

Manuale operativo



WAVELAB CAST

For Podcast and Social Media Content Creation

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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2024.

Tutti i diritti riservati.

WaveLab Cast_2.0.20_it-IT_2024-04-16

Indice

| | | | |
|-----------|---|------------|---|
| 5 | Nuove funzionalità | 62 | File temporanei |
| 8 | Introduzione a WaveLab Cast | 62 | File preferiti |
| 8 | Documentazione indipendente dalla piattaforma | 64 | Annullamento e ripetizione delle azioni |
| 8 | Guida online | 64 | Operazioni di trascinamento |
| 11 | Struttura della documentazione | 66 | Operazioni di zoom |
| 11 | Convenzioni tipografiche | 73 | Preset |
| 13 | Per iniziare | 77 | Copia di informazioni audio negli appunti |
| 13 | Finestra Assistente di avvio | 77 | Impostazione del focus sul file corrente |
| 20 | Configurazione del sistema | 78 | Riproduzione e trasporto |
| 20 | Schede audio e riproduzione in background | 78 | Barra di trasporto |
| 20 | Latency | 88 | Avvio della riproduzione dal righello del tempo |
| 21 | ASIO-Guard | 88 | Riproduzione dei canali audio focalizzati |
| 21 | Definizione delle connessioni audio | 90 | Scrubbing della riproduzione |
| 28 | Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast | 91 | Riproduzione nella finestra Montaggio audio |
| 28 | Regole generali delle operazioni di editing | 93 | Modifica dei file audio |
| 28 | Gestione di base delle finestre | 93 | Finestra Editor audio |
| 28 | Selezione audio | 95 | Area dei controlli dei canali |
| 33 | Modifica dei valori | 96 | Agganci magnetici nei file audio |
| 33 | Cursori | 96 | Scheda Modifica (Editor audio) |
| 34 | Rinomina degli elementi delle tabelle | 101 | Gestione dei file nell'Editor audio |
| 34 | File di picco | 121 | Mixdown e renderizzazione |
| 34 | Precisione del processamento | 122 | Modifica delle proprietà audio |
| 35 | Standard dell'intensità acustica EBU R-128 | 122 | Metadati |
| 36 | Reinizializzazione delle risposte predefinite | 126 | Finestra di dialogo Generatore di silenzio |
| 37 | Finestra Area lavoro | 127 | Sostituzione dell'audio con un suono di bip |
| 37 | Editor audio | 128 | Ripristino delle forme d'onda con lo strumento penna |
| 37 | Montaggio audio | 129 | Analisi audio |
| 38 | Finestre degli strumenti | 129 | Solo Editor audio: Analisi globale |
| 38 | Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori | 139 | Solo editor audio: Analisi delle frequenze in 3D |
| 40 | Finestre scorrevoli | 142 | Processamento offline |
| 40 | Scheda File | 142 | Finestra di dialogo Guadagno |
| 42 | Finestra di dialogo Info | 143 | Finestra di dialogo Normalizzatore del livello |
| 43 | Barra dei comandi | 144 | Normalizzatore dell'intensità acustica |
| 43 | Barra di stato | 146 | Dissolvenze nei file audio |
| 45 | Menu contestuali | 147 | Dissolvenze incrociate |
| 46 | Righello del tempo e righello del livello | 149 | Montaggio audio |
| 51 | Gestione delle schede nell'Editor audio/nella finestra Montaggio audio | 149 | Struttura dei file del montaggio audio |
| 52 | Attivazione della modalità a schermo intero | 150 | Finestra Montaggio audio |
| 52 | Reinizializzazione del layout predefinito di un'area lavoro | 155 | Schede del montaggio audio |
| 53 | Gestione dei file | 161 | Percorso del segnale nel montaggio audio |
| 53 | Apertura dei file | 162 | Creazione dei montaggi audio |
| 55 | Chiusura dei file | 166 | Duplicati dei montaggi audio |
| 55 | Salvataggio dei file | 166 | Proprietà del montaggio audio |
| 57 | Eliminazione di file | 167 | Riferimenti non validi ai file audio |
| 57 | Rinomina dei file | 169 | Assemblaggio di un montaggio audio |
| 58 | Browser dei file | 178 | Modifica delle clip |
| 61 | Passaggio da un file all'altro | 191 | Gestione dei file sorgente |
| 61 | File utilizzati di recente | 192 | Inviluppi per le clip |
| | | 199 | Ducking |
| | | 201 | Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio |
| | | 205 | Effetti delle tracce |

| | | | |
|-----|--|-----|---------------------------------------|
| 214 | Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza | 282 | Personalizzazione |
| 215 | Importazione di CD audio | 282 | Personalizzazione delle scorciatoie |
| 216 | Registrazione | 286 | Organizzazione dei plug-in |
| 216 | Registrazione nell'Editor audio | 289 | Touch Bar (solo macOS) |
| 219 | Registrazione nella finestra Montaggio audio | 291 | Configurazione di WaveLab Cast |
| 223 | Monitoraggio in ingresso | 291 | Preferenze globali |
| 225 | Inserimento dei marker durante la registrazione | 295 | Preferenze dei file audio |
| 226 | Sezione Master | 296 | Indice analitico |
| 226 | Finestra Sezione Master | | |
| 237 | Bypassare la Sezione Master | | |
| 238 | Renderizzazione nella Sezione Master | | |
| 241 | Preset della Sezione Master | | |
| 244 | Monitoraggio delle operazioni in background | | |
| 245 | Interruzioni del flusso audio | | |
| 246 | Marker | | |
| 246 | Tipi di marker | | |
| 246 | Finestra Marker | | |
| 249 | Creazione dei marker | | |
| 250 | Eliminazione dei marker | | |
| 251 | Spostamento dei marker | | |
| 251 | Nascondere i marker di un tipo specifico | | |
| 252 | Conversione del tipo di un singolo marker | | |
| 252 | Come rinominare i marker | | |
| 253 | Selezionare i marker | | |
| 253 | Selezione dell'audio tra i marker | | |
| 253 | Associazione di marker a clip nel montaggio audio | | |
| 254 | Creazione di capitoli per YouTube e Spotify tramite i marker | | |
| 257 | Analisi e misura dell'audio | | |
| 257 | Finestre degli indicatori audio | | |
| 257 | Impostazioni degli indicatori audio | | |
| 258 | Reinizializzazione degli indicatori audio | | |
| 258 | Utilizzo dei preset nelle finestre degli indicatori | | |
| 258 | Indicatore di livello | | |
| 261 | Spettroscopio | | |
| 262 | Loop | | |
| 262 | Creazione di loop | | |
| 264 | Importazione di CD audio | | |
| 264 | Finestra di dialogo Importa CD audio | | |
| 265 | Importazione dell'audio da un CD audio | | |
| 267 | Video | | |
| 267 | Traccia video | | |
| 270 | Modifica delle clip video | | |
| 271 | Finestra Video | | |
| 271 | Compatibilità dei file video | | |
| 272 | Frequenze dei fotogrammi del video | | |
| 275 | Operazioni di copia tra applicazioni | | |
| 276 | Copia degli intervalli audio in altre applicazioni audio | | |
| 278 | Creazione dei podcast | | |
| 278 | Servizi di hosting dei podcast | | |
| 278 | Codifica dei file prima del caricamento sui servizi di hosting | | |
| 279 | Caricamento di un episodio di podcast | | |
| 280 | Scheda Pubblica | | |

Nuove funzionalità

L'elenco che segue contiene le principali novità e miglioramenti in WaveLab Cast e fornisce i link alle descrizioni corrispondenti.

Nuove funzionalità nella versione 2.0.20

In evidenza

Nuova lingua: Cinese semplificato

- Il cinese semplificato è stato aggiunto alle lingue disponibili nell'applicazione.

Sistema della guida migliorato: descrizioni comando complete per i controlli in tutte le finestre di dialogo

- Vengono adesso fornite delle descrizioni comando per i controlli in tutte le finestre di dialogo. Vedere [Guida online](#).

Assistente di avvio: miglioramenti nella progettazione

- La progettazione dell'**Assistente di avvio** è stata ottimizzata, ponendo particolare attenzione alla facilità d'uso. Vedere [Finestra Assistente di avvio](#).

Driver ASIO integrato di Steinberg

- È ora disponibile un nuovo driver ASIO integrato di Steinberg con funzione di conversione automatica della frequenza di campionamento. Vedere [Selezionare il driver Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#).

Visualizzazione Arcobaleno

- Nella nuova visualizzazione **Arcobaleno**, disponibile sia nell'**Editor audio** che nella finestra **Montaggio audio**, le forme d'onda sono visualizzate in colori multipli che riflettono le caratteristiche spettrali del materiale audio. Vedere [Visualizzazione Arcobaleno](#).

Operazioni di copia tra applicazioni

- Per ottimizzare i flussi di lavoro tra applicazioni è possibile inserire facilmente qualsiasi intervallo audio da WaveLab in qualsiasi altra applicazione audio eseguendo semplici operazioni di copia e incolla e trascinamento. Vedere [Operazioni di copia tra applicazioni](#).

Altre novità

Nuova opzione per le dissolvenze incrociate automatiche

- È possibile adesso attivare delle dissolvenze incrociate automatiche per operazioni quali taglio, incollaggio, inserimento, silenziamento, ritaglio o eliminazione dei segmenti audio. Vedere [Scheda Modifica \(Editor audio\)](#).

Formato file Opus

- WaveLab supporta adesso il formato file Opus, sia per la decodifica che per la codifica. Vedere [Finestra di dialogo di codifica dei file audio Opus](#).

Opzioni delle dissolvenze incrociate nella finestra di dialogo Guadagno

- È possibile adesso applicare delle dissolvenze incrociate mentre si regola il guadagno di un intervallo audio specifico, in modo da creare una transizione senza soluzione di continuità ed evitare dei click improvvisi tra l'intervallo selezionato e l'audio circostante durante la riproduzione. Vedere [Finestra di dialogo Guadagno](#).

Montaggio audio: copia dei file audio nella cartella del montaggio audio in fase di importazione

- Quando si importano dei file audio nei montaggi audio, è ora possibile scegliere di creare una copia del file audio originale nella cartella del montaggio audio o in una delle relative sotto cartelle, e decidere se salvare o meno questa scelta per le importazioni future. Vedere [Finestra di dialogo Importa i file](#).

