/montaje.



- Para omitir la **Sección Master** globalmente, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte superior izquierda de la **Sección Master**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 223

Renderizar en la Sección Master

Renderizando los efectos usando la función **Renderizar** de la **Sección Master**, se convierten en una parte permanente de un archivo. En lugar de realizar todo el procesamiento en tiempo real durante la reproducción, puede guardar la salida de audio en un archivo del disco.

Escribir la salida de la **Sección maestra** a un archivo en el disco le permite aplicar el procesado de la **Sección maestra** a un archivo de audio, o mezclar un montaje de audio a un archivo de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 223

Mezclar archivos

PRERREQUISITO

Ha configurado su archivo de audio o montaje de audio.

PROCEDIMIENTO

1. En **Sección Master**, realice los ajustes necesarios.
2. En la parte inferior de la **Sección Master**, haga clic en **Mezclar** (renderizar).
3. Haga sus ajustes de renderización.
4. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
5. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar formato**.
6. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio** y haga clic en **Aceptar**.

- Una vez ha configurado el proceso de mezcla, haga clic en **Iniciar**.
-

RESULTADO

Se mezclará el archivo.

NOTA

Pueden realizarse varias operaciones de mezcla al mismo tiempo cuando se utilizan diferentes archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 102

[Crear presets de formatos de archivos de audio](#) en la página 105

Mezcla in situ

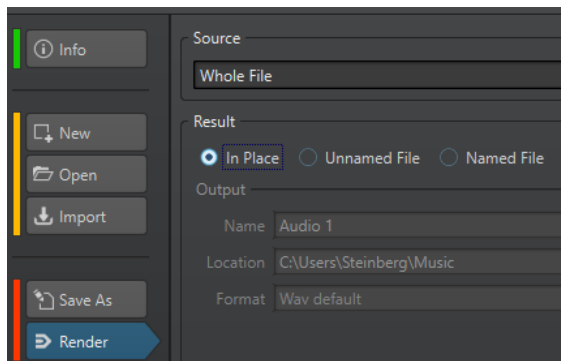
En el **Editor de audio**, puede procesar una sección de un archivo de audio o el archivo de audio entero. Se trata de un modo rápido de procesar varias secciones de audio de un archivo, o de probar el efecto de diferentes plug-ins en un archivo de audio.

Puede seleccionar la función **Renderizar in situ** en el siguiente lugar:

- En la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**.

Para iniciar el renderizado in situ, haga clic en **Renderizar**, seleccione el **Origen**, active **In Situ** y haga clic en **Iniciar**.

Puede realizar ajustes de renderizado adicionales en la sección **Opciones**.



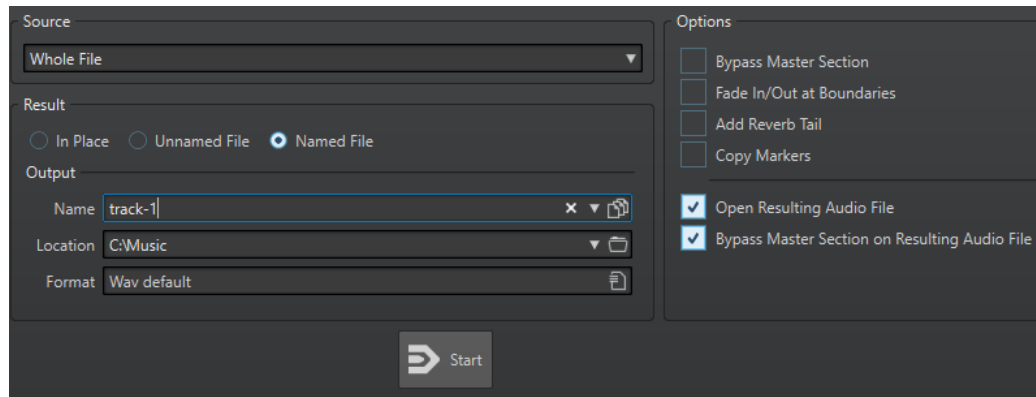
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar para la Sección Master](#) en la página 235

Pestaña Renderizar para la Sección Master

Esta pestaña le permite seleccionar qué partes de un archivo de audio renderizar y a qué formato.

- Para abrir la pestaña **Renderizar**, haga clic en **Renderizar** en la parte inferior de la **Sección Master**.



Están disponibles las siguientes opciones para renderizar archivos de audio y montajes de audio:

Origen

- **Rango de audio seleccionado** procesa y renderiza el rango de audio seleccionado.
- **Región específica** procesa y renderiza un rango de audio que está especificado usando marcadores de región. En el menú emergente próximo a esta opción, seleccione la región que quiera renderizar.

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen. Esta opción solo está disponible para archivos de audio.

Archivo sin nombre

Si esta opción está activada, el archivo se nombra como sin título.

Archivo nombrado

Si esta opción está activada, puede especificar un nombre para el archivo renderizado.

Nombre

Introduzca un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú con varias opciones de nombrado automáticas.

Ubicación

Seleccione una carpeta para el archivo renderizado.

Formato

Abre un menú, donde puede seleccionar el formato de archivo.

Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** se omiten durante la renderización.

Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no proporcionan una duración de cola a WaveLab Cast. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

Copiar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

Omitir regiones de exclusión

Si esta opción está activada, se ignoran los rangos de audio que están marcados como silenciados y no se incluyen en el resultado.

Abrir archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, cada archivo renderizado se abre en una nueva ventana.

Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

Si esta opción está activada, la reproducción del archivo de audio resultante se saltará toda la **Sección Master** después de renderizar. Este ajuste se puede activar o desactivar haciendo clic en el botón de la parte inferior derecha de la ventana de la onda o del montaje.

NOTA

Se le recomienda activar esta opción, porque no es necesario monitorizar otra vez este archivo nuevo a través de los efectos cuando estos efectos se han aplicado a un archivo.

Pestaña Renderizar para archivos de audio

Las siguientes opciones de la pestaña **Renderizar** son exclusivas de la renderización de archivos de audio.

Origen

Todo el archivo procesa y renderiza el archivo entero.

In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen.

Pestaña Renderizar para montajes de audio

La siguiente opción de la pestaña **Renderizar** es exclusiva de la renderización de montajes de audio.

Origen

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 237

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 239

Guardar presets de la Sección Master

Puede guardar todos los ajustes que se han hecho en la **Sección Master** como un preset. Esto incluye los procesadores que se utilizan, cuyos ajustes son propios de cada uno de ellos, y las opciones de dithering.

PROCEDIMIENTO

1. Configure la **Sección Master**.

2. Haga clic en **Presets**, en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.
 3. Opcional: en el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en la ruta del nombre, introduzca un nombre, y haga clic en **Aceptar** para crear una nueva subcarpeta en la carpeta de presets de la **Sección Master**.
 4. Escriba un nombre para el preset en el campo **Nombre**.
 5. Seleccione las opciones que quiera guardar en el preset.
 6. Haga clic en **Guardar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

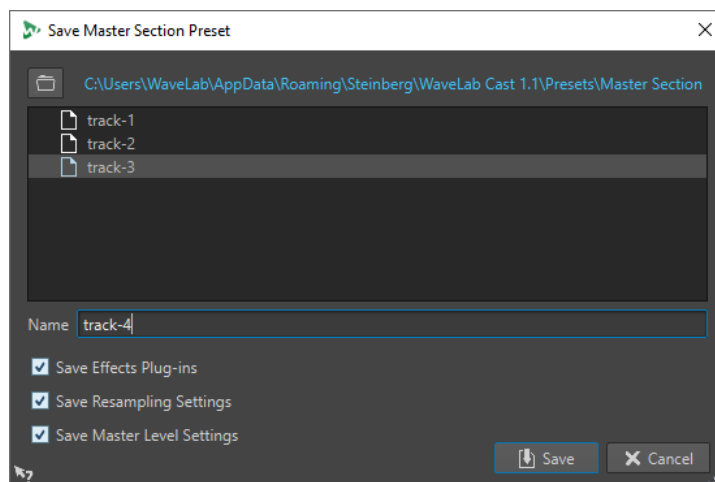
[Diálogo Guardar preset de Sección Master](#) en la página 238

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 239

Diálogo Guardar preset de Sección Master

En este diálogo puede guardar una configuración de la **Sección Master** como preset, y definir qué partes de la **Sección Master** actual desea incluir en el preset.

- Para abrir el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.



Ubicación

Abre la carpeta raíz del preset en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Aquí puede crear subcarpetas en las que guardar los presets.

Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

Nombre

Le permite especificar el nombre del preset a guardar.

Guardar plug-ins de efectos

Si esta opción está activada, los plug-ins de efectos se guardan con el preset.

Guardar ajustes de remuestreado

Si esta opción está activada, los ajustes de remuestreado se guardan con el preset.

Guardar ajustes de Nivel Master

Si esta opción está activada, los ajustes de Nivel Master se guardan con el preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 237

Cargar presets de la Sección Master

Puede cargar un preset de la **Sección Master** guardado previamente y un preset de la **Sección Master** guardado temporalmente.

Abra el menú emergente **Presets** de la parte superior de la ventana **Sección Master**.

- Para cargar un preset que se guardó previamente en la carpeta Presets\Sección Master, seleccione un preset en el menú emergente **Presets**.
- Para cargar un preset desde cualquier ubicación, seleccione **Cargar preset**, seleccione un preset, y haga clic en **Abrir**.
- Para cargar un preset guardado temporalmente, abra el submenú **Restaurar** y seleccione un preset.

VÍNCULOS RELACIONADOS

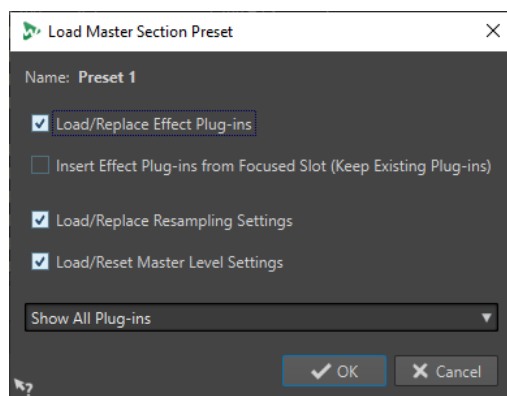
[Diálogo Cargar preset de Sección Master](#) en la página 239

Diálogo Cargar preset de Sección Master

En este diálogo puede especificar qué partes de un preset de **Sección Master** guardado se cargarán al abrirlo.

- Para abrir el diálogo **Cargar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Cargar Preset**.

Este diálogo solo se abre si está activado en el menú emergente **Presets** de la **Sección Master**. Abra el menú emergente **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y active **Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset**.



Ahora, cuando restaure un preset guardado temporalmente o abra uno guardado, se abrirá un diálogo con las opciones siguientes:

Nombre

Muestra el nombre del preset.