Montaggio audio: nuova opzione per la risoluzione delle discrepanze nella frequenza di campionamento

- Se la frequenza di campionamento del montaggio audio differisce dalle frequenze di campionamento dei file audio che si desidera inserire nel montaggio stesso, come alternativa alla creazione e all'utilizzo di copie dei file audio e all'impostazione delle stesse sulla frequenza di campionamento del montaggio audio, è anche possibile adesso scegliere di impostare il montaggio audio sulla frequenza di campionamento dei file audio. Vedere [Risoluzione delle discrepanze nella frequenza di campionamento tra montaggi audio e file audio](#).

Montaggio audio: assegnazione di colori casuali alle clip

- Per facilitare l'identificazione delle singole clip è possibile fare in modo che WaveLab assegni automaticamente un colore casuale a ciascuna clip selezionata. Vedere [Assegnazione di colori alle clip](#).

Barre del titolo dei plug-in degli effetti con i codici colore

- È possibile adesso utilizzare dei codici colore basati sul contesto per le finestre dei plug-in degli effetti. Vedere [Codici colore per i plug-in degli effetti delle tracce](#).

Ignora i plug-in VST 2

- È possibile adesso impedire a WaveLab Cast di cercare e visualizzare i plug-in che utilizzano il vecchio standard VST 2. Vedere [Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#).

Da ultimo, ma non meno importante

Opzione per la sincronizzazione dei cursori

- È possibile adesso sincronizzare la posizione del cursore di modifica con la posizione del cursore di riproduzione tramite la barra di stato. Vedere [Barra di stato](#).

Nuova opzione per la griglia temporale

- È possibile adesso visualizzare una griglia nell'**Editor audio** o per le clip nella finestra **Montaggio audio**, allineata con i contrassegni (cioè i principali tick) del righello temporale. Vedere [Menu del righello del tempo](#).

Nuovo pulsante "Aggiorna" nella finestra del browser dei file

- Nella finestra **Browser dei file** è ora presente un pulsante per ricaricare manualmente il contenuto, in modo da riflettere eventuali aggiornamenti e modifiche. Vedere [Finestra Browser dei file](#).

Nuova opzione della modalità di inserimento per i plug-in degli effetti

- Con la **Modalità di inserimento** attivata, tutti i plug-in sotto lo slot selezionato vengono automaticamente spostati di un livello verso il basso quando si aggiunge un nuovo plug-in. Vedere [Pannello Effetti](#).

Cursore di riproduzione personalizzabile

- È possibile adesso personalizzare il cursore di riproduzione in base alle proprie esigenze e per distinguerlo meglio dal cursore di modifica. Vedere [Scheda Visualizzazione \(Preferenze globali\)](#).

Ritardo di visualizzazione della descrizione comando personalizzabile

- È possibile adesso impostare il tempo dopo il quale vengono visualizzate le descrizioni comando quando si sposta il mouse sui controlli dell'interfaccia utente, oppure scegliere di non visualizzare le descrizioni comando. Vedere [Scheda Visualizzazione \(Preferenze globali\)](#).

Nuove funzionalità nella versione 2.0.0

In evidenza

Assistente di avvio

- Il nuovo **Assistente di avvio** consente di scegliere l'ambiente di lavoro adatto al proprio flusso di lavoro, di creare e aprire i file audio, i montaggi audio, i processori batch o i progetti e di stabilire le connessioni audio, tutto in un unico posto. Offre inoltre una serie di informazioni e notizie relative a WaveLab e fornisce alcuni link utili. Vedere [Finestra Assistente di avvio](#).

Altre novità

Visualizzazione dell'input della tastiera e del mouse

- È possibile adesso visualizzare l'attività di input del mouse e della tastiera in tempo reale, una funzionalità utile per realizzare degli screenshot e per scopi di screencasting, come demo, presentazioni e tutorial. Vedere [Visualizzazione dell'input della tastiera e del mouse](#).

Creazione di montaggi audio dai file tramite l'Assistente di avvio

- Il nuovo **Assistente di avvio** consente di assemblare i propri file audio in un montaggio audio in pochi semplici passaggi. Vedere [Creazione di un montaggio audio tramite l'Assistente di avvio](#).

Nuove funzionalità di zoom

- È ora possibile aumentare o ridurre il fattore di zoom durante la selezione di un intervallo audio. Vedere [Operazioni di zoom durante la selezione di un intervallo audio](#).

Montaggio audio: opzioni per la riduzione rapida del livello di una selezione audio

- Due nuove opzioni disponibili nella sezione Livello della scheda **Inviluppo** consentono di ridurre il livello di una selezione audio di -6 dB o di -9 dB con un solo clic del mouse. Vedere [Scheda Inviluppo \(Montaggio audio\)](#).

Nuova opzione per spostare il cursore di modifica su un punto di involuppo

- È ora possibile spostare facilmente il cursore di modifica alla posizione esatta di un punto di involuppo tramite il menu contestuale **Inviluppo** della finestra **Montaggio audio**. Vedere [Spostamento del cursore di modifica su un punto di involuppo](#).

Generatore dei capitoli per YouTube e Spotify

- Il nuovo **Generatore dei capitoli** consente di dividere il materiale audio in capitoli mediante delle coppie di marker e di creare un file di testo che li elenca, per l'utilizzo su YouTube o Spotify. Vedere [Creazione di capitoli per YouTube e Spotify tramite i marker](#).

Da ultimo, ma non meno importante

Quantizzazione delle selezioni audio in base ai contrassegni del righello del tempo

- Nell'**Editor audio** è possibile adesso fare in modo che le selezioni audio si allineino ai contrassegni del righello del tempo, quantizzando contemporaneamente la selezione audio. Vedere [Quantizzazione delle selezioni audio in base ai contrassegni del righello del tempo](#).

Opzioni dei cue point delle clip potenziate

- Le opzioni dei cue point sono state riviste ed estese. Vedere [Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#).

Punti di involuppo che si allineano ai punti di ancoraggio

- Quando si modificano dei punti di involuppo con il mouse, è possibile adesso impostarli in modo che si allineino ai punti di ancoraggio attivi. Vedere [Allineamento dei punti di involuppo ai punti di ancoraggio](#).

Introduzione a WaveLab Cast

Benvenuti in WaveLab Cast! Se il vostro obiettivo è registrare, modificare e pubblicare dei podcast, creare contenuti video per i social media come Facebook, oppure registrare interviste a piccoli gruppi di persone, WaveLab Cast rappresenta la scelta ideale per la creazione di audio allo stato dell'arte!

Gli abbonati ai podcast e alle piattaforme di social media si aspettano niente di meno che il miglior audio e video. Qualità senza compromessi, intelligibilità, chiarezza e contenuti di alto livello sono una scelta obbligata per raggiungere sempre più utenti. WaveLab Cast rappresenta un grande aiuto per la creazione di podcast e interviste, grazie a un'ampia gamma di strumenti di editing, rifinitura e distribuzione di semplice utilizzo, perfettamente adatti per ottenere risultati eccezionali e quindi allargare la platea di utenti e abbonati.

Buon divertimento!

Il vostro team di WaveLab

Documentazione indipendente dalla piattaforma

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

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

Alcuni aspetti da tenere in considerazione:

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


Guida online

È possibile accedere alla guida in diversi modi. La documentazione è disponibile online sul portale steinberg.help.

Documentazione

La documentazione di riferimento è costituita da diversi manuali.

Per visitare la pagina steinberg.help, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Digitare **www.steinberg.help** nella barra degli indirizzi del proprio browser internet.
- In WaveLab, selezionare **Guida > steinberg.help**.
- Per aprire la guida per una finestra di dialogo attiva su steinberg.help, fare clic sul pulsante del punto interrogativo  in basso a destra, oppure premere **F1** (Windows)/**Cmd-?** (macOS).

Manuale operativo

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

Riferimento dei plug-in

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

Descrizioni comando e informazioni supplementari

- Per visualizzare le descrizioni comando passare il mouse sopra un elemento dell'interfaccia, ad esempio un controllo in una finestra di dialogo, e attendere per qualche istante senza spostare ulteriormente il mouse.

SUGGERIMENTO

È possibile personalizzare il tempo necessario per la visualizzazione della descrizione comando tramite l'opzione **Visualizzazione della descrizione comando** nel pannello **Visualizzazione** delle **Preferenze globali**.

NOTA

Molte descrizioni comando contengono un campo **Dimmi di più** su cui è possibile fare clic per visualizzare delle informazioni aggiuntive.

- Per utilizzare la guida del menu, spostare il mouse su una voce del menu.
- Per visualizzare una serie di informazioni su come eseguire le operazioni di modifica nella finestra **Montaggio audio** tramite il mouse e i tasti di modifica, spostare il puntatore del mouse sopra la finestra **Montaggio audio**. Il testo della guida viene visualizzato nella linea info nella parte inferiore della finestra.

Modalità 'Cos è?'

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

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

- In una finestra qualsiasi, premere **Shift-F1** e spostare il mouse su un elemento dell'interfaccia, o selezionare **Guida > Cos è?**.

LINK CORRELATI

[Linea info](#) a pag. 181

[Scheda Visualizzazione \(Preferenze globali\)](#) a pag. 291

Visualizzazione dell'input della tastiera e del mouse

È possibile impostare WaveLab in modo che visualizzi l'attività del mouse e i tasti di modifica e di navigazione premuti in tempo reale. Questa funzionalità è utile per realizzare degli screenshot e per scopi di screencasting, come demo, presentazioni e tutorial.

Per visualizzare l'input del mouse mentre si fa clic e i tasti di modifica e di navigazione mentre vengono premuti, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare **Guida** dalla barra dei menu nella parte superiore dell'area di lavoro e attivare l'opzione **Visualizza il mouse e i tasti** nel menu a tendina.

- Premere **Alt/Opt - F1**.

Di conseguenza, viene visualizzata una piccola finestra che riflette l'attività di input del mouse e dei tasti.

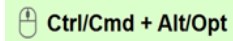
Esempi: visualizzazione dell'attività di input



Pulsante sinistro del mouse



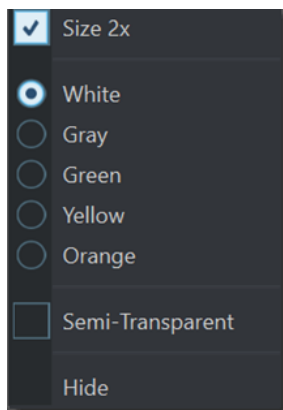
Pulsante destro del mouse



Input da tastiera

È inoltre possibile trascinare e spostare la piccola finestra in qualsiasi posizione sullo schermo e personalizzare la visualizzazione.

Per personalizzare la visualizzazione, fare clic con il pulsante destro del mouse per aprire un menu con le seguenti opzioni:



Dimensione 2x

Imposta la visualizzazione dell'input del mouse e dei tasti al doppio della dimensione originale.

Bianco

Imposta il colore di sfondo della finestra sul bianco.

Grigio

Imposta il colore di sfondo della finestra sul grigio.

Verde

Imposta il colore di sfondo della finestra sul verde.

Giallo

Imposta il colore di sfondo della finestra sul giallo.

Arancione

Imposta il colore di sfondo della finestra sull'arancione.

Semi trasparente

Riduce l'opacità della finestra.

Nascondi

Nasconde la visualizzazione della finestra.

Per disattivare la visualizzazione dell'attività di input del mouse e dei tasti, deselezionare l'opzione **Visualizza il mouse e i tasti** nel menu **Guida** o premere **Alt/Opt - F1**.

Struttura della documentazione

La nostra documentazione suddivide le informazioni in tre diversi tipi di argomenti, in base al contenuto.

Descrizioni dell'interfaccia utente

Argomenti che descrivono le funzionalità degli elementi dell'interfaccia utente ed elencano le opzioni e le impostazioni di finestre di dialogo, pannelli e altri elementi.

Descrizioni dei concetti base

Argomenti che descrivono i concetti e spiegano le funzionalità di una specifica funzione del software.

Descrizioni delle procedure

Argomenti che forniscono istruzioni passo a passo per l'esecuzione di una specifica operazione. Questi argomenti forniscono spesso un esempio del motivo per cui seguire i passaggi descritti, oltre a un breve riepilogo del risultato, comprese le conseguenze di cui è importante essere a conoscenza.

A causa di questa divisione delle informazioni, la struttura della nostra documentazione funge da riferimento che è possibile consultare per ottenere informazioni o istruzioni specifiche secondo necessità, piuttosto che una guida da leggere dall'inizio alla fine.

SUGGERIMENTO

Gli argomenti descrittivi non mostrano come eseguire un'operazione, mentre gli argomenti procedurali non riportano spiegazioni di specifici elementi, funzioni o altro. Per trovare informazioni generali su determinati elementi o concetti, si consiglia di cercarli per nome, cercando ad esempio il termine «eventi». Per individuare le istruzioni per l'esecuzione di azioni particolari, si consiglia di includere un verbo pertinente nella propria ricerca, ad esempio «registrazione».

I collegamenti in fondo agli argomenti consentono di raggiungere ulteriori contenuti pertinenti. È anche possibile controllare la barra laterale per trovare argomenti correlati nella struttura della documentazione.

Convenzioni tipografiche

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

Elementi strutturali

Prerequisiti

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

Procedimento

Elenca i passaggi da seguire per ottenere uno specifico risultato.

Importante

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

Nota

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

Suggerimento

Aggiunge informazioni supplementari o suggerimenti utili.

Esempio

Riporta un esempio.

Risultato

Descrive il risultato di una procedura.

Dopo il completamento di questa operazione

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

Link correlati

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

Markup

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

ESEMPIO

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

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

ESEMPIO

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

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

ESEMPIO

example_file.txt

Comandi da tastiera

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

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

ESEMPIO

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

Per iniziare

Una volta configurato il sistema, l'**Assistente di avvio** fornisce un facile accesso ai flussi di lavoro comuni e alle informazioni correlate, in modo da poter iniziare immediatamente a lavorare in WaveLab.

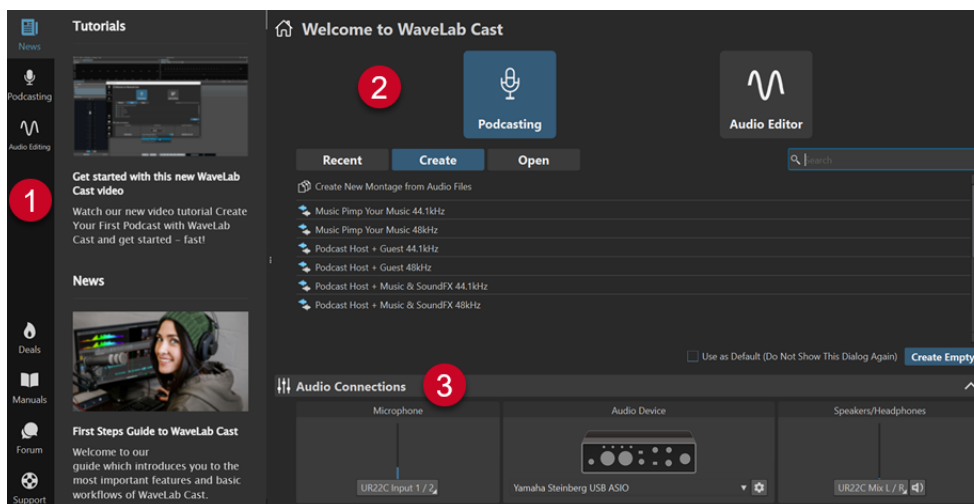
LINK CORRELATI

[Configurazione del sistema](#) a pag. 20

Finestra Assistente di avvio

L'**Assistente di avvio** consente di scegliere l'ambiente di lavoro adatto al proprio flusso di lavoro, di creare e aprire i file e di stabilire le connessioni audio. Inoltre, l'**Assistente di avvio** offre una serie di informazioni e notizie relative a WaveLab e fornisce alcuni link utili.


All'avvio di WaveLab si apre automaticamente la finestra **Assistente di avvio**.



La finestra **Assistente di avvio** è composta dai seguenti elementi:

1 Pannello informazioni:

- **News** visualizza le ultime news relative al mondo Steinberg.
- **Podcasting** visualizza alcune informazioni generali sulla creazione dei podcast.
- **Audio Editing** visualizza alcune informazioni generali sull'editing audio.
- **Deals** visualizza alcune informazioni sulle promozioni e sugli sconti di Steinberg attualmente disponibili e di prossima uscita.
- **Manuals** offre un collegamento diretto alla documentazione di WaveLab. I manuali utente sono disponibili come file PDF e in formato GuidaWeb.
- **Forum** offre un collegamento diretto ai forum di WaveLab, in cui gli utenti di WaveLab possono condividere le proprie esperienze e fornire aiuto alle richieste di altri utenti.

-  **Support** offre un collegamento diretto al Team di Supporto di Steinberg, dove i nostri esperti di WaveLab sono sempre felici di aiutarvi a risolvere qualsiasi problema e di rispondere alle vostre domande.
- 2 Opzioni tra cui scegliere:
- **Podcasting**
È possibile scegliere tra le seguenti opzioni:
 - **Recenti**: consente di scegliere da un elenco dei montaggi audio utilizzati più di recente e di aprirli facendo clic sul pulsante **Apri**.
 - **Crea**: consente di creare un montaggio audio da zero selezionando un modello o scegliendo l'opzione **Crea un nuovo montaggio audio dai file audio**.
 - **Apri**: consente di trascinare i montaggi audio nel campo per aprirli o di fare clic su **Sfoggia i file del montaggio audio** per navigare tra i montaggi audio e aprire quello desiderato.

NOTA

L'area di lavoro per i flussi di lavoro relativi al **Podcasting** è la finestra **Montaggio audio**.

Per aprire invece una finestra di WaveLab vuota, con la scheda **Recenti** o **Crea** selezionata, fare clic su **Crea vuoto** nella parte inferiore-destra. Questa opzione è disponibile solamente nella finestra di avvio, cioè nella finestra **Assistente di avvio** iniziale che si apre al lancio di WaveLab.

SUGGERIMENTO

Per visualizzare nuovamente l'opzione **Crea vuoto** dopo aver selezionato inavvertitamente un elemento nell'elenco, fare clic sullo spazio vuoto appena sotto l'ultima voce nell'elenco o deselegionare una voce cliccandoci sopra mentre si tiene premuto **Ctrl/Cmd**.

- **Editor audio**
È possibile scegliere tra le seguenti opzioni:
 - **Recenti**: consente di scegliere da un elenco dei file audio utilizzati più di recente e di aprirli facendo clic sul pulsante **Apri**.
 - **Apri**: consente di trascinare i file audio nel pannello per aprirli o di fare clic su **Sfoggia i file audio** per navigare tra i file audio e aprire quelli desiderati.

NOTA

L'area di lavoro per i flussi di lavoro relativi all'**Editing audio** è l'**Editor audio**.

Per aprire invece una finestra di WaveLab vuota, con la scheda **Recenti** selezionata, fare clic su **Crea vuoto** nella parte inferiore-destra. Questa opzione è disponibile solamente nella finestra di avvio, cioè nella finestra **Assistente di avvio** iniziale che si apre al lancio di WaveLab.

SUGGERIMENTO

Per visualizzare nuovamente l'opzione **Crea vuoto** dopo aver selezionato inavvertitamente un elemento nell'elenco, fare clic sullo spazio vuoto appena sotto l'ultima voce nell'elenco o deselegionare una voce cliccandoci sopra mentre si tiene premuto **Ctrl/Cmd**.

La funzione **Usa come predefinito (non visualizzare più questa finestra di dialogo)** consente di saltare l'**Assistente di avvio** da adesso in avanti e di impostare il flusso di lavoro attualmente selezionato come area di lavoro predefinita.


SUGGERIMENTO

Con WaveLab Cast già avviato, è possibile impedire l'apertura automatica della finestra **Assistente di avvio** in futuro, aprendola manualmente e disattivando la funzione **Visualizza questa finestra di dialogo all'avvio di WaveLab**.

Per attivare nuovamente l'**Assistente di avvio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- All'avvio dell'applicazione, premere e tenere premuto **Ctrl/Cmd** fino a quando si apre l'**Assistente di avvio**.
- Con WaveLab Cast già avviato, aprire l'**Assistente di avvio** e attivare **Visualizza questa finestra di dialogo all'avvio di WaveLab**.

3 Pannello **Connessioni audio**:

- **Microfono**: consente di selezionare il microfono utilizzato.
- **Periferica audio**: consente di selezionare l'interfaccia audio in uso. Facendo clic sul pulsante a forma di ruota dentata  si apre una finestra di dialogo in cui è possibile impostare i parametri per la propria periferica.
- **Altoparlanti/Cuffie**: consente di selezionare gli altoparlanti o le cuffie utilizzati.

NOTA

Il pannello **Connessioni audio** nell'**Assistente di avvio** consente di impostare alcuni parametri di base. È possibile accedere alle impostazioni più avanzate selezionando **File > Preferenze > Connessioni audio**.