Cargar/Reemplazar plug-ins de efecto

Si se activa esta opción, se eliminan los plug-ins de efectos activos y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Insertar plug-ins defecto desde la ranura señalada (mantener plug-ins existentes)

Si se activa esta opción, se conservan los plug-ins de efectos actuales y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

Cargar/Reemplazar ajustes de remuestreado

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de remuestreado, y se cargan los nuevos ajustes.

Cargar/Reinicializar ajustes de niveles de Master

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de **Nivel Master**, y se cargan los nuevos ajustes.

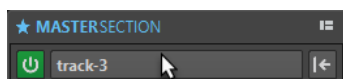
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 239

Menú emergente Presets Sección Master

Este menú emergente ofrece varias opciones para guardar, gestionar y restaurar presets de la **Sección Master**.

- Para abrir el menú emergente **Presets**, haga clic en el panel de presets de la parte superior de la **Sección Master**.



Guardar

Guarda los cambios que ha realizado en un preset existente.

Guardar como

Abre un diálogo en el que puede especificar un nombre y una ubicación para el preset.

Organizar presets

Abre la carpeta **Sección Master** en el Explorador de archivos/Finder de macOS, en la que puede renombrar o eliminar presets.

Cargar preset

Le permite cargar un preset de **Sección Master** a través del Explorador de archivos/Finder de macOS. Por ejemplo, resulta útil si desea cargar un preset proporcionado por otra fuente que no se encuentra en su carpeta raíz predeterminada.

Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset

Si esta opción está activada, al seleccionar un preset, se abre un diálogo en el que puede elegir cómo cargar el preset que seleccione.

Almacenar temporalmente

Le permite seleccionar una de las ranuras para guardar temporalmente un preset.

Restaurar

Le permite restaurar un preset guardado previamente.

Lista de presets guardados

Enumera los presets guardados en la carpeta **Presets** de la **Sección Master**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de la Sección Master](#) en la página 237

Monitorizar tareas en segundo plano

Durante la renderización, puede monitorizar el proceso, y pausar o cancelar tareas.

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. Puede cancelar o pausar el proceso de renderización con los botones correspondientes.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 287

Cancelar tareas en segundo plano

Puede cancelar procesos de renderizado que se ejecutan en segundo plano.

PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
 - En la barra de estado, haga clic en **Cancelar**.



- Pulse **Alt/Opción - .** en su teclado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Monitorizar tareas en segundo plano](#) en la página 241

Pérdidas de sonido

La causa más probable de las pérdidas de datos o sonido es que el ordenador no tiene la suficiente capacidad de procesamiento para soportar todos los procesadores de efectos usados.

Para evitar las pérdidas de datos:

- Utilice menos efectos.
- Considere la posibilidad de renderizar el procesado en lugar de ejecutarlo en tiempo real. A continuación, cree un master del archivo procesado sin aplicar efectos. Las pérdidas de datos nunca se producen cuando se mezcla en un archivo.
- No procese archivos en segundo plano.

Si no funciona ninguna de las soluciones anteriores, compruebe los ajustes de la tarjeta de audio. Puede que tenga que cambiar la configuración del búfer de audio. Si se produce una pérdida de datos durante un proceso de masterización en tiempo real, se recomienda volver a masterizar. Detenga la reproducción, haga clic en el indicador de la pérdida de datos para restablecerlo y vuelva a internarlo.

Marcadores

Los marcadores permiten guardar y nombrar posiciones específicas de un archivo. Los marcadores resultan útiles para la edición y la reproducción.

Por ejemplo, los marcadores pueden servir para:

- Indicar puntos de guía (cue) o ubicaciones de tiempo absolutas.
- Resaltar secciones problemáticas.
- Separar visualmente las pistas.
- Establecer el cursor de la onda en una posición específica.
- Seleccionar todo el audio entre dos posiciones.

NOTA

Las funciones de la ventana **Marcadores** son las mismas para archivos de audio y montajes de audio. Sin embargo, la ventana **Marcadores** en montajes de audio ofrece opciones adicionales en relación a los clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Tipos de marcadores](#) en la página 242

[Ventana Marcadores](#) en la página 242

[Crear marcadores](#) en la página 245

Tipos de marcadores

Puede usar diferentes tipos de marcadores para localizar rápidamente determinadas posiciones.

Hay disponibles los siguientes tipos de marcadores:

Marcadores genéricos

Permiten localizar posiciones y seleccionar todo el audio entre dos puntos, por ejemplo. Los marcadores genéricos se pueden crear durante la grabación.

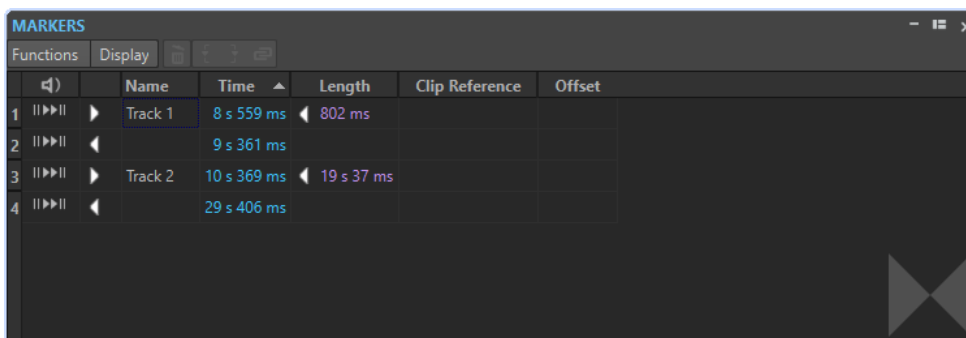
Marcadores de inicio y fin de región

Definen los puntos de inicio y fin para regiones genéricas. Los marcadores de inicio y fin de región se pueden crear durante la grabación y se usan en parejas.

Ventana Marcadores

En 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**.



Ventana **Marcadores** de archivos de audio

Lista de marcadores

La ventana **Marcadores** contiene una lista de todos los marcadores del archivo activo, junto con sus detalles y controles. Puede crear y editar los indicadores desde la lista de marcadores.

Números de marcadores

Al hacer clic en el número de un marcador se desplaza por la forma de onda para mostrar el marcador correspondiente.

Reproducir pre-roll



Reproduce el audio desde la posición del marcador con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir desde la posición del marcador con un pre-roll corto.

Iniciar



Reproduce el audio desde la posición del marcador.

Tipo de marcador

Muestra el tipo de marcador. Para cambiar el tipo de marcador, haga clic en el icono de marcador y seleccione otro tipo de marcador en la lista emergente.

NOTA

En la ventana **Marcadores** para montajes de audio, los marcadores de título (inicio, unión, final, índice) que están cuantizados en los límites del CD se muestran con un color de fuente verde, lo que le permite ver de un vistazo si están cuantizados o no.

Nombre

Muestra el nombre del marcador. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo nombre.

Tiempo

Muestra la posición del marcador en la regla de tiempo. Para cambiar la posición, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo valor.

Canales

Muestra los canales en los que se ubican los marcadores. Puede hacer clic en el canal para especificar otro canal para el marcador, o seleccionar **Ajustar a todos los canales** para ajustar el marcador a todos los canales.

Duración

Muestra el tiempo entre la posición inicial del marcador y el marcador de final correspondiente.

- Para ampliar la región entre un marcador inicial y uno final, haga clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**.
- Para seleccionar la región entre un marcador inicial y uno final, haga doble clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**. Esta función solo está disponible para marcadores en el **Editor de audio**.

Referencia del clip (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Los marcadores se pueden vincular al borde izquierdo o derecho de un clip, así como a su forma de onda. Cuando mueve un clip, se mueve el marcador correspondiente con él. La columna de referencia del clip muestra el nombre del clip.

Offset (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Muestra la distancia entre el marcador y el punto de referencia.

Menú Funciones

Dependiendo de si la ventana **Editor de audio** o la ventana **Montaje de audio** está abierta, las opciones disponibles son diferentes. Están disponibles las siguientes opciones en archivos de audio y montajes de audio:

Seleccionar todo

Selecciona todos los marcadores de la lista de marcadores.

Invertir estados de selección

Invierte el estado de selección de todos los marcadores.

Anular selección de todo

Anula la selección de todos los marcadores.

Borrar marcadores seleccionados

Borra todos los marcadores que están seleccionados.

Nombres de marcadores por defecto

Abre el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, en el que puede seleccionar nombres de marcadores por defecto para cada tipo de marcador.

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.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en archivos de audio:

Seleccionar en rango de tiempo

Selecciona los marcadores del rango de selección en la ventana de onda.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en montajes de audio:

Ligar marcadores seleccionados al inicio del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del clip activo. Cuando se mueve el inicio de este clip, también se mueve el marcador.

Ligar marcadores seleccionados al final del clip activo

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al final del clip activo. Cuando se mueve el final de este clip, también se mueve el marcador.

Separar los marcadores seleccionados de su clip asociado

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del montaje de audio.

Seguir reproducción

Si esta opción está activada y se reproduce audio, una barra verde junto al nombre del marcador indica el marcador que se ha reproducido por última vez.

Vincular completamente al clip

Vincula los marcadores a un clip para que se copien o borren cuando se copie o borre el clip.

Personalizar barra de comandos

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

Menú Visualización

Use el menú **Visualización** para determinar los tipos de marcadores que se visualizan en la lista de marcadores y en la línea de tiempo.

Crear marcadores

Puede crear marcadores en la ventana de la onda y del montaje, tanto en modo de parada como durante la reproducción. Puede crear marcadores específicos si ya sabe qué quiere marcar, o bien crear marcadores genéricos.

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
 - Inicie la reproducción.
 - En la ventana de la onda o del montaje, establezca el cursor en la posición en la que desea insertar el marcador.
2. Haga uno de lo siguiente:
 - En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en un icono de marcador en la sección **Marcadores**.
 - Haga clic derecho en la parte superior de la regla de tiempo y seleccione un marcador en el menú contextual.
 - Pulse **Insert**. Se crea un marcador genérico.
Para ver los comandos de teclado de otros tipos de marcadores, haga clic derecho por encima de la línea de tiempo de la ventana de la onda o del montaje.
3. Opcional: para ajustar un marcador para un canal individual, haga clic en el nombre del canal, en la columna **Canal** de la ventana **Marcadores**, y seleccione el canal para el que quiere ajustar el marcador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana Editor de audio](#) en la página 91
- [Ventana de montaje de audio](#) en la página 148
- [Ventana Marcadores](#) en la página 242
- [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94
- [Borrar marcadores](#) en la página 246

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 del **Montaje de audio** seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Crear región genérica de la selección** 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 91
- [Ventana de montaje de audio](#) en la página 148
- [Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 94

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 91
- [Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

Borrar marcadores

Los marcadores pueden borrarse en la ventana de la onda o el montaje, y en la ventana **Marcadores**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Borrar marcadores en la ventana del Editor de audio o del Montaje de audio](#) en la página 246
- [Borrar marcadores en la ventana de marcadores](#) en la página 247

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 246

[Ventana Editor de audio](#) en la página 91

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

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 242

[Borrar marcadores](#) en la página 246

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 91

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 46

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 242

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 242

Renombrar marcadores

Puede cambiar los nombres de los marcadores.