SUGGERIMENTO

Per evitare che WaveLab Cast esegua la scansione di tutti i dispositivi ogni volta che si avvia l'applicazione e si apre l'**Assistente di avvio**, è possibile chiudere il pannello **Connessioni audio** facendo clic sulla freccia verso l'alto lato sul destro della rispettiva intestazione. Con configurazioni complesse, ciò si traduce in un tempo di avvio significativamente più breve.

NOTA

L'**Assistente di avvio** offre una serie di collegamenti a funzioni particolari e alternative ai flussi di lavoro consolidati di WaveLab Cast. Ciò significa che è anche possibile eseguire tutte le operazioni e accedere a tutte le funzionalità disponibili nell'**Assistente di avvio** in modi diversi e/o da altre posizioni nell'applicazione. Le istruzioni corrispondenti sono disponibili nel presente manuale.

Apertura manuale dell'Assistente di avvio

Per impostazione predefinita, la finestra **Assistente di avvio** si apre automaticamente ogni volta che si avvia WaveLab. Dopo aver avviato WaveLab è possibile aprire manualmente la finestra **Assistente di avvio**.

Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su **File** nella barra dei menu nella parte superiore dell'area di lavoro e selezionare **Apri l'assistente di avvio**.

- Fare clic sull'icona **Apri l'assistente di avvio**  nella barra dei comandi.
- Premere **Alt/Opt - Home**.

LINK CORRELATI

[Finestra Assistente di avvio](#) a pag. 13

Creazione di un montaggio audio attraverso l'Assistente di avvio

Il modo più semplice e veloce per produrre un output composto da più file audio, come un episodio di podcast o un album, consiste nella creazione di un montaggio audio tramite **l'Assistente di avvio**.

SUGGERIMENTO

Per visualizzare delle informazioni generali sull'utilizzo dei montaggi audio in WaveLab Cast, fare clic sul riquadro **Podcasting** nel pannello informativo sul lato sinistro della finestra **Assistente di avvio**.

Esistono vari modi per creare i montaggi audio tramite **l'Assistente di avvio**. È possibile scegliere l'approccio più adatto al proprio flusso di lavoro:

- È possibile utilizzare dei file audio esistenti, facoltativamente insieme a un modello, come base e creare da questi un montaggio audio.
Viene creato di conseguenza un nuovo montaggio audio nella finestra **Montaggio audio** che include i propri file audio.
- È possibile iniziare con la configurazione generale del montaggio audio scegliendo un modello. Ciò consente di selezionare o registrare i file audio corrispondenti in un secondo momento.
Come risultato, nella finestra **Montaggio audio** si apre un nuovo montaggio audio, con le tracce e la frequenza di campionamento configurate come specificato dal modello.
Ad esempio, selezionando il modello **Podcast Host + Music & SoundFX 44.1 kHz** vengono create tre tracce, chiamate **Host**, **Music** e **Sound FX**, ma senza audio nelle tracce. È possibile selezionare e assegnare i file audio alle tracce in un secondo momento.

NOTA

Esistono altri modi per creare dei montaggi audio in WaveLab che potrebbero risultare più comodi a seconda del proprio flusso di lavoro. Le rispettive descrizioni sono disponibili nelle sezioni corrispondenti del presente manuale.

LINK CORRELATI

[Finestra Assistente di avvio](#) a pag. 13

[Montaggio audio](#) a pag. 149

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 164

[Inserimento di file audio nei montaggi audio](#) a pag. 171

Creazione di un montaggio audio tramite l'Assistente di avvio

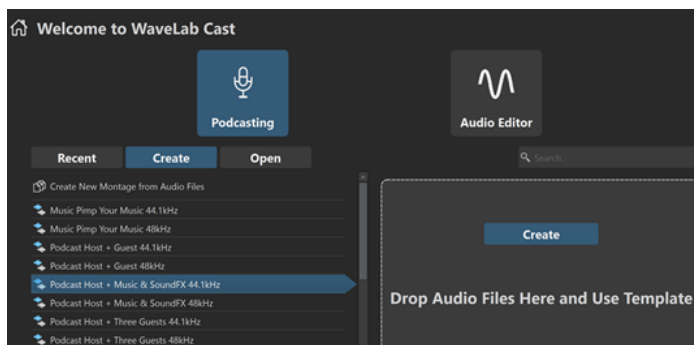
Il pulsante **Crea** nell'**Assistente di avvio** consente di configurare un nuovo montaggio audio, partendo da zero o utilizzando un modello e/o dei file audio esistenti.

PREREQUISITI

Si ha l'accesso a uno o più file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Assistente di avvio**, selezionare **Podcasting**.
2. Fare clic su **Crea**.

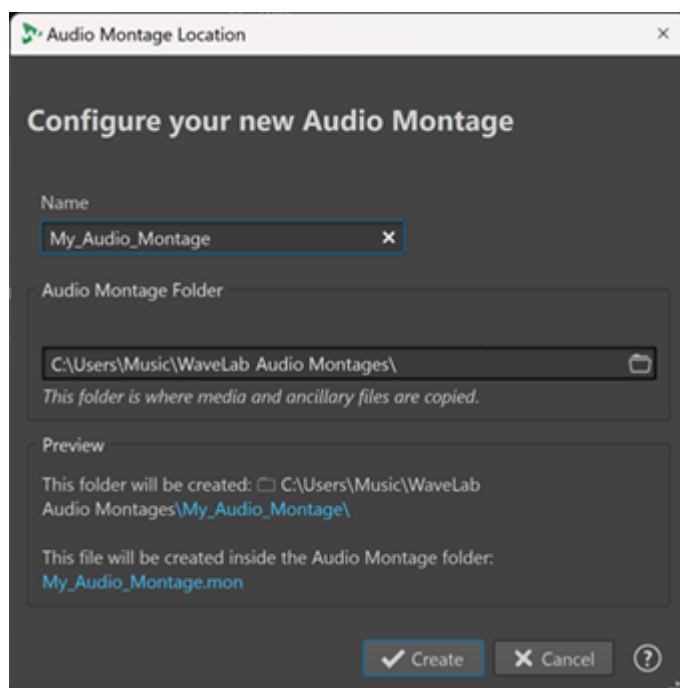


3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per creare un montaggio audio basato su un modello, selezionare il modello desiderato. Fare doppio-clic sul nome del modello oppure fare clic su **Crea** nel pannello a destra dell'elenco. Per includere dei file esistenti nel nuovo montaggio audio, trascinare nel pannello i file che si intende utilizzare nel montaggio audio.
 - Per creare un montaggio audio usando dei file audio esistenti, selezionare **Crea un nuovo montaggio audio dai file audio** e fare clic su **Crea**.
Si apre il browser dei file.
Raggiungere i file audio desiderati, selezionarli e fare clic su **Apri**.
 - Per creare un montaggio audio da zero, fare clic su **Crea vuoto** in basso a destra.

SUGGERIMENTO

Per visualizzare nuovamente l'opzione **Crea vuoto** dopo aver selezionato inavvertitamente un elemento nell'elenco, fare clic sullo spazio vuoto appena sotto l'ultima voce nell'elenco o deselezionare una voce cliccandoci sopra mentre si tiene premuto **Ctrl/Cmd**.

4. Applicabile solamente se è stata scelta una delle prime due opzioni nel passaggio precedente: nella finestra di dialogo **Posizione del montaggio audio**, immettere un nome e definire una posizione di destinazione per la cartella del montaggio audio. Fare clic su **Crea** per creare il montaggio audio.



LINK CORRELATI

[Finestra Assistente di avvio](#) a pag. 13

[Finestra di dialogo Posizione del montaggio audio](#) a pag. 163

[Montaggio audio](#) a pag. 149

[Creazione di un montaggio audio attraverso l'Assistente di avvio](#) a pag. 16

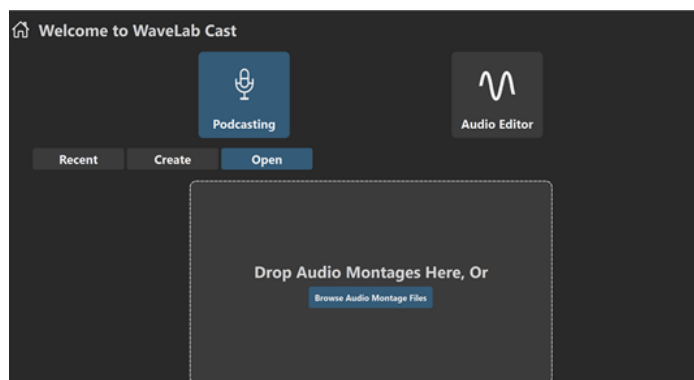
[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 164

Apertura di un montaggio audio attraverso l'Assistente di avvio

Utilizzando il pulsante **Apri** nell'**Assistente di avvio** è possibile aprire dei montaggi audio esistenti mediante trascinarsi oppure individuare dei file di montaggio audio per eseguirne l'apertura.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Assistente di avvio**, selezionare **Podcasting**.
2. Fare clic su **Apri**.



3. Trascinare uno o più file esistenti di montaggio audio nel pannello, oppure fare clic su **Sfogliare i montaggi audio** per individuare i file.
-

RISULTATO

I file di montaggio audio vengono aperti nella finestra **Montaggio audio**.

LINK CORRELATI

[Finestra Assistente di avvio](#) a pag. 13

[Finestra di dialogo Posizione del montaggio audio](#) a pag. 163

[Montaggio audio](#) a pag. 149

[Creazione di un montaggio audio attraverso l'Assistente di avvio](#) a pag. 16

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 164

Configurazione del sistema

Prima di poter iniziare a lavorare, è necessario configurare il proprio sistema.

IMPORTANTE

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

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

LINK CORRELATI

[Definizione delle connessioni audio](#) a pag. 21

Schede audio e riproduzione in background

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

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

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

Latency

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

Quando si lavora con WaveLab Cast, gli aspetti da tenere maggiormente in considerazione sono una riproduzione stabile e un'elevata precisione di editing.

La latenza in un sistema audio dipende dalle unità hardware audio utilizzate, dai relativi driver e dalle impostazioni definite. In caso di interruzioni del flusso audio, scricchiolii o discontinuità durante la riproduzione, aumentare il valore del parametro **ASIO-Guard** nella scheda **Opzioni** della sezione **Connessioni audio**, oppure incrementare la dimensione del buffer nel pannello di controllo ASIO, specifico per la scheda audio utilizzata.

LINK CORRELATI

[ASIO-Guard](#) a pag. 21

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

ASIO-Guard

La funzione ASIO-Guard consente di pre-processare tutti i canali, oltre ai plug-in VST, impedendo il verificarsi di salti o interruzioni e consentendo di elaborare più tracce o plug-in.

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

NOTA

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

LINK CORRELATI

[Configurazione della funzione ASIO-Guard](#) a pag. 21

Configurazione della funzione ASIO-Guard

È possibile specificare la lunghezza del buffer ASIO-Guard.

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

Definizione delle connessioni audio

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

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

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

LINK CORRELATI

[Selezione di un driver audio](#) a pag. 22

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

[Registrazione](#) a pag. 216

Selezione di un driver audio

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

NOTA

Sui sistemi operativi Windows, si consiglia di accedere alla propria unità hardware utilizzando un driver ASIO progettato in maniera specifica per quella periferica. Se non è installato alcun driver ASIO, contattare il produttore della propria unità hardware per maggiori informazioni sui driver ASIO disponibili. Se non è disponibile alcun driver ASIO specifico, è possibile utilizzare il driver **Steinberg built-in ASIO**.

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

[Driver ASIO](#) a pag. 22

[Selezionare il driver Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#) a pag. 22

Driver ASIO

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

LINK CORRELATI

[Selezione di un driver audio](#) a pag. 22

[Selezionare il driver Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#) a pag. 22

Selezionare il driver Steinberg Built-In ASIO (solo Windows)

Se non è disponibile alcun driver ASIO specifico, è possibile utilizzare il driver **Steinberg built-in ASIO**.

Il driver **Steinberg ASIO integrato** consente di accedere agli ingressi e alle uscite audio forniti dal sottosistema audio di Windows. Oltre a ciò, il driver **Steinberg ASIO integrato** esegue automaticamente la conversione della frequenza di campionamento se la frequenza di campionamento di un file audio sorgente si discosta da quella del dispositivo audio in uso.

NOTA

La documentazione relativa al driver **Steinberg built-in ASIO** si trova alla seguente posizione:
C:\Program Files\Steinberg\Asio\Help

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Selezione di un driver audio](#) a pag. 22

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

Scheda Connessioni audio

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

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

Impostazioni globali

Periferica audio

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

Nomi delle porte

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

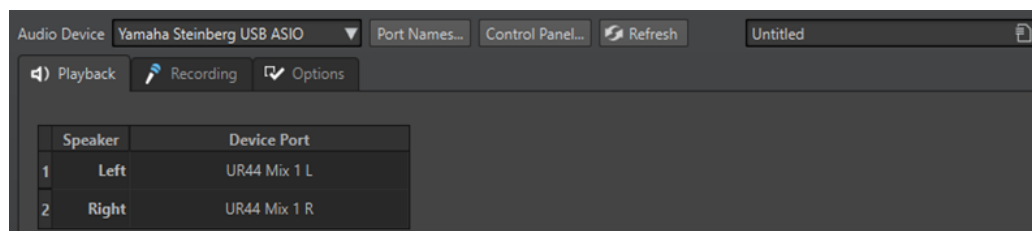
Pannello di controllo

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

Aggiorna

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

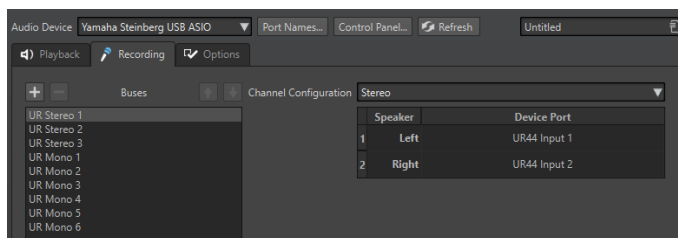
Scheda Riproduzione



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

Scheda Registrazione

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



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

Aggiungi bus

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

Rimuovi il bus selezionato

Consente di rimuovere il bus selezionato dall'elenco.

Sposta il bus verso l'alto

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

Sposta il bus verso il basso

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

Configurazione dei canali

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

Elenco dei bus

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

Scheda Opzioni

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

ASIO-Guard

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

Esegui un breve fade-in all'avvio della riproduzione

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

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

Esegui un breve fade-out all'arresto della riproduzione

Se questa opzione è attivata, viene eseguito un breve fade-out all'arresto della riproduzione. Questo previene la formazione dei click che vengono solitamente prodotti dalle forme d'onda che non iniziano in corrispondenza di un punto di zero. Consente inoltre di eliminare qualsiasi segnale audio causato dalla latenza e qualsiasi coda generata dai plug-in di riverbero.

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

Rilascia il driver quando WaveLab Cast è in background

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

Frequenza di campionamento preferita

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

Ritardo del cambio di frequenza di campionamento

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

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

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

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

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

LINK CORRELATI

[ASIO-Guard](#) a pag. 21

[Sezione Master](#) a pag. 226

[Riproduzione e trasporto](#) a pag. 78

[Registrazione](#) a pag. 216

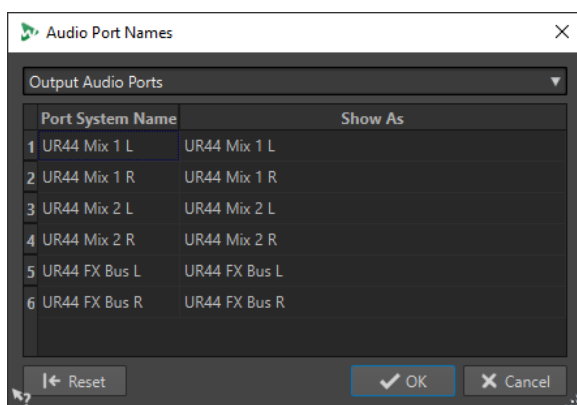
Definizione di nomi personalizzati per le porte audio

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

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.
2. Fare clic su **Nomi delle porte**.
3. In cima alla finestra di dialogo **Nomi delle porte audio**, selezionare **Porte di uscita audio** o **Porte di ingresso audio** dal menu a tendina.

4. Nell'elenco delle porte audio, fare doppio-clic sul nome della porta che si intende modificare e digitare un nuovo nome.



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

LINK CORRELATI

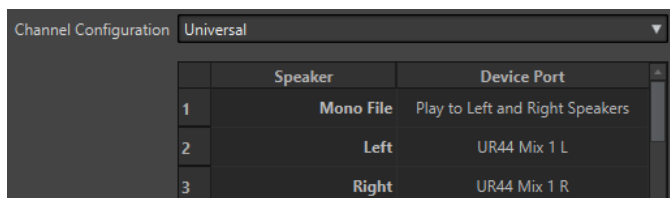
[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

Invio dei flussi audio di file mono a un altoparlante dedicato

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

PROCEDIMENTO

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



LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

Combinazione di periferiche audio multiple su macOS

Su macOS, è possibile combinare più interfacce audio in modo che appaiano e agiscano come un unico dispositivo aggregato.

Per utilizzare una periferica audio diversa per l'uscita rispetto a quella utilizzata per l'ingresso in WaveLab, oppure per estendere il numero di ingressi e uscite a propria disposizione, su macOS è possibile combinare più periferiche audio e creare un dispositivo aggregato.

PREREQUISITI

Sono state collegate tutte le periferiche audio esterne che si desidera utilizzare.

PROCEDIMENTO

- Seguire le istruzioni dettagliate sui siti di supporto Apple ufficiali.

SUGGERIMENTO

Si consiglia di utilizzare «Dispositivo aggregato» come termine di ricerca.

Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast

Si consiglia di familiarizzare con le linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast per garantire la massima efficienza possibile durante l'utilizzo dell'applicazione.

LINK CORRELATI

[Regole generali delle operazioni di editing](#) a pag. 28

[Gestione di base delle finestre](#) a pag. 28

Regole generali delle operazioni di editing

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

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

NOTA

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

LINK CORRELATI

[Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast](#) a pag. 28

Gestione di base delle finestre

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

LINK CORRELATI

[Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast](#) a pag. 28

Selezione audio

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

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

LINK CORRELATI

[Selezione di un intervallo mediante trascinamento](#) a pag. 29

[Selezione dei canali nei file audio](#) a pag. 29

Selezione di un intervallo mediante trascinamento

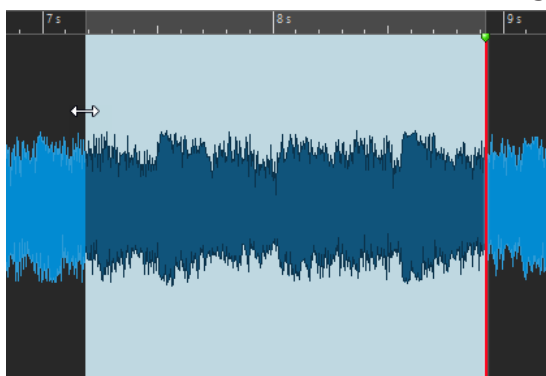
Il metodo standard per selezionare un intervallo nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** consiste nell'eseguire un clic e trascinamento.

OPZIONI

- Per selezionare un intervallo, eseguire un trascinamento completamente verso il lato sinistro o destro nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.

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

- Per ridimensionare un intervallo di selezione orizzontalmente o verticalmente nell'**Editor audio**, fare clic sulla casella di selezione ed eseguire un trascinamento.



- Per ridimensionare un intervallo di selezione verticalmente nella finestra **Montaggio audio**, fare clic sulla casella di selezione ed eseguire un trascinamento.

LINK CORRELATI

[Selezione audio](#) a pag. 28

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

Selezione dei canali nei file audio

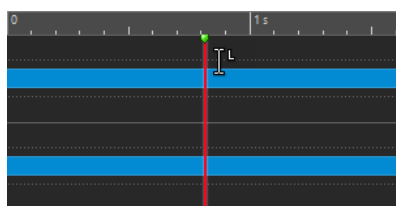
Nell'**Editor audio**, è possibile applicare un'operazione a un solo canale o all'intero materiale stereo.

OPZIONI

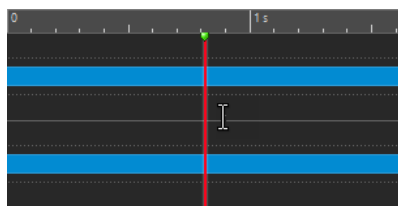
- Il canale che viene selezionato quando si fa clic nella finestra **Forma d'onda** dell'**Editor audio** dipende dalla posizione di clic.

Il cursore di modifica indica quale canale viene selezionato. Il puntatore del mouse indica a quale canale saranno applicate le modifiche.