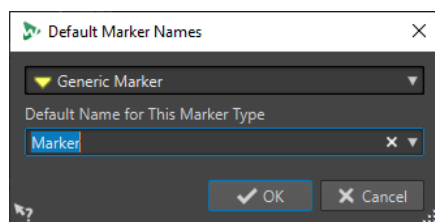
- Para renombrar un marcador de la ventana de la onda o el montaje, haga clic derecho en un marcador, seleccione **Renombrar** y escriba un nuevo nombre.
- Para renombrar un marcador en la ventana **Marcadores**, haga doble clic en el nombre de un marcador en la columna **Nombre** y escriba un nuevo nombre.
- Para editar los nombres predeterminados, en la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS
[Ventana Marcadores](#) en la página 242
[Diálogo Nombres de marcadores por defecto](#) en la página 248

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 242

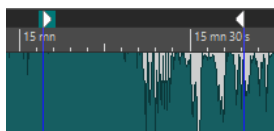
[Renombrar marcadores](#) en la página 248

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 91

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

[Ventana Marcadores](#) en la página 242

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 91

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 148

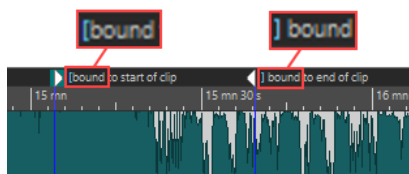
[Ventana Marcadores](#) en la página 242

Ligar marcadores a clips en el montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio**, puede ligar marcadores a clips. Gracias a ello, el marcador permanece en la misma posición en relación con el inicio/final del clip, aunque este se mueva o redimensione en el montaje de audio.

Encontrará las opciones relativas al ligado de clips y marcadores en el menú **Funciones** de la ventana **Marcadores**, y también al hacer clic derecho en un marcador en la ventana **Montaje de audio**.

Cuando se liga un marcador a un elemento de clip, su nombre va precedido de un carácter azul.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 242

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. Haga uno de lo siguiente:

- Seleccione la pestaña **Editar**. En el panel **Marcador**, elija **Generar capítulos** .
- Abra la ventana **Marcadores** seleccionando **Ventanas de herramientas > Marcadores**. Desde el menú **Funciones**, elija **Generar capítulos** .

Se abre el diálogo **Generador de capítulos**.

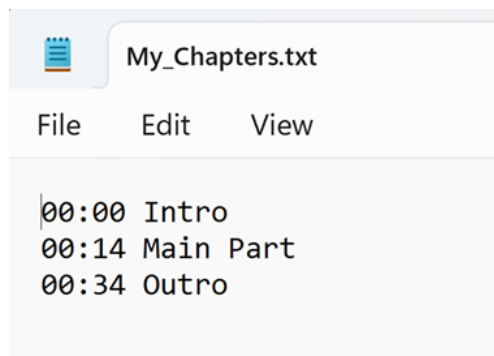
3. Haga sus ajustes en el diálogo **Generador de capítulos** y haga clic en **Aceptar**.

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

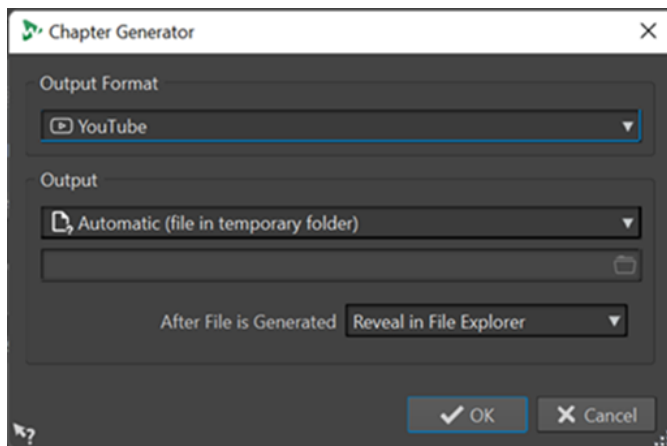
[Diálogo Generador de capítulos](#) en la página 251

[Ventana Marcadores](#) en la página 242

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 250

[Ventana Marcadores](#) en la página 242

Medidores

WaveLab Cast 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 253

[Ajustes de medidores](#) en la página 253

Ventanas de medidores

WaveLab Cast 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.

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 253

[Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores](#) en la página 38

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 253

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 253

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 253

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

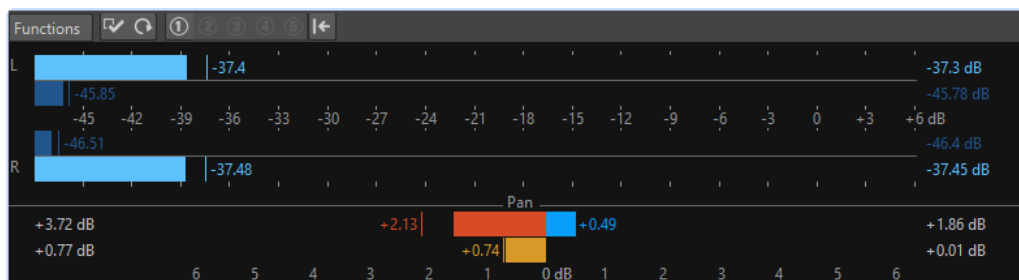
[Medidor de nivel](#) en la página 254

[Ventanas de medidores](#) en la página 253

Medidor de nivel

El **Medidor de nivel** muestra los niveles de sonoridad/decibelios promedio y de pico de su archivo de audio.

- 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:

El **Medidor de nivel** 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.
- Los valores de sonoridad y pico máximo se muestran 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 256

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 Cast use valores de muestras, y **Picos reales** si quiere que WaveLab Cast 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.

Sección Medidor VU (sonoridad)

Medidor VU (sonoridad)

Activa/desactiva el medidor VU.

Comportamiento del medidor - Resolución

Establece el tiempo que se utiliza para determinar la sonoridad. A menor valor, más se comportará el medidor VU como un medidor de picos.

Comportamiento del medidor - Zona dinámica

Fija el tiempo que se utiliza para determinar las líneas de valores máximo y mínimo recientes y, por lo tanto, determina la rapidez con que estas responderán a los cambios de sonoridad.

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 254

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**

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 Cast, los bucles se definen por la selección de audio.

Para asegurarse de que encuentra un buen punto de bucle, tenga en cuenta lo siguiente:

- Un bucle largo normalmente suena lo más natural posible. Sin embargo, si el sonido no tiene una sección estable en la parte central (una parte de sostenido uniforme), puede ser difícil encontrar un buen bucle largo.
Por ejemplo, es difícil crear un bucle con una nota de piano que se desvanece de forma continua, porque el punto inicial del bucle es más fuerte que el punto final. Es mucho más fácil crearlo con una flauta, ya que el sonido de la sección de sostenido es muy estable.
- Los bucles deberían empezar poco después del ataque, es decir, una vez que el sonido se ha estabilizado a una nota sostenida.
- Si crea un bucle largo, este debería terminar tan tarde como sea posible, pero antes de que el sonido empiece a desvanecerse hacia el silencio.
- Los bucles cortos son difíciles de colocar dentro del sonido. Procure colocarlos cerca del final.

NOTA

Puede encontrar más información acerca de la creación de bucles en general y las posibilidades concretas de su equipo en el manual de su muestreador.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear bucles](#) en la página 258

Crear bucles

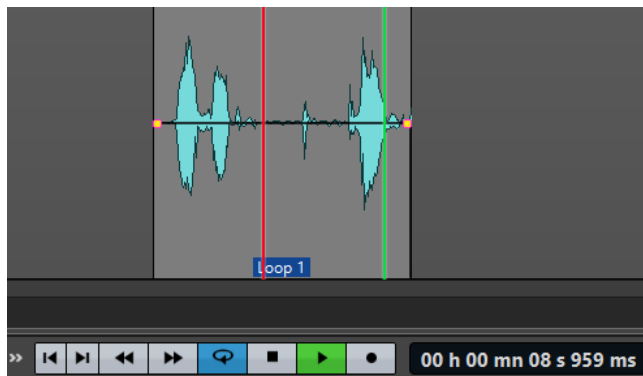
Puede buclear la selección de audio y ajustar el bucle durante la reproducción.

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la sección de audio que desee utilizar para crear un bucle.
2. En la barra de transporte active **Bucle**.
3. Haga clic derecho en **Reproducir rango de audio** y active **Región entre pares de marcadores**.
4. Haga clic derecho en **Bucle** y seleccione la frecuencia con la que quiera que el audio entre en bucle en el **Modo bucle**. Están disponibles las siguientes opciones:
 - **Reproducir continuamente**
 - **Reproducir 2 veces**
 - **Reproducir 3 veces**
 - **Reproducir 4 veces**

- **Reproducir 5 veces**

5. Reproduzca el bucle.



La selección de audio se buclea.

6. Opcional: ajuste los bordes de selección izquierdo y derecho para ajustar el bucle.

Importación de CD de audio

Puede leer títulos desde CD normales y guardarlos en el disco como una copia digital con cualquier formato de audio.

Aunque WaveLab Cast admite un gran número de unidades de CD, existen algunas restricciones que debe tener en cuenta:

- Lea y respete los avisos de copyright en los 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.

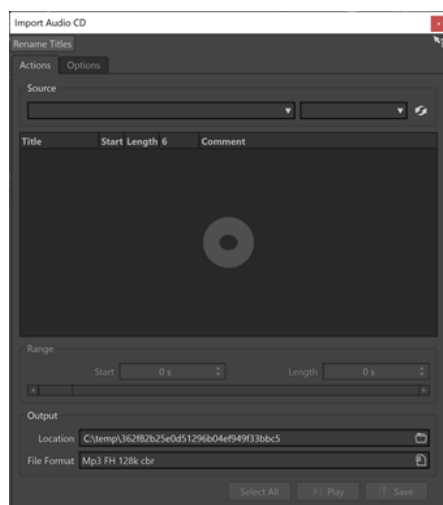
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar audio desde un CD de audio](#) en la página 261

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 Renombrar títulos

Nombre

Cambia el nombre de los títulos de acuerdo con el esquema de cambio de nombre seleccionado.

Pestaña Acciones

Origen

En sistemas Windows, seleccione la unidad de CD desde la que quiera importar audio. En sistemas macOS, seleccione una ruta de archivo.

Velocidad

Le permite establecer la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de su dispositivo de escritura y del disco presente en el dispositivo.

Refrescar

Si inserta un CD mientras el diálogo **Importar CD de audio** está abierto, será necesario hacer clic en este botón para mostrar los contenidos del CD en la lista.

Expulsar el medio óptico

Expulsa el medio de la unidad seleccionada.

Lista de 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 Cast 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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importación de CD de audio](#) en la página 260

Importar audio desde un CD de audio

Puede importar audio de Cds de audio en proyectos de WaveLab Cast.

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
2. Seleccione **Archivo > Importar**.
3. Haga clic en **CD de audio**.
4. En el diálogo **Importar CD de audio**, en la sección **Origen**, seleccione la unidad desde la que quiere leer, y especifique la velocidad de lectura.
5. En la lista de títulos, seleccione los títulos que quiera importar.

6. 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.
 7. 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.
 8. En la sección **Resultado**, haga clic en el campo de formato del archivo y seleccione un formato para los archivos de audio importados.
 9. Haga clic en **Guardar**.
-

RESULTADO

Los títulos se importan a la ubicación especificada.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 260

Video

WaveLab Cast le permite añadir archivos de video a su montaje de audio. Puede reproducir archivos de video en varios formatos desde dentro de WaveLab Cast, 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 267

[Pista de video](#) en la página 263

[Ventana Video](#) en la página 267

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 264

[Añadir pistas de video](#) en la página 263

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 264

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 264

[Pistas](#) en la página 167

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 148

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.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir pistas de video](#) en la página 263

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 264

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 265

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. En la pestaña **Editar**, haga clic en **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 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. Haga clic en **Iniciar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 264

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 264

Edición de clips de video

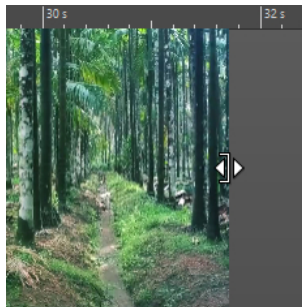
Se crea automáticamente un clip de video cuando importa un archivo de video a un montaje de audio.

NOTA

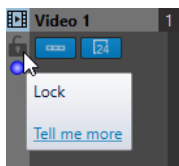
Antes de empezar a editar y refinar el audio de su archivo de video, debería haber acabado de editar su video con un editor específico para video.

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 Cast.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pista de video](#) en la página 263

[Área de control de pista de pistas de video](#) en la página 151

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 264

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 264

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 267

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 153

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 263

Compatibilidad de archivos de video

Al trabajar con archivos de video en WaveLab Cast, 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 268

[Codificadores de video](#) en la página 268

[Tasas de fotogramas de video](#) en la página 268

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 Cast 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 267

[Codificadores de video](#) en la página 268

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

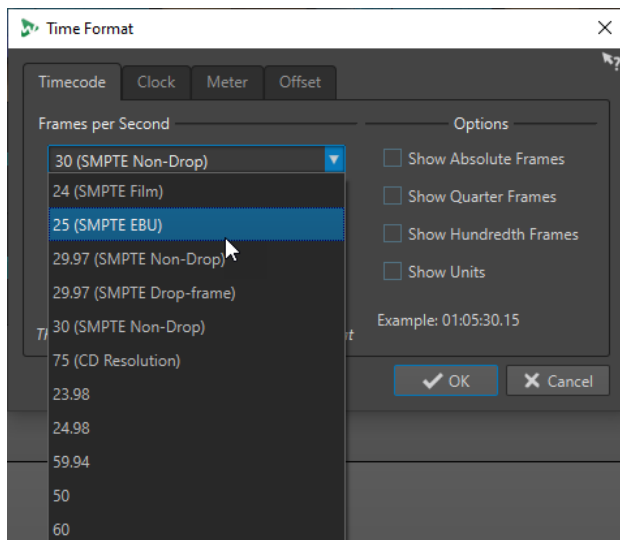
[Compatibilidad de archivos de video](#) en la página 267

[Formatos contenedores de video](#) en la página 268

Tasas de fotogramas de video

WaveLab Cast 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 Cast 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 Cast 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 50

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 Cast 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 289

[Copiar rangos de audio a otras aplicaciones de audio](#) en la página 272

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**

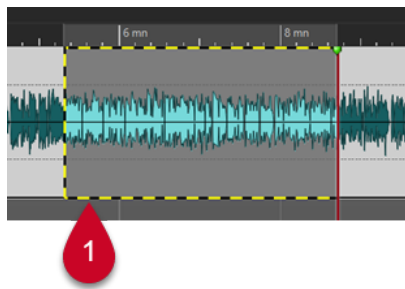
- En el **Editor de audio**, haga clic derecho en el rango de audio seleccionado para abrir el menú contextual.
3. Haga uno de lo siguiente:
 - Para generar una copia renderizada del rango de audio seleccionado con todos los efectos aplicados, elija **Copiar al portapapeles del sistema (con efectos)**.
 - 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).

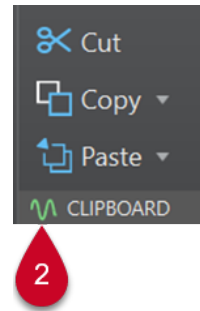
Con la pestaña **Editar** seleccionada, un icono verde (2) indica que un rango de audio está disponible para su transferencia entre aplicaciones en el portapapeles.

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 271

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 Cast 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 Cast se puede subir como un episodio de Podcast.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Servicio de hospedaje de Podcasts](#) en la página 274

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 275

Servicio de hospedaje de Podcasts

Los servicios de hospedaje de Podcasts le permiten hospedar y distribuir Podcasts. WaveLab Cast le permite subir directamente su Podcast a varios servicios de hospedaje.

Servicios de hospedaje soportados

WaveLab Cast 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 Cast con un servicio de hospedaje, debe autorizar la conexión entre WaveLab Cast 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 275

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 275

Subir un episodio de Podcast

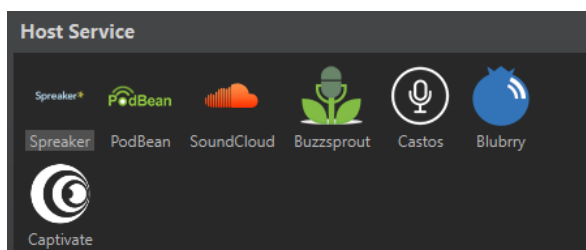
Puede subir el audio que ha creado en el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio** como un episodio de Podcast.

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.

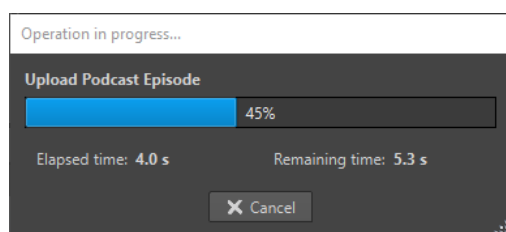


4. Haga clic en **Autorizar** para permitir a WaveLab Cast acceder al servicio de hospedaje seleccionado.
Su navegador de internet predeterminado abre el sitio web de autorización del servicio de hospedaje seleccionado.

5. Siga las instrucciones de su navegador para completar la autorización.
 6. En WaveLab Cast, 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 276

[Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje](#) en la página 274

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 Cast 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 274

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 275

Personalizar

Por personalizar se entiende efectuar una serie de ajustes para que el programa funcione y tenga el aspecto que desea el usuario.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar atajos](#) en la página 278

[Organización de plug-ins](#) en la página 282

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 285

Personalizar atajos

En WaveLab Cast 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 Cast.

Los atajos que no pueden editarse aparecen atenuados. Los atajos creados aparecen de color azul en el editor.

Puede crear un atajo especificando una secuencia de hasta cuatro teclas, que deben pulsarse en un orden específico para invocar la operación.

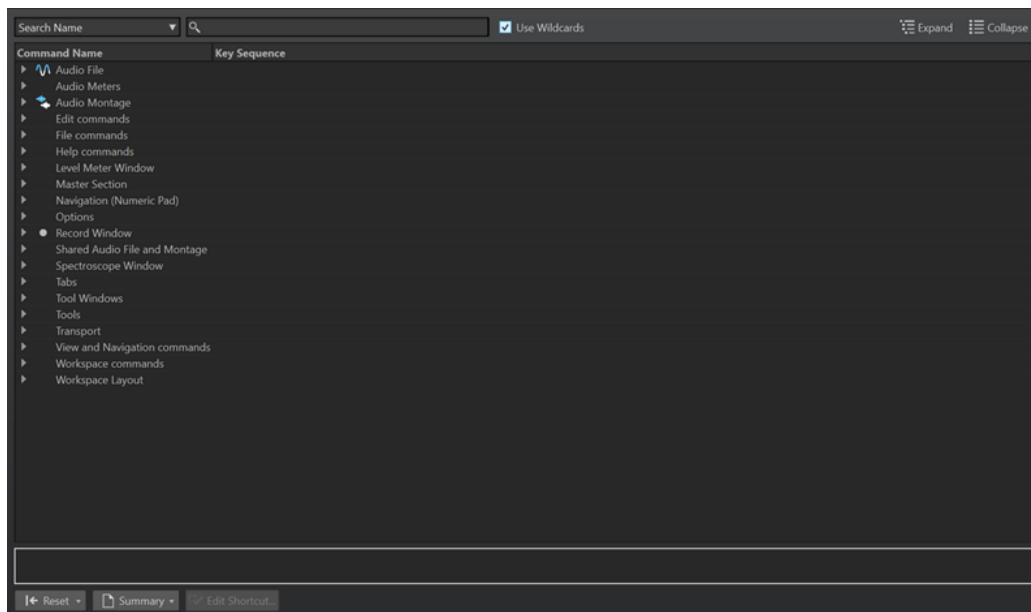
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 278

Pestaña Atajos (Preferencias)

Esta pestaña le permite personalizar sus propios atajos de WaveLab Cast. Muestra una lista de los atajos asignados a comandos y opciones de menús de WaveLab Cast.

- 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 278

[Editar atajos](#) en la página 280

Editar atajos

Puede ver la lista de todos los atajos en la pestaña **Atajos**, y editar y definir atajos en el diálogo **Definiciones de atajos**.

La pestaña **Atajos** ofrece un conjunto de comandos diferente para cada menú o diálogo.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**. Esto abre el diálogo **Definiciones de atajos**.
- Puede definir un atajo de teclado por comando. Cada atajo puede ser una secuencia de hasta cuatro pulsaciones de tecla.
- Para reinicializar algunos o todos los tipos de atajos a sus valores de fábrica, use el botón **Reinicializar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

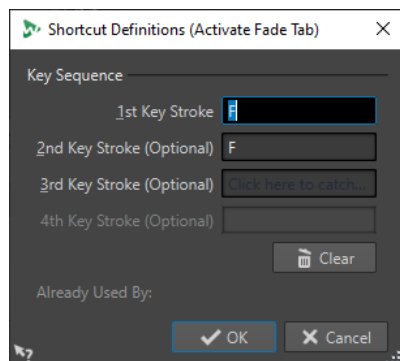
[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 278

[Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 280

Diálogo de Definiciones de atajos

Este diálogo permite definir los atajos personalizados de una determinada función.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**.