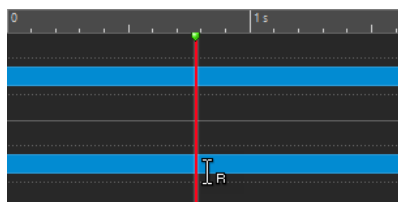
- Per selezionare il canale sinistro, fare clic nella metà superiore del canale sinistro.



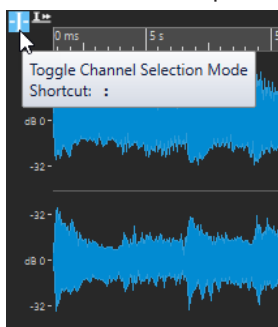
- Per selezionare entrambi i canali, fare clic nell'area centrale tra il canale sinistro e il canale destro.



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



- Per alternare la selezione di tutti i canali e la selezione dei singoli canali, e viceversa, quando si fa clic nell'**Editor audio**, fare clic su **Alterna la modalità di selezione dei canali** a sinistra della linea del tempo.



- Per spostare il cursore di modifica sul canale successivo/precedente, premere **Alt-Pagina giù** o **Alt-Pagina su**.

LINK CORRELATI

[Selezione audio](#) a pag. 28

[Spostamento dell'intervallo di selezione su altri canali](#) a pag. 31

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Riproduzione dei canali audio focalizzati](#) a pag. 88

Quantizzazione delle selezioni audio in base ai contrassegni del righello del tempo

Nell'**Editor audio** è possibile fare in modo che le selezioni audio si allineino ai contrassegni del righello del tempo, quantizzando contemporaneamente la selezione audio.

PREREQUISITI

Il righello del tempo è stato impostato sull'unità desiderata, ad esempio **Misure e movimenti** o **Campioni**.

PROCEDIMENTO

1. Aumentare o ridurre il fattore di zoom per visualizzare l'audio da quantizzare.
2. Portare il cursore del mouse sul righello del tempo.
3. Premere **Alt/Opt**.

Il puntatore del mouse si trasforma in un simbolo di parentesi quadre [].

4. Fare clic e trascinamento per selezionare un intervallo audio.

NOTA

Questa funzione è disponibile in qualsiasi momento ed è indipendente dalle opzioni di allineamento.

LINK CORRELATI

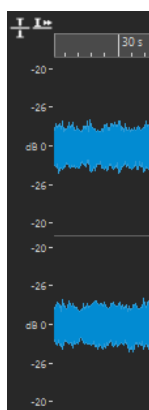
[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

Spostamento dell'intervallo di selezione su altri canali

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

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda dell'**Editor audio**, selezionare un intervallo.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nell'area dei controlli dei canali, fare clic sul canale sul quale si desidera spostare l'intervallo di selezione.



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

LINK CORRELATI

[Selezione dei canali nei file audio](#) a pag. 29

[Area dei controlli dei canali](#) a pag. 95

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Selezione nella vista panoramica dell'Editor audio

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

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Spostamento di un intervallo di selezione

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

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Estensione e riduzione della selezione

È possibile ridimensionare un intervallo di selezione nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.

Sono disponibili le seguenti opzioni:

Utilizzando il mouse e i comandi da tastiera

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

Utilizzando solamente i comandi da tastiera

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

Eliminazione delle selezioni

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

Editor audio

Le seguenti opzioni si trovano nella scheda **Modifica** della sezione **Taglia Copia Incolla**.

Ritaglia

Consente di rimuovere i dati audio esterni alla selezione.

Elimina

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

Finestra Montaggio audio

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

Elimina le clip selezionate/Elimina l'intervallo selezionato

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

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

Modifica dei valori

In diverse aree dell'applicazione è possibile modificare i valori numerici utilizzando una combinazione di campi di testo e quadranti.

I valori talvolta si compongono di diversi elementi, ad esempio 12 min 30 sec 120 ms. È possibile modificare i valori utilizzando uno dei seguenti metodi:

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

Cursori

In vari punti di WaveLab Cast è possibile modificare i parametri e i rispettivi valori per mezzo dei cursori.

Per regolare un valore utilizzando un cursore sono disponibili le seguenti opzioni:

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

- Per reimpostare il cursore al valore predefinito, se disponibile, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul cursore oppure fare clic con la rotellina del mouse o fare doppio-clic sulla maniglia.

LINK CORRELATI

[Linee guida generali per l'utilizzo di WaveLab Cast](#) a pag. 28

Rinomina degli elementi delle tabelle

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

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

LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 246

[Finestra Clip](#) a pag. 179

File di picco

Un file di picco (estensione `.gpk`) viene creato automaticamente da WaveLab Cast ogni volta che un file audio viene modificato o aperto in WaveLab Cast per la prima volta. Il file di picco contiene una serie di informazioni sulla forma d'onda e determina in che modo questa viene disegnata nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.

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

Precisione del processamento

WaveLab Cast è in grado di caricare i campioni audio in vari formati. Internamente, il processamento viene eseguito a 64 bit in virgola mobile.

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

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

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

NOTA

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

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

LINK CORRELATI

[File temporanei](#) a pag. 62

[Scheda Audio \(Preferenze globali\)](#) a pag. 293

Standard dell'intensità acustica EBU R-128

La raccomandazione dell'intensità acustica EBU R-128 stabilisce dei metodi specifici per la misurazione dell'intensità acustica, delle dinamiche e dei valori di picco; definisce inoltre i valori di riferimento per condurre queste misurazioni. Sebbene i valori di riferimento siano pensati per l'ambito della trasmissione, i metodi di misurazione sono utili in qualsiasi applicazione che abbia a che fare con il controllo audio e dell'intensità acustica.

WaveLab Cast supporta tali misurazioni audio in diverse posizioni per il rilevamento tramite indicatori, l'analisi audio e il processamento.

Misurazione dell'intensità acustica

Questo metodo tiene in considerazione la sensibilità alle frequenze dell'orecchio umano a diversi livelli di intensità acustica. Esistono tre tipi di misurazioni:

- Intensità acustica integrata, detta anche intensità acustica del programma: indica il valore medio dell'intensità acustica di un brano. Questa misurazione utilizza un metodo di applicazione del gate per ignorare lunghi periodi di silenzio.
- Intensità acustica a breve termine: misura l'intensità acustica ogni secondo in un blocco audio di tre secondi. Questa misurazione fornisce informazioni sui passaggi audio di maggiore intensità.
- Intensità acustica momentanea: misura un intervallo di 400 ms di audio a intervalli di 100 ms. Questa misurazione fornisce un feedback istantaneo sull'intensità acustica.

Intervallo dell'intensità acustica

La misurazione dell'intervallo di intensità acustica serve a stabilire la dinamica del segnale audio. Consente di rilevare il rapporto tra le sezioni di maggiore intensità e quelle di intensità minore (ma non silenziose). Il segnale audio viene diviso in piccoli blocchi. Viene creato un blocco audio ogni secondo e ciascun blocco dura 3 secondi. I blocchi analizzati si sovrappongono.

Il 10% superiore dei blocchi a bassa intensità e il 5% superiore dei blocchi ad elevata intensità vengono esclusi dall'analisi finale. L'intervallo dell'intensità acustica calcolato è il rapporto tra i restanti blocchi audio di maggiore e minore intensità. Questa misurazione aiuta a decidere se e in che misura applicare la compressione o l'espansione all'audio.

Picchi reali

Quando un segnale digitale viene convertito in un segnale analogico, EBU R-128 consiglia di misurare una stima dei picchi reali, piuttosto che fare riferimento ai picchi digitali, per evitare clipping e distorsione. Questa stima può essere eseguita campionando il segnale 4 volte e memorizzando i valori di picco.

Assegnazione nomi e unità

EBU R-128 propone alcune convenzioni di assegnazione nomi e unità:

- Una misurazione relativa (ad esempio un valore relativo a un livello di riferimento):
«LU» come «Loudness Unit» (1 LU equivale a 1 dB).

- Una misurazione assoluta, «LUFS», acronimo di «Loudness Unit Full Scale». 1 LUFS equivale a 1 dB nella scala AES-17.

Quando WaveLab Cast fa riferimento a un valore di intensità acustica secondo gli standard EBU R-128, tali unità vengono utilizzate al posto dei dB.

LINK CORRELATI

[Normalizzatore dell'intensità acustica](#) a pag. 144

[Solo Editor audio: Analisi globale](#) a pag. 129

[Scheda Formati \(Preferenze globali\)](#) a pag. 294

Reinizializzazione delle risposte predefinite

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

PROCEDIMENTO

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

RISULTATO

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

LINK CORRELATI

[Scheda Opzioni \(Preferenze globali\)](#) a pag. 295

Finestra Area lavoro

La finestra **Area lavoro** offre una varietà di ambienti di modifica e di riproduzione le cui funzioni sono adattate agli scopi specifici di particolari tipi di file.

WaveLab Cast consente di scegliere tra diversi editor e finestre, progettati per soddisfare varie esigenze e servire a molteplici scopi:

- L'**Editor audio** per la visualizzazione e la modifica dei file audio.
- La finestra **Montaggio audio**, un ambiente di editing non distruttivo per l'assemblaggio e la modifica delle clip audio nelle tracce.

È possibile personalizzare la finestra **Area lavoro** in base alle proprie esigenze e al proprio flusso di lavoro.

Elementi della finestra Area lavoro

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

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

LINK CORRELATI

[Editor audio](#) a pag. 37

[Montaggio audio](#) a pag. 37

Editor audio

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

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

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Montaggio audio

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

In una traccia audio è possibile inserire un numero qualsiasi di clip. Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché le posizioni di inizio e di fine nel file. Le operazioni di modifica delle clip in un montaggio audio sono di tipo non distruttivo; ciò significa che i file audio originali non vengono modificati.

La finestra **Montaggio audio** fornisce una rappresentazione grafica delle clip nelle tracce. In questa finestra è possibile visualizzare, riprodurre e modificare le tracce e le clip.

LINK CORRELATI

[Montaggio audio](#) a pag. 149

Finestre degli strumenti

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

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

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

LINK CORRELATI

[Apertura e chiusura delle finestre degli strumenti di utility](#) a pag. 38

Apertura e chiusura delle finestre degli strumenti di utility

È possibile chiudere le finestre degli strumenti di utility che non sono rilevanti per il proprio progetto o aprirne altre.