Secuencia de teclas

1a tecla

Le permite seleccionar la primera tecla de una secuencia que puede consistir en hasta cuatro teclas. Ponga el foco en el campo de tecla; a continuación, pulse la combinación de teclas. Si no se visualiza nada, es que una tecla no está permitida en este contexto.

2a/3a/4a tecla (opcional)

Le permite seleccionar teclas adicionales que deben usarse para ejecutar el comando. El comando solo se ejecutará si se da este evento de tecla después de la primera/segunda/tercera.

Borrar

Elimina todos los campos de evento de teclado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar atajos](#) en la página 280

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 278

Definir secuencias de teclas

Puede definir secuencias de teclas para un teclado.

En un Mac, los comandos de los menús principales deben consistir en una sola tecla.

Al utilizar comandos con varias teclas, asegúrese de que los comandos no interfieran entre sí. Por ejemplo, si tiene un atajo **Mayús - L, M** y define otro como **Mayús - L**, este segundo atajo no tiene ningún efecto.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.
2. En la lista de comandos, seleccione el comando para el que desea definir una secuencia de teclas, y haga clic en **Editar atajo**, o bien haga doble clic en la columna **Secuencia de teclas** del comando correspondiente.
3. En el diálogo **Definiciones de atajos**, haga clic en los campos de **Tecla** y pulse los botones que desee utilizar como secuencia de teclas.
4. Haga clic en **Aceptar**.

RESULTADO

Al pulsar las teclas o los botones especificados en el diálogo, se efectúa la operación correspondiente. Las teclas deben pulsarse una detrás de otra.

VÍNCULOS RELACIONADOS

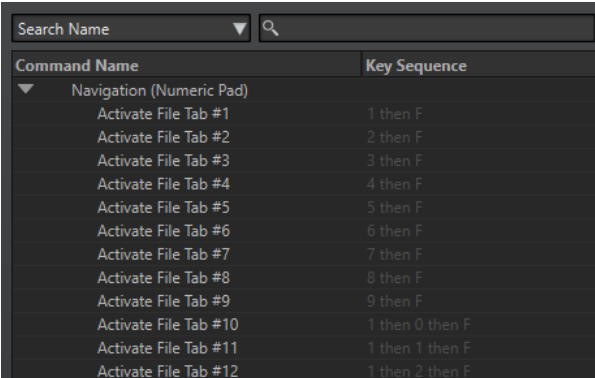
[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 278

[Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 280

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 278

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 278

Organización de plug-ins

WaveLab Cast viene con varios plug-ins. Puede excluir plug-ins para que no se abran en WaveLab Cast y añadir plug-ins adicionales.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 283

[Añadir más plug-ins VST](#) en la página 282

[Evitar que plug-ins puedan abrirse](#) en la página 283

Añadir más plug-ins VST

Puede especificar carpetas en las que se puedan encontrar más plug-ins VST. Es útil en caso de usar plug-ins de terceros que no tiene intención de guardar en la carpeta de VST estándar.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
 2. En la sección **Carpetas de plug-ins VST adicionales** (específicas para WaveLab Cast), 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 283

Evitar que plug-ins puedan abrirse

Puede evitar que WaveLab Cast abra plug-ins individuales, carpetas completas de plug-ins o plug-ins VST 2.

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
 2. Elija entre las siguientes opciones:
 - Para evitar que WaveLab Cast abra los plug-ins VST 2, active **Ignorar plug-ins VST-2**.
 - Para evitar que WaveLab Cast 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 283

Pestaña Plug-ins (Preferencias)

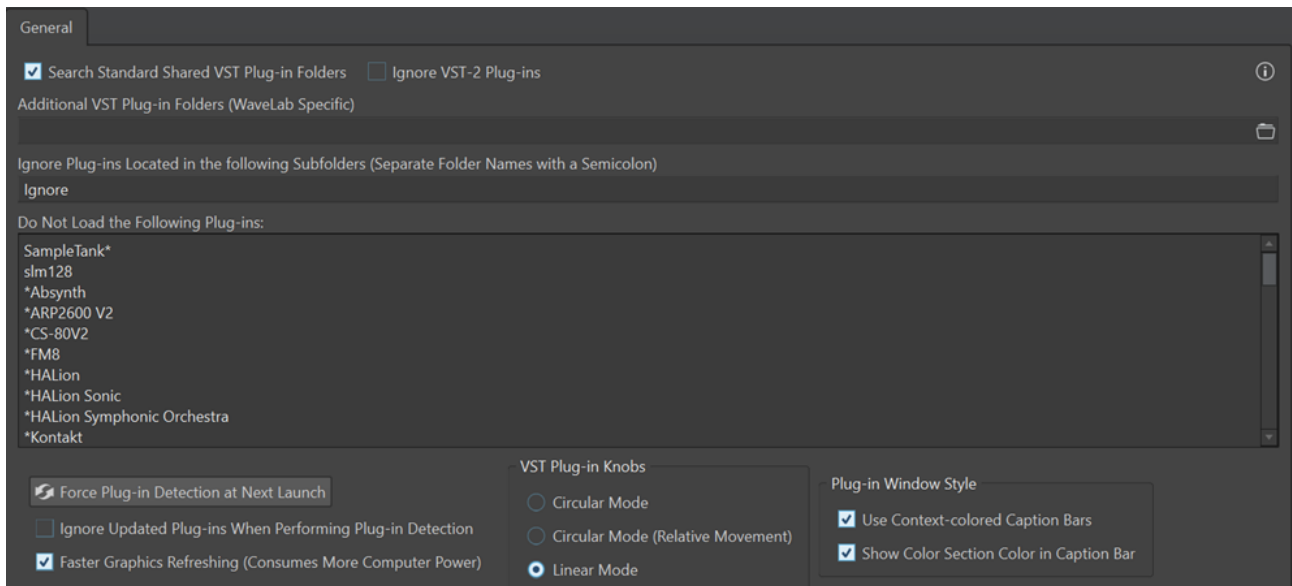
En esta pestaña puede acceder a una cantidad considerable de opciones para gestionar los plug-ins VST.

Puede especificar la ubicación en la que WaveLab Cast 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 Cast.

- Para abrir las **Preferencias de plug-ins**, seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.


Pestaña General



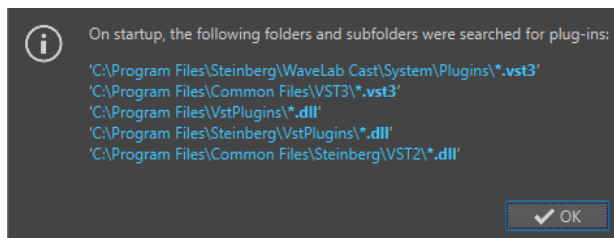
Buscar carpetas compartidas estándar de plug-ins VST

WaveLab Cast busca plug-ins VST en las carpetas predeterminadas de plug-ins VST.

NOTA

Para obtener información sobre las carpetas en las que WaveLab Cast 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 Cast, esto le ayuda a determinar, por ejemplo, si ha especificado la carpeta correcta.



Ignorar plug-ins VST 2

Evita que WaveLab Cast busque y muestre plug-ins que utilicen el antiguo estándar VST 2.

NOTA

Le recomendamos que reinicie WaveLab Cast para que la opción surta pleno efecto.

Carpetas de plug-ins VST adicionales (específicas para WaveLab Cast)

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 Cast omita al buscar plug-ins VST.

No cargar los siguientes plug-ins

Le permite especificar los plug-ins que no desea que abra WaveLab Cast 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 Cast. Para reducir el tiempo de inicio de WaveLab Cast, los plug-ins no se analizan cada vez que se inicia WaveLab Cast. Ahora bien, WaveLab Cast 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 Cast 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 Cast.

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 Cast, desactive esta opción y reinicie WaveLab Cast. Después puede activar esta opción de nuevo.

Refresco más rápido de gráficos (consume más potencia del ordenador)

Refresca los gráficos de plug-ins VST con mayor rapidez.

Diales de plug-ins VST

Le permite ajustar el modo de usar diales para plug-ins. Las opciones disponibles son **Modo circular**, **Modo circular (movimiento relativo)** y **Modo lineal**.

Estilo de ventana de plug-in

- **Usar barras de títulos de color contextual** y **Mostrar color de la sección de color en la barra de títulos** activan códigos de color que le ayudan a identificar plug-ins de efectos y las pistas a las que están aplicados.

Touch Bar (solo macOS)

La Touch Bar, en la parte superior de su teclado, le da atajos a las funciones de WaveLab Cast. La Touch Bar cambia automáticamente según donde esté en WaveLab Cast 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 285

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 Cast** > **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 285

Configurar WaveLab Cast

Puede configurar WaveLab Cast según sus necesidades.

NOTA

Los ajustes que hace en las preferencias se aplican cuando cambia a otra ventana de WaveLab Cast.

Preferencias globales

Las **Preferencias globales** son preferencias que se aplican en todo WaveLab Cast. Antes de empezar a trabajar con WaveLab Cast 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 287

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 287

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 289

[Pestaña Formatos \(Preferencias globales\)](#) en la página 290

[Pestaña Opciones \(Preferencias globales\)](#) en la página 291

Pestaña General (Preferencias globales)

En esta pestaña puede cambiar el idioma de la interfaz de usuario. Para que los cambios tengan efecto, tiene que reiniciar el programa.

- Para abrir la pestaña **General** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **General**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 287

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.

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.

Opciones misceláneas

Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI) (solo Windows)

Si esta opción está activada y su monitor soporta alta resolución, WaveLab Cast 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 múltiplos de 100. Por ejemplo, si usa un factor de escala del 150%, en WaveLab Cast, 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.

Mostrar el logo de WaveLab Cast al inicio

Determina si se muestra el logo de WaveLab Cast 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.

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**.

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 287

[Iniciar WaveLab abriendo archivos](#) en la página 54

Pestaña Audio (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite cambiar preferencias de audio como la precisión de procesado.

- Para abrir la pestaña **Audio** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Audio**.

Precisión de procesado

Procesado de plug-in le permite seleccionar la precisión de procesado de los plug-ins.

- Si selecciona **64 bit flotantes** y un plug-in es capaz de procesar muestras de 64 bits, el procesado se realiza en 64 bits sin pérdida.
Si un plug-in solo es capaz de manejar muestras de 32 bits, WaveLab Cast 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 Cast convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.
- Si selecciona **32 bit flotantes**, WaveLab Cast 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 Cast 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 Cast crea al procesar audio.

Por defecto, WaveLab Cast 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 Cast detecta que un archivo puede mantener su calidad con una resolución inferior, el valor se reduce automáticamente.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 62

[Preferencias globales](#) en la página 287

Pestaña Formatos (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite configurar los ajustes de algunos de los formatos de audio y unidades que usa WaveLab Cast.

- 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.

Tono de A3 (utilizado en conversiones frecuencia-nota)

Establece el tono de referencia en WaveLab Cast. 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 Cast convierte los caracteres no soportados a caracteres soportados por Windows.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 287

Pestaña Opciones (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite restablecer las ventanas de mensajes predeterminados.

- Para abrir la pestaña **Opciones** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Opciones**.

Reinicializar respuestas por defecto

Este botón reinicia todas las opciones de ventanas de mensajes a su configuración predeterminada. Por ejemplo, se desactivan todas las opciones **No volver a mostrar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 287

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 Cast. Se pueden elegir opciones predeterminadas de edición y reproducción, ajustar la apariencia visual de las formas de onda y determinar cómo funciona WaveLab Cast con archivos de audio y de picos.

- Para abrir la pestaña **Preferencias de archivos de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio**.

Soportar el formato de archivo RF64

Si esta opción está activada, WaveLab Cast crea archivos WAV que podrían superar los 2 GB.

NOTA

Este formato de archivo no está soportado por todas las aplicaciones.

Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (formato RIFF/formato BWF)

Si esta opción está activada, los marcadores se escribirán en cabeceras de archivos WAV. De este modo, los marcadores siempre estarán disponibles, incluso si abre los archivos desde otra aplicación.

Si **Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (formato RIFF)** está activado, los marcadores se escribirán en cabeceras de archivos WAV en el estándar RIFF. Sin embargo, WaveLab Cast tiene más opciones de marcadores que el estándar RIFF.

Si **Escribir marcadores en cabecera de archivo WAV (formato BWF)** está activado, los marcadores se escribirán en cabeceras de archivos WAV en el estándar BWF. Este estándar sustituye al antiguo estándar RIFF. Sin embargo, no todas las aplicaciones soportan el estándar BWF.

Índice

A

- AAC
 - Codificación [107](#)
- Abrir
 - Asistente de inicio [15](#)
 - Ventanas de medidores [253](#)
- Abrir archivos
 - Asistente de inicio [53](#)
 - Pestaña Archivo [53](#)
- Acceso
 - Tarjetas de sonido [20](#)
- Agrupado automático
 - Clips [183](#)
 - Opciones [183](#)
- AIFF [99](#)
- Ajustar
 - Frecuencia de muestreo [175](#)
- Ajuste
 - Idiomas [287](#)
- Alineado [94](#)
 - con anclajes [194](#)
 - Montajes de audio [181](#)
 - Puntos de envoltorio [194](#)
- Análisis
 - Análisis global [127](#)
 - Espectroscopio [257](#)
 - Frecuencia en 3D [137](#)
 - Medidores [253](#)
 - Tipo [128](#)
- Análisis global [127](#)
 - Pestaña de sonoridad [129](#)
 - Pestaña Errores [133](#)
 - Pestaña Extra [133](#)
 - Pestaña Picos [128](#)
 - Pestaña Tono [132](#)
 - Realizar [135](#)
 - Resultados [135](#)
 - Tipo [128](#)
- Analizar
 - Audio [127](#)
- Anclajes [194](#)
 - Reproducción [81](#)
- Anular solo [89](#)
- Añadir
 - Efectos [208](#)
 - Efectos de pista [208](#)
 - Pistas [167](#)
 - Pistas de video [263](#)
 - Puntos de cue [189](#)
- Aplicaciones externas
 - Copiar y Pegar [271](#)
- Aplicar
 - Fundidos [144](#)
- Archivos
 - Abrir [53](#)
 - Borrar [57](#)
 - Cambiar [61](#)
 - Cerrar [55](#)
 - Favorito [62](#)
 - Foco [76](#)
 - Gestión [53](#)
 - Guardar [55](#)
 - Portapapeles [54](#)
 - Renderizar [234](#)
 - Renombrar [57](#)
 - Temporal [62](#)
 - Usados recientemente [61](#)
- Archivos de audio
 - Codificación [105](#)
 - Crear [100](#)
 - Formato [102](#)
 - Fundidos [144](#)
 - Guardar [101](#)
 - Insertar [169](#)
 - Mezcla [119](#)
 - Montajes de audio [16](#)
 - Preferencias [291](#)
 - Remuestreado [175](#)
 - Renderizar [119](#)
- Archivos de origen
 - Clips [189](#)
 - Edición [189](#)
 - Gestionar [189](#)
- Archivos de picos [34](#)
- Archivos de video
 - Codificadores [268](#)
 - Compatibilidad [267](#)
 - Extraer audio [264](#)
 - Formatos contenedores [268](#)
 - Importar [264](#)
 - Insertar [264](#)
 - Reemplazar audio [265](#)
 - Tasas de fotogramas [268](#)
- Archivos favoritos [62](#)
 - Filtrar [63](#)
- Archivos flotantes [100](#)
- Archivos no encontrados [165](#)
 - Diálogo [166](#)
- Archivos temporales [62](#)
- Arco iris
 - Editor de audio [93](#)
 - Visualización [93](#)
- Área de control
 - Canales [93](#)
- Área de control de pista [148](#)
 - Añadir efectos [209](#)
 - Medidor de pico de pista [153](#)
 - Pistas de video [151](#)

Área de control de pista (*cont.*)
 Pistas estéreo 149
 Pistas mono 149

Arrastrar 64
 Editor de audio 65
 Estéreo a mono 117
 Mono a estéreo 117
 Montajes de audio 65
 Sección Master 65

Arrastrar y soltar 64

Arreglar
 Referencias 165

ASIO
 Controlador 22
 Controlador Steinberg 22

ASIO-Guard 21
 Conexiones de Audio 23
 Configurar 21
 Latencia 20

Asistente de inicio 13, 15, 16
 Abrir 15
 Abrir archivos 53
 Montajes de audio 16

Atajos
 Edición 280
 Lista 282
 Personalizar 278
 Pestaña 278
 Reproducción 85

Atributos
 Metadatos 120, 122

Audio
 Análisis 127
 Archivos de video 264
 Copiar 117
 Mover 116
 Preferencias 289
 Rango 29
 Seleccionar 28

Aumentar
 Niveles de envoltorio 196

Ayuda 8, 9
 Asistente de inicio 13

B

Barra de comandos 43

Barra de estado 43

Barra de transporte 77
 Botón Detener 80
 Botón Reproducir 80
 Ocultar 86
 Posición 86

Bloquear
 Pistas 168

Borrar
 Clips 188
 Marcadores 246
 Presets 74

Botón Detener 80

Bucles 258
 Crear 258
 Reproducción 83

Bus
 Conexiones de Audio 23

BWF
 Metadatos 120

Bypass
 Sección Master 234

C

Cambiar
 Formatos de archivo 104
 Presets 74
 Propiedades de audio 119
 Tipos de marcadores 248

Cambios de formato
 Archivos de audio 102

Canales
 Controles 93
 Estéreo a mono 233
 Multicanal a estéreo 233
 Multicanal a mono 233
 Rango de selección 31
 Reproducción 87
 Seleccionar 29

Cancelar
 Tareas en segundo plano 241

Capítulos
 Generar 250
 Spotify 250
 YouTube 250

Cargar
 Presets de la Sección Master 239

Carpetas
 Montaje de audio 147

CD de audio
 Importar 212, 260

Cerrar
 Ventanas de medidores 253

Clip activo
 Menú 182

Clipping
 Detectar 134
 Nivel Master 231
 Provocar 141

Clips 169, 185
 Activo 182
 Agrupado automático 183
 Archivos de origen 189
 Borrar 188
 Colores 185
 Dividir 187
 Duplicar 184
 Edición 176
 Ensamblar 166
 Fundido cruzado 183
 Fundidos 199
 Intersecarse 184
 Menús contextuales 181
 Montaje de audio 147
 Mover 183
 No activo 177
 Puntos de cue 188
 Renderizar 187

- Clips (*cont.*)
 - Reordenar 179
 - Reorganizar 179
 - Repercusión 183
 - Reproducción 90
 - Superponer 184
 - Ventana 177
 - Volcar 187
 - Clips de video 266
 - Copiar 266
 - Edición 266
 - Modo edición 266
 - Recortar 266
 - Codificación
 - AAC 107
 - Archivos de audio 105
 - FLAC 109
 - MP2 108
 - MP3 105
 - OGG 109
 - Opus 110
 - Podcasts 274
 - WMA 112
 - Codificadores
 - Video 268
 - Código de tiempo
 - Formato 50
 - Colores 185
 - Clips 169, 185
 - Pestañas 55
 - Comandos de teclado
 - Definir 281
 - Indexados 281
 - Personalizar 278
 - Compases y tiempos
 - Ajustes 49
 - Formato 49
 - Compatibilidad
 - Presets de la Sección Master 239
 - Conexiones de Audio
 - Bus 23
 - Controlador 22
 - Definir 21
 - Pestaña 23
 - Configuración
 - ASIO-Guard 21
 - Sistema 20
 - Tarjetas de sonido 20
 - Configuración de canales 101
 - Configurar
 - WaveLab 287
 - Controlador
 - ASIO 22
 - Audio 22
 - Steinberg 22
 - Controlador ASIO 22
 - Controlador de audio 22
 - Frecuencia de muestreo 231
 - Controlar
 - Canales 93
 - Convertir
 - Estéreo a mono 114
 - Estéreo Archivos 114
 - Convertir (*cont.*)
 - Marcadores 248
 - Mono a estéreo 114
 - Mono Archivos 114
 - Copiar
 - Aplicaciones externas 272
 - Audio 117
 - Clips de video 266
 - Estéreo a mono 117
 - Información de audio al portapapeles 76
 - Mono a estéreo 117
 - Copiarentre aplicaciones
 - Copiar 271
 - Copias de seguridad
 - Automático 56
 - Corrección de tiempo
 - Velocidad de reproducción 84
 - Crear
 - Archivos de audio 100
 - Bucles 258
 - Fundidos 144
 - Fundidos de entrada 144
 - Fundidos de salida 144
 - Marcadores 245
 - Montajes de audio 16, 160
 - Rangos de selección 178
 - Cuantizar
 - Regla de tiempo 30
 - Selecciones 30
 - Cursor
 - Indicador 179
 - Posición 49
 - Puntos de envolvente 194
 - Cursor de edición
 - Ajustar a puntos de envolvente 194
 - Insertar marcador 194
- ## D
- DC Offset
 - Análisis global 133
 - DeEsser 203
 - Definir
 - Comandos de teclado 281
 - DeHummer 203
 - DeNoiser 203
 - Desbloquear
 - Pistas 168
 - Deshacer 64
 - Cambios en efectos 210
 - Deslizadores 33
 - Detener
 - Reproducción 80
 - Diálogo
 - Frecuencias de muestreo diferentes 176
 - Disposición del espacio de trabajo
 - Restablecer 52
 - Dispositivos agregados
 - Crear 26
 - Dividir
 - Clips 187
 - Pistas 168