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

LINK CORRELATI

[Finestre degli strumenti](#) a pag. 38

Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori

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

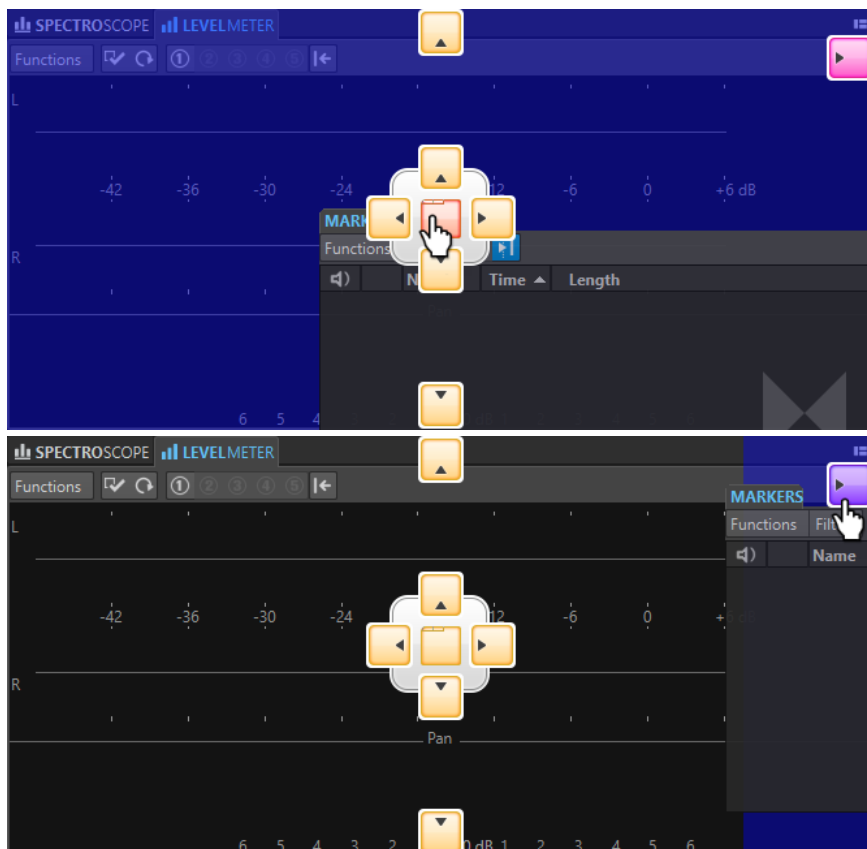
- Per disancorare una finestra degli strumenti di utility o degli indicatori audio, trascinare la scheda corrispondente in un'altra posizione.
La finestra diventa quindi mobile e può essere spostata liberamente.
- Per ancorare una finestra degli strumenti di utility o degli indicatori audio, fare clic e tenere premuto il pulsante del mouse sulla rispettiva barra del titolo oppure fare clic sul pulsante **Opzioni** a destra della barra del titolo e selezionare **Ancora il gruppo di schede in un punto qualsiasi**.


NOTA

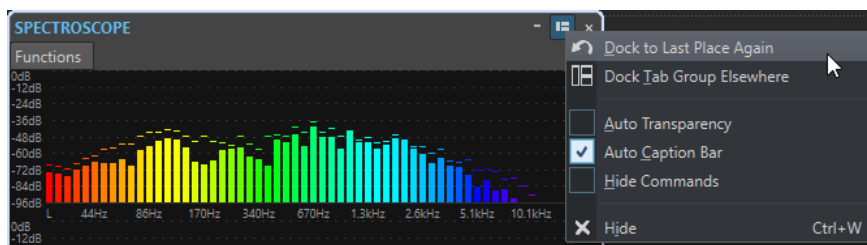
I simboli di colore giallo indicano le posizioni delle finestre ancorate.

I simboli rosa indicano le posizioni delle finestre scorrevoli.

Trascinare la finestra in una di queste posizioni.



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



LINK CORRELATI

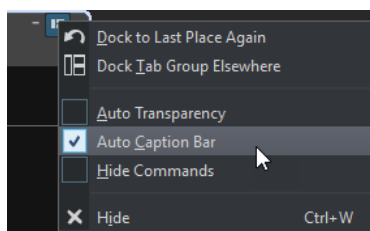
[Finestre scorrevoli](#) a pag. 40

Nascondere la barra del titolo nelle finestre degli indicatori mobili

Per preservare spazio su schermo, la barra del titolo delle finestre degli indicatori mobili può essere automaticamente nascosta nel caso in cui la finestra non rappresenti la finestra attiva. È possibile definire questa impostazione per ogni singola finestra mobile.

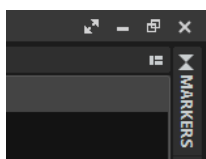
PROCEDIMENTO

1. In una finestra degli indicatori mobili, fare clic sul pulsante **Opzioni** che si trova nella parte superiore-destra della finestra.
2. Selezionare **Barra del titolo automatica**.

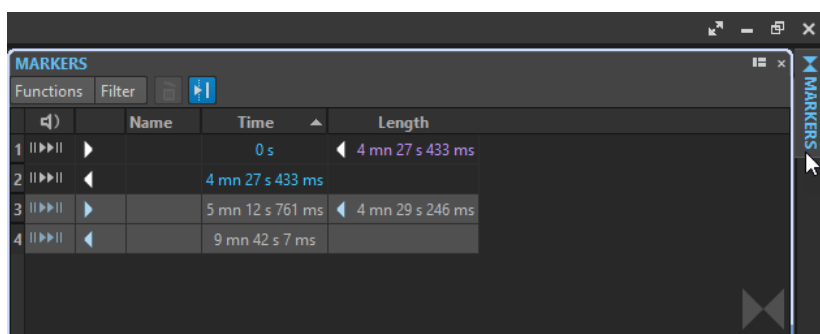


Finestre scorrevoli

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



Scheda di una finestra a scorrimento

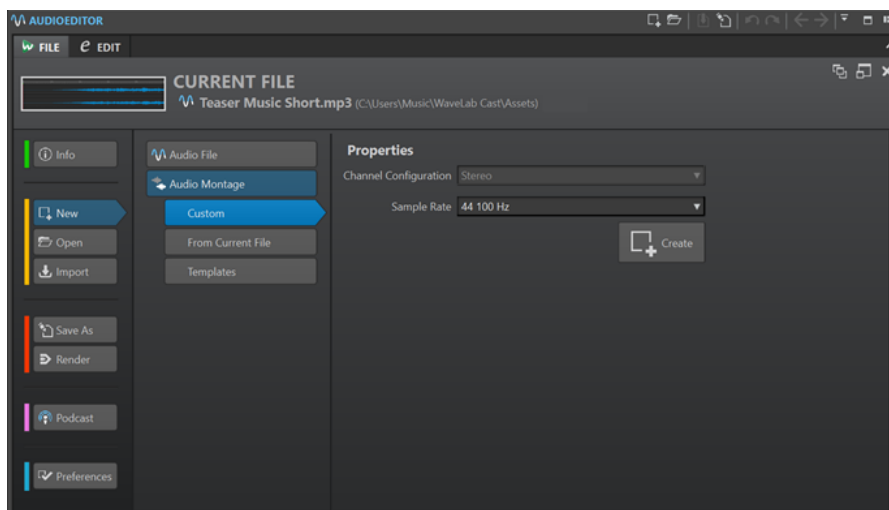


Una finestra a scorrimento aperta

Scheda File

La scheda **File** rappresenta il centro di controllo di WaveLab Cast.

Il pannello **File** è dove è possibile salvare, aprire, renderizzare o importare ed esportare file audio o montaggi audio. Vengono qui inoltre fornite informazioni dettagliate sui propri file ed è possibile configurare le preferenze di WaveLab Cast.



Info

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

Nuovo

Consente di creare un file audio o un montaggio audio.

Apri

Consente di aprire file audio o montaggi audio e di ripristinare file salvati.

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

Importa

Consente di aprire diversi formati file. Sono supportati i seguenti formati:

- **Aggiungi file al montaggio**
- **Video**
- **CD audio**

Salva con nome

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

Renderizza

Consente di eseguire la renderizzazione del file attivo, di un intervallo audio selezionato o di una regione audio contrassegnata specifica.

Podcast

Consente di pubblicare dei podcast.

Preferenze

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

- **Globale**
- **Connessioni audio**
- **Scorciatoie**
- **Plug-in**
- **File audio**

LINK CORRELATI

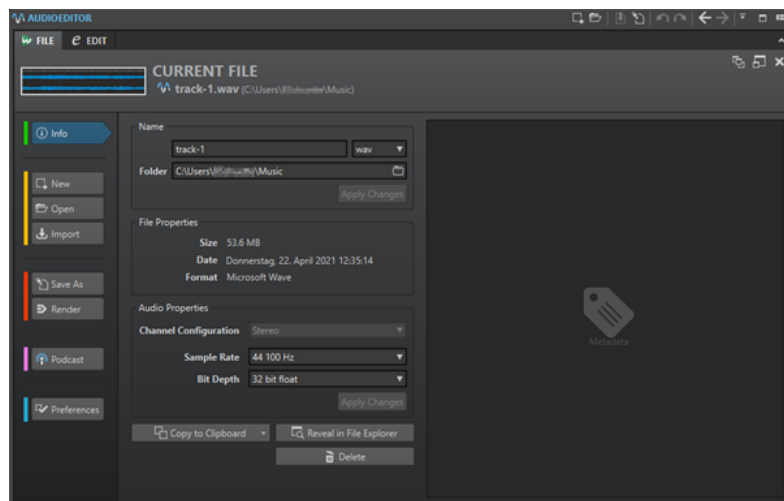
[Finestra di dialogo Info](#) a pag. 42

[Configurazione di WaveLab Cast](#) a pag. 291

Finestra di dialogo Info

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

- Selezionare la scheda **File** e fare clic su **Info**.



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

Nome

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

Proprietà dei file

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

Proprietà audio

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

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

È possibile modificare questi attributi.

Metadati

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

Copia negli appunti

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

Individua in Esplora file/macOS Finder

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

Elimina

Elimina il file attivo.

LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 58

Barra dei comandi

La barra dei comandi della finestra dei file consente di creare, aprire e salvare i file, oltre che di annullare/ripetere le modifiche effettuate.



Apri l'assistente di avvio

Apri la finestra **Assistente di avvio**; questa finestra si apre anche al lancio dell'applicazione.

Nuovo

Consente di creare un file audio o un montaggio audio.

Apri

Consente di aprire un file audio o un montaggio audio.

Salva

Salva il file attivo.

Salva con nome

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

Annulla

Consente di annullare le modifiche.

Ripeti

Consente di ripetere le modifiche precedentemente annullate.