Doble precisión
Archivos temporales 62

Ducking
Ajustes 198
Aplicar 197
Pistas 197

Duplicar
Clips 184
Marcadores 246
Montajes de audio 163

E

EBU R-128 35
Normalizador de sonoridad 141
Sonoridad 290

Edición
Archivos de origen 189
Clips 176
Clips de video 266
Envolventes 193
Fundidos cruzados 202
Metadatos 122
Montajes de audio 176
Puntos de envoltente 194
Rangos de selección 178
Valores 33

Editor de audio 37
Arco iris 93
Arrastrar 65
Control de canal 93
Forma de onda 92
Grabación 213
Modos de visualización 92
Ventana 91

Efectos
Añadir 208
Área de control de pista 209
Bypass 229
Desactivar 229
Deshacer 210
Eliminar 209
Ganancia 210
Inspector de pista 203
Pérdidas de sonido 241
Pistas 202
Presets 230
Reordenar 65
Reorganizar 210
Sección Master 225

Efectos de clip
Reorganizar 210

Efectos de la salida del montaje
Reorganizar 210

Efectos de pista
Añadir 208
Eliminar 209
Reorganizar 210

Eliminar
Pistas 168
Presets 74
Presets por defecto 76

Enmudecer
Pistas 89
Selecciones 124

Ensamblar
Clips 166
Pistas 166

Entrada
Monitorización 220
Visualizar 9

Entrada de ratón
Visualizar 9

Envoltente
Para clips 190

Envoltentes
Añadir puntos 192
Clips 190
Cursor de edición 194
Edición 193
Enmudecer 196
Fundidos 190
Nivel 190, 196
Ocultar 191
Pan 190
Restablecer 193
Seleccionar 191
Volumen 190

Envoltentes de clip 190
Envoltentes de nivel 190

EQ 203

Errores
Análisis global 133

Escaneo 88
Herramienta Reproducir 88
Regla de tiempo 89

Espacio de Trabajo
Elementos 37
Ventana 37
Ventanas autodeslizantes 40

Espectroscopio 257

Estéreo
a mono 233
Arrastrar 117
Convertir 114
Copiar 117
Dividir 168
Gestión 99

Estéreo a mono 114

Estructura
Montaje de audio 147

Excluir
Plug-ins 283

Explorador de archivos 58
Carpetas favoritas 60
Ventana 58

Extraer
Audio 264

F

FLAC 99
Codificación 109

Foco 76

- Forma de onda
 - Editor de audio [92](#)
 - Restauración [126](#)
 - Visualización [92](#)
 - Formato de archivo de audio
 - Diálogo [102](#)
 - Formato de tiempo
 - Diálogo [50](#)
 - Formatos
 - Preferencias [290](#)
 - Video [268](#)
 - Formatos contenedores
 - Video [268](#)
 - Formatos de archivo
 - AIFF [99](#)
 - Cambiar [104](#)
 - FLAC [99](#)
 - MP2 [99](#)
 - MP3 [99](#)
 - MPEG [99](#)
 - OGG [99](#)
 - Opus [110](#)
 - Presets [105](#)
 - RF64 [99](#)
 - WMA [99](#)
 - Fotogramas por segundo
 - Formato [50](#)
 - FPS
 - Video [268](#)
 - Frecuencia de muestreo [101](#)
 - Ajustar [175](#)
 - Cambiar [165](#)
 - Controlador de audio [231](#)
 - Corregir [118](#)
 - Desajuste [175](#), [176](#)
 - Igualado [175](#)
 - Montajes de audio [164](#)
 - Frecuencia en 3D
 - Análisis [137](#)
 - Frecuencias de muestreo diferentes
 - Diálogo [176](#)
 - Fundido cruzado
 - Clips [183](#)
 - Fundido de entrada [144](#)
 - Fundido de salida [144](#)
 - Fundidos
 - Aplicar [144](#)
 - Archivos de audio [144](#)
 - Clips [199](#)
 - Crear [144](#)
 - Curvas [200](#)
 - Envoltentes [190](#)
 - Fundidos cruzados [144](#)
 - Montajes de audio [199](#)
 - Tipos [200](#)
 - Fundidos cruzados [144](#)
 - Edición [202](#)
 - Montajes de audio [199](#)
 - Fundidos sencillos [144](#)
- ## G
- Ganancia [140](#)
 - Diálogo [140](#)
 - Efectos [210](#)
 - Inspector de pista [203](#)
 - Generador de capítulos [251](#)
 - General
 - Pestaña [287](#)
 - Generar
 - Capítulos [250](#)
 - Silencio [123](#)
 - Gestionar
 - Archivos de origen [189](#)
 - Plug-ins [282](#)
 - Glitches
 - Detectar [134](#)
 - Global
 - Preferencias [287](#)
 - GPK
 - Archivos de picos [34](#)
 - Grabación [213](#)
 - Buses [217](#)
 - Configurar [213](#)
 - Diálogo [213](#)
 - Editor de audio [213](#)
 - Espectrómetro [215](#)
 - Indicador Capacidad de disco [216](#)
 - Marcadores [222](#)
 - Medidor de nivel [215](#)
 - Montajes de audio [216](#)
 - Múltiples pistas [219](#)
 - Pestaña [23](#)
 - Propiedades automáticas de archivo [218](#)
 - Propiedades de archivo personalizadas [218](#)
 - Guardar
 - Archivos [55](#)
 - Archivos de audio [101](#)
 - Montajes de audio [56](#)
 - Presets de la Sección Master [237](#)
- ## H
- Herramienta de Zoom
 - Vista estática [70](#)
 - Vista general [70](#)
 - Herramienta Lápiz [126](#)
 - Hub [13](#)
- ## I
- ID3
 - Metadatos [120](#)
 - Idiomas
 - Interfaz de usuario [287](#)
 - Igualado
 - Frecuencia de muestreo [175](#)
 - Importar
 - Archivos de video [264](#)
 - CD de audio [260](#)
 - Indicador Capacidad de disco [216](#)
 - Info Diálogo [42](#)

Iniciar
 Reproducción 80

Insertar
 Archivos de audio 169
 Archivos de video 264
 Pitido 125

Inspector de pista
 Efectos 208
 Panel 207
 Ventana 203

Interfaz de usuario
 Idiomas 287

Intersecarse
 Clips 184

Invertir
 Cambios en efectos 210

Izquierda/Derecha
 Nivel Master 231

L

Latencia 20

Ligar
 Marcadores 249

Línea de información 179

M

M4A
 Metadatos 123

macOS
 Dispositivos agregados 26
 Entradas 26
 Múltiples dispositivos de audio 26
 Salidas 26

Marcadores 242
 Borrar 246
 Convertir 248
 Crear 245
 Duplicar 246
 Grabación 222
 Ligar 249
 Mover 247
 Ocultar 247
 Puntos calientes 136
 Renombrar 248
 Seleccionar 249
 Tipos 242
 Ventana 242

Maximizer 203

Medición
 Presets 254
 Windows 253

Medidor de nivel 254
 Ajustes 256

Medidor de panorama
 Ajustes 256
 Medidor de nivel 254

Medidor de pico de pista 153

Medidor VU
 Ajustes 256

Medidores 253
 Ajustes 253
 Espectroscopio 257
 Grabación 215
 Medidor de panorama 254
 Medidor de pico de pista 153
 Nivel 254
 Panorama 256
 Restablecer 254
 VU 256

Menús contextuales 45
 Clip activo 182
 Clips 181

Metadatos 120
 Diálogo 122
 Edición 122
 Presets 123
 Ventana 121

Mezcla
 Archivos de audio 119
 Montajes de audio 211

Mezcla in situ 235

Mezclar
 Estéreo a mono 233
 Multicanal a estéreo 233
 Multicanal a mono 233

Mid/Side
 Nivel Master 231

Modificar
 Presets 74

Monitorización
 Entrada 220
 Monitorización directa 221
 Tareas en segundo plano 241

Monitorización directa 221

Mono
 Altavoz dedicado 26
 Arrastrar 117
 Convertir 114
 Copiar 117

Mono a estéreo 114

Montajes de audio 37, 147
 Alineado 181
 Archivos de audio 161
 Área de control de pista 148
 Arrastrar 65
 Asistente de inicio 16
 Crear 16, 160
 Duplicar 163
 Edición 176
 Ensamblar 166
 Estructura de archivos 147
 Frecuencia de muestreo 175
 Fundidos 199
 Fundidos cruzados 199
 Guardar 56
 Personalizado 160
 Pestaña Editar 153
 Pestaña Envolvente 158
 Pestaña Fundido 156
 Pestañas 153
 Posiciones magnéticas 181
 Propiedades 164

Montajes de audio (*cont.*)

- Referencias 165
- Reproducción 89
- Ruta de señal 159
- Selecciones 178
- Ventana 148

Mover

- Audio 116
- Clips 183
- Marcadores 247
- Pistas 167
- Rango 32
- Selecciones 32

Mover audio

- Arrastrar 116
- Cortar 116
- Pegar 116

MP2 99

- Codificación 108

MP3 99

- Codificación 105
- Metadatos 123

MP4 99

- Metadatos 123

MPEG

- MP2 99, 108
- MP3 99, 105

MPEG-4 99

Multicanal

- a estéreo 233
- a mono 233

N

Navegador 148

Navegar

- Adelante 43
- Atrás 43
- Puntos de envoltente 195

Nivel

- Master 231

Nivel de zoom 69

Nivel Master

- Sección Master 231

Niveles de envoltente

- Aumentar 196

Normalizador de nivel

- Diálogo 141

Normalizador de sonoridad

- Diálogo 142

Normalizar

- Nivel 141
- Sonoridad 141

O

Ocultar

- Barra de transporte 86
- Envoltentes 191
- Marcadores 247

OGG 99

- Codificación 109

Opciones de zoom

- Editor de audio 69
- Montaje de audio 72
- Pestañas 68
- Pistas 72
- Ratón 67
- Ruedas de desplazamiento 66
- Teclado 68

Operaciones de arrastrar 64

Opus

- Codificación 110
- Formato de archivo 110

Organización

- Plug-ins 282

P

Pan

- Envoltentes 190

Panorama

- Inspector de pista 203

Pantalla completa

- Activar 52

Pérdidas de sonido 241

- ASIO-Guard 21

Personalizado

- Montajes de audio 160

Personalizar 278

- Atajos 278
- Presets 73
- Touch Bar 285

Pestaña Archivo 40

- Abrir archivos 53
- Info Diálogo 42

Pestaña Archivos favoritos 63

Pestaña Archivos recientes 61

Pestaña Editar

- Montajes de audio 153

Pestaña Envoltente

- Montajes de audio 158

Pestaña Fundido

- Montajes de audio 156

Pestaña Renderizar

- Sección Master 235

Pestañas

- Colores 55
- Indicador de cambios sin guardar 55

Picos

- Análisis global 128
- Medidor de pico de pista 153

Picos reales

- Análisis 128
- EBU R-128 35
- Medidor de nivel 254
- Normalizador de nivel 141

Pistas 167

- Anular solo 89
- Añadir 167
- Área de control 148
- Bloquear 168
- Desbloquear 168
- Ducking 197
- Efectos 202

- Pistas (*cont.*)
 - Eliminar [168](#)
 - Ensamblar [166](#)
 - Estéreo a mono [168](#)
 - Mover [167](#)
 - Navegador [148](#)
 - Rangos de selección [178](#)
 - Redimensionar [167](#)
 - Silenciar [89](#)
 - Solo [89](#)
 - Tipos [167](#)
 - Video [263](#)
 - Pistas de video [263](#)
 - Añadir [263](#)
 - Pistas estéreo
 - Convertir [168](#)
 - Pitar [125](#)
 - Pitido
 - Insertar [125](#)
 - Pitido de censura [125](#)
 - Plug-ins
 - Añadir [282](#)
 - Bypass [229](#)
 - Desactivar [229](#)
 - Efectos [202](#)
 - Excluir [283](#)
 - Gestionar [282](#)
 - Inspector de pista [203](#)
 - Pestaña [283](#)
 - Preferencias [283](#)
 - Presets [230](#)
 - Sección Master [226](#)
 - Plug-ins VST
 - Añadir [282](#)
 - Podcasts [274](#)
 - Codificación [274](#)
 - Publicar [276](#)
 - Servicios de hospedaje [274](#)
 - Subir [275](#)
 - Poner en solo
 - Pistas [89](#)
 - Posición cuadrícula magnética
 - Archivos de audio [94](#)
 - Posición del cursor
 - Insertar marcador [194](#)
 - Posición del ratón [179](#)
 - Posiciones magnéticas
 - Montajes de audio [181](#)
 - Post-roll [83](#)
 - Duración [84](#)
 - Pre-roll [83](#)
 - Duración [84](#)
 - Precisión
 - Procesado [289](#)
 - Precisión de procesado [34](#)
 - Preferencias
 - Archivos de audio [291](#)
 - Audio [289](#)
 - Formatos [290](#)
 - Global [287](#)
 - Opciones [291](#)
 - Plug-ins [283](#)
 - Visualización [287](#)
 - Presets [73](#)
 - Almacenar temporalmente [74](#)
 - Borrar [74](#)
 - Cargar [73](#), [239](#)
 - Efectos [75](#)
 - Formatos de archivo [105](#)
 - Guardar [73](#)
 - Medición [254](#)
 - Metadatos [123](#)
 - Modificar [74](#)
 - Restaurar [74](#)
 - Sección Master [237](#)
 - Temporal [74](#)
 - Versión WaveLab [239](#)
 - VST 2 [230](#)
 - Presets por defecto
 - Cargar [75](#)
 - Eliminar [76](#)
 - Guardar [75](#)
 - Presets temporales [74](#)
 - Problemas
 - Frecuencia de muestreo [118](#)
 - Tono [118](#)
 - Procesado
 - Precisión [289](#)
 - Procesado offline [140](#)
 - Profundidad de bits [34](#), [101](#)
 - Propiedades
 - Montajes de audio [164](#)
 - Propiedades de audio [42](#)
 - Propiedades de audio
 - Cambiar [119](#)
 - Configuración de canales [101](#)
 - Diálogo [101](#)
 - Frecuencia de muestreo [101](#)
 - Info Diálogo [42](#)
 - Profundidad de bits [101](#)
 - Pulsaciones de tecla
 - Visualizar [9](#)
 - Puntos calientes
 - Marcadores [136](#)
 - Poner el foco [137](#)
 - Puntos de cue
 - Añadir [189](#)
 - Clips [188](#)
 - Puntos de envoltente
 - Alineado [194](#)
 - Edición [194](#)
 - Navegar [195](#)
 - Posición del cursor [194](#)
 - Seleccionar [195](#)
- ## R
- Rango
 - Mover [32](#)
 - Seleccionar [29](#)
 - Rango de selección
 - Mover [31](#)
 - Rangos de audio
 - Copiarentre aplicaciones [272](#)
 - Reproducción [80](#)
 - Zoom [68](#)

Rangos de selección
 Crear [178](#)
 Edición [178](#)
 Montajes de audio [178](#)
 Pistas [178](#)

Recortar
 Clips de video [266](#)

Redimensionar
 Pistas [167](#)

Reemplazar
 Audio [125](#)
 Audio en el video [265](#)

Referencias
 Arreglar [165](#)
 Rota [165](#)

Regla
 Compases y tiempos [49](#)
 Regla de nivel [46](#)
 Regla de tiempo [46](#)

Regla de nivel [46](#)
 Opciones [46](#)
 Zoom [71](#)
 Zoom vertical [71](#)

Regla de tiempo [46](#)
 Escaneo [89](#)
 Menú [46](#)
 Opciones [46](#)
 Reproducción [86](#)

Rehacer [64](#)

Reloj
 Formato [50](#)

Remuestreado
 Archivos de audio [175](#)
 Sección Master [230](#)

Renderizar
 Archivos [234](#)
 Archivos de audio [119](#)
 Clips [187](#)
 In situ [235](#)
 Montajes de audio [211](#), [212](#)
 Pérdidas de sonido [241](#)
 Sección Master [234](#)

Renombrar
 Archivos [57](#)
 Elementos en tablas [34](#)
 Marcadores [248](#)

Reordenar
 Clips [179](#)
 Efectos [65](#)
 Pistas [167](#)

Reorganizar
 Clips [179](#)
 Efectos [210](#)

Repercusión
 Opciones [183](#)

Reproducción [77](#)
 Anclajes [81](#)
 Atajos [85](#)
 Barra de transporte [77](#)
 Botón Detener [80](#)
 Botón Reproducir [80](#)
 Bucles [83](#)
 Canales [87](#)

Reproducción (*cont.*)
 Clips [90](#)
 Detener [80](#)
 Escaneo [88](#)
 Fondo [20](#)
 Iniciar [80](#)
 Montajes de audio [89](#)
 Post-roll [83](#)
 Pre-roll [83](#)
 Rangos de audio [80](#)
 Regla de tiempo [86](#)
 Velocidad [84](#)

Resolución de problemas
 Presets de la Sección Master [239](#)

Respuestas por defecto
 Restablecer [36](#)

Restablecer
 Envoltentes [193](#)
 Medidores [254](#)

Restauración
 Forma de onda [126](#)

Reverb [203](#)

RF64 [99](#)

Ruedas de desplazamiento
 Zoom [66](#)

Ruta de señal
 Montajes de audio [159](#)

S

Sección Master [223](#)
 Ajustes [224](#)
 Bypass [234](#)
 Cargar presets [239](#)
 Efectos [225](#)
 Estéreo a mono [233](#)
 Formatos de plug-ins [226](#)
 Frecuencia de muestreo [231](#)
 Guardar presets [237](#)
 Herramientas [224](#)
 Multicanal a estéreo [233](#)
 Multicanal a mono [233](#)
 Nivel Master [231](#)
 Pestaña Renderizar [235](#)
 Presets [237](#), [239](#)
 Remuestreado [230](#)
 Renderizar [234](#)
 Ruta de señal [224](#)
 Ventana [223](#)
 Ventanas de plug-in [227](#)

Sección Zoom [68](#)

Selección
 Borrar [32](#)
 Extender [32](#)
 Reducir [32](#)

Seleccionar
 Envoltentes [191](#)
 Marcadores [249](#)
 Puntos de envoltente [195](#)
 Rango [29](#)

Seleccionar auto. [82](#)

Selecciones
 Cuantizar [30](#)
 Enmudecer [124](#)
 Montajes de audio [178](#)
 Mover [32](#)
 Pistas [178](#)
Selecciones de audio
 Zoom [68](#)
Servicios de hospedaje
 Podcasts [274](#)
Silencio
 Generador [123](#)
 Insertar [124](#)
Sistema
 Configurar [20](#)
Sonoridad
 Análisis global [129](#)
 EBU R-128 [35](#)
 Normalizar [141](#)
 Referencia [290](#)
Spotify
 Capítulos [250](#)
Steinberg
 Controlador ASIO [22](#)
Superponer
 Clips [184](#)

T

Tablas [34](#)
 Renombrar [34](#)
Tareas en segundo plano
 Cancelar [241](#)
 Monitorización [241](#)
 Pérdidas de sonido [241](#)
Tarjetas de sonido [20](#)
 Acceso [20](#)
Tasas de fotogramas
 Video [268](#)
Teclado
 Zoom [68](#)
Teclas pulsadas
 Visualizar [9](#)
Tempo
 Formato de medidor [49](#)
Tipos
 Pistas [167](#)
Tipos de marcadores
 Cambiar [248](#)
Tono [132](#)
 Análisis global [132](#)
Touch Bar [285](#)
 Personalizar [285](#)

V

Valores
 Edición [33](#)
Velocidad
 Corregir [118](#)
Ventanas autodeslizantes [40](#)

Ventanas de herramientas [38](#)
 Abrir [38](#)
 Anclar [38](#)
 Cerrar [38](#)
 Desanclar [38](#)
Ventanas de medidores
 Abrir [253](#)
 Anclar [38](#)
 Cerrar [253](#)
 Desanclar [38](#)
Ventanas de plug-in
 Sección Master [227](#)
Video [263](#)
 Ventana [267](#)
Visualización
 Arco iris [93](#)
 Forma de onda [92](#)
 Pistas [72](#)
 Preferencias [287](#)
Visualizar
 Entrada de ratón [9](#)
 Entrada de usuario [9](#)
 Pulsaciones de tecla [9](#)
 Teclas pulsadas [9](#)
Voice Exciter [203](#)
Volcar
 Clips [187](#)
Volumen
 Envolvertes [190](#)
VST
 Plug-ins [202](#)
VST 2
 Presets [230](#)

W

WAV
 Metadatos [123](#)
WaveLab
 Configurar [287](#)
Windows
 Gestión [28](#)
Windows Media Audio
 Codificación [112](#)
WMA [99](#)
 Codificación [112](#)

Y

YouTube
 Capítulos [250](#)

Z

Zoom [65, 68](#)
 Al seleccionar [68](#)
 Barra de pestañas [68](#)
 Botones de zoom [72](#)
 Cursor de edición [67](#)
 Editor de audio [69–71](#)
 Herramienta de Zoom [69, 70](#)
 Montaje de audio [72](#)

Zoom (*cont.*)

Niveles de zoom [69](#)

Pistas [72](#)

Presets [72](#)

Puntero del ratón [67](#)

Rangos de audio [68](#)

Regla de nivel [71](#)

Rueda del ratón [67](#)

Ruedas de desplazamiento [66](#)

Selecciones [68](#)

Teclado [68](#)

Teclas de flecha [68](#)

Vista estática [69](#)

Vista general [69](#)

Zoom horizontal

Ratón [67](#)

Ruedas de desplazamiento [66](#)

Teclado [68](#)

Zoom vertical

Ratón [67](#)

Regla de nivel [71](#)

Ruedas de desplazamiento [66](#)

Teclado [68](#)