Naviga indietro/Naviga in avanti

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

Personalizza la barra dei comandi

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

Massimizza la finestra

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

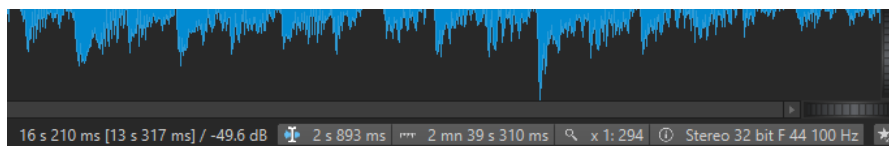
Opzioni di layout

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

Barra di stato

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

Le informazioni visualizzate sulla barra di stato vengono continuamente aggiornate, in base al movimento del cursore e alle selezioni audio.



Tempo/Livello (dB)

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

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

Sincronizza il cursore

- Facendo clic con il pulsante sinistro del mouse su questo pulsante (comando da tastiera: !) viene sincronizzato il cursore di riproduzione con il cursore di modifica; ciò significa che durante la riproduzione dell'audio il cursore di modifica viene spostato alla posizione del cursore di riproduzione.

Se la posizione specificata non è attualmente visualizzata, WaveLab scorre automaticamente in quella posizione.

Nella finestra **Montaggio audio** questa funzione attiva la clip che si trova in questa posizione, se presente.

Di conseguenza, se la finestra della catena di plug-in delle clip è aperta i plug-in della clip attivata vengono visualizzati e sincronizzati.

- Facendo clic-destro su questo pulsante è possibile modificare la posizione del cursore di modifica regolando i valori nella finestra di dialogo corrispondente.

NOTA

L'unità di modifica utilizzata nella finestra di dialogo corrisponde all'unità impostata per il righello temporale.

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

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

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

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

Indicatore di zoom

Consente di visualizzare il fattore di zoom corrente.

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

Proprietà dei file audio/Proprietà dei montaggi audio

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

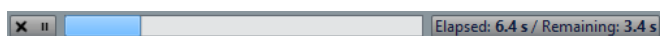
Nella finestra **Montaggio audio** viene visualizzata la frequenza di campionamento del montaggio audio. Fare clic sull'indicatore per aprire la finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**.

Bypass della Sezione Master

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

Informazioni di base

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



LINK CORRELATI

[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

Menu contestuali

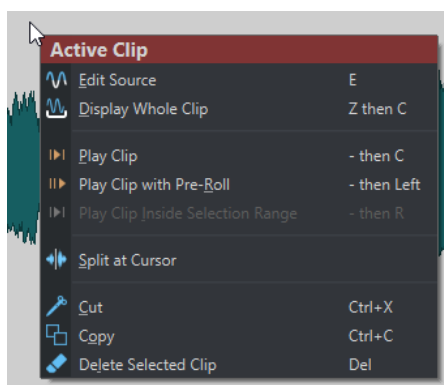
WaveLab Cast offre vari menu contestuali, che contengono comandi e/o opzioni relativi alla finestra attiva.

I menu contestuali vengono visualizzati quando si fa clic con il pulsante destro del mouse in aree specifiche.

SUGGERIMENTO

La maggior parte dei comandi e delle opzioni che si possono trovare nei menu contestuali sono accessibili anche tramite altri elementi di controllo dell'applicazione, come finestre, finestre di dialogo o menu principali. I menu contestuali hanno principalmente lo scopo di velocizzare il flusso di lavoro consentendo di accedere più rapidamente alle funzioni corrispondenti.

Tuttavia, alcune opzioni sono disponibili esclusivamente nei menu contestuali. Quando si cerca una funzione specifica, fare clic-destro con il pulsante destro del mouse sulla finestra attiva per verificare se è disponibile un menu contestuale.



Menu contestuale nella finestra Montaggio audio

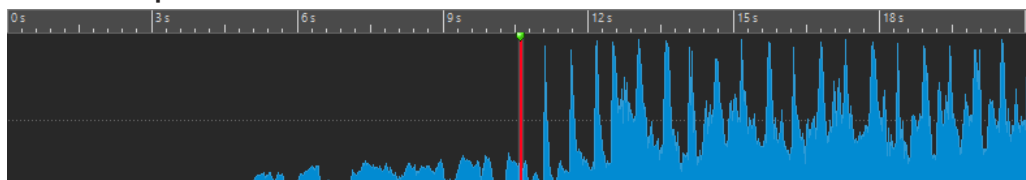
LINK CORRELATI

[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

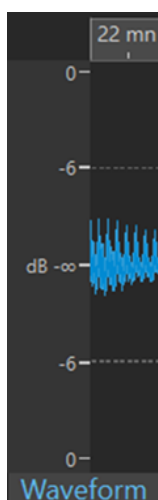
Righello del tempo e righello del livello

Sia nell'**Editor audio** che nella finestra **Montaggio audio** è possibile visualizzare un righello del tempo. Nell'**Editor audio** è inoltre disponibile un righello del livello.

Righello del tempo



Righello del livello (solo Editor audio)



Righello del livello nell'Editor audio

LINK CORRELATI

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

[Opzioni del righello del tempo e del righello del livello](#) a pag. 46

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 50

Opzioni del righello del tempo e del righello del livello

Nell'**Editor audio** è possibile specificare un formato del tempo e del livello (ampiezza) per ogni singolo righello. Nella finestra **Montaggio audio** è possibile definire un formato per la visualizzazione del righello del tempo.

LINK CORRELATI

[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

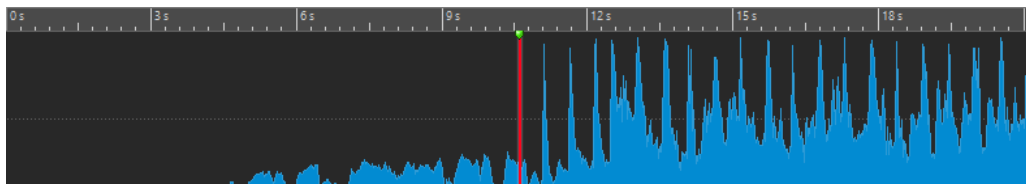
[Menu del righello del tempo](#) a pag. 46

[Menu Righello del livello \(solo Editor audio\)](#) a pag. 48

Menu del righello del tempo

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

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



Timecode

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

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

Orologio

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

Campioni

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

Misure e movimenti

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

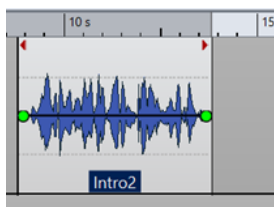
Dimensione file (solo Editor audio)

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

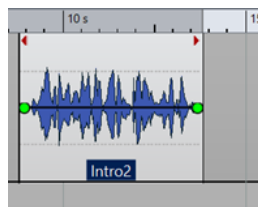
Visualizza la griglia

Visualizza una griglia nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** allineata con i contrassegni (cioè i principali tick) del righello temporale.

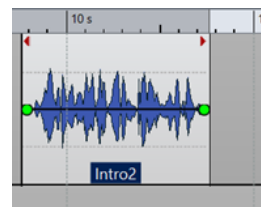
- Nell'**Editor audio** è possibile applicare le impostazioni per la vista panoramica e per la vista principale in maniera individuale.
- Nella finestra **Montaggio audio** sono disponibili tre opzioni aggiuntive:
 - **Nascondi**
 - **Mostra in secondo piano**
 - **Visualizza sopra le clip**



Nascondi



Mostra in secondo piano



Visualizza sopra le clip

NOTA

Questa opzione è indipendente dall'impostazione **Contrassegni del righello dei tempi** nella sezione **Allineamento**, sebbene l'allineamento si basi sullo stesso concetto.

Formato tempo

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

Salva le impostazioni correnti come predefinite

Se questa opzione è attivata, il righello del tempo utilizza il formato del tempo corrente in tutte le nuove finestre dell'**Editor audio** o del **Montaggio audio**.

Imposta l'origine del righello all'inizio del file

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

Imposta l'origine del righello al cursore

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

LINK CORRELATI

[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

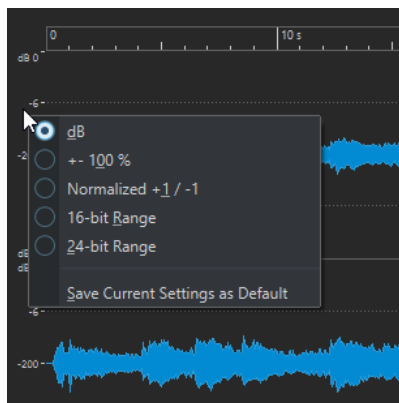
[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 50

[Menu Righello del livello \(solo Editor audio\)](#) a pag. 48

Menu Righello del livello (solo Editor audio)

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

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



dB

Consente di impostare il formato del livello sui decibel.

+100%

Consente di impostare il formato del livello sulla percentuale.

Normalizzato +1 / -1

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

Intervallo 16 bit

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

Intervallo 24 bit

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

Salva le impostazioni correnti come predefinite

Se questa opzione è attivata, il righello del livello utilizza il formato del livello corrente in tutte le nuove finestre dell'**Editor audio**.

LINK CORRELATI

[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

[Menu del righello del tempo](#) a pag. 46

Lavorare con una visualizzazione basata sulla metrica

Se si sta lavorando su materiale basato sul tempo musicale, è possibile selezionare il formato della metrica (misure, battiti e unità) che verrà visualizzato per la legenda del righello. Questo rende più semplice la modifica dei brani.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, fare clic-destro sul righello del tempo e selezionare **Misure e movimenti**.
 2. Fare clic-destro sul righello del tempo e selezionare **Formato tempo**.
 3. Nella scheda **Misure e movimenti**, impostare i parametri **Indicazione metrica** e **Tempo** su valori adeguati al proprio file audio.
 4. Impostare il parametro **Unità per nota da un quarto** su un numero che si ritiene adatto. Ad esempio, è possibile applicare lo stesso valore utilizzato dal proprio sequencer MIDI.
 5. Fare clic su **OK**.
-

LINK CORRELATI

[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 50

Impostazione della posizione del cursore di modifica

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

Il cursore di modifica può essere spostato in diversi modi:

- Fare clic in un punto qualsiasi nell'**Editor audio**, nella finestra **Montaggio audio** o nel righello del tempo. Se è stata definita una selezione, fare clic sul righello del tempo per impedire la deselegazione.
- Fare clic e trascinare il cursore sul righello del tempo.
- Utilizzare i controlli di trasporto.
- Utilizzare i tasti freccia.
- Fare doppio-clic su un marker.

LINK CORRELATI

[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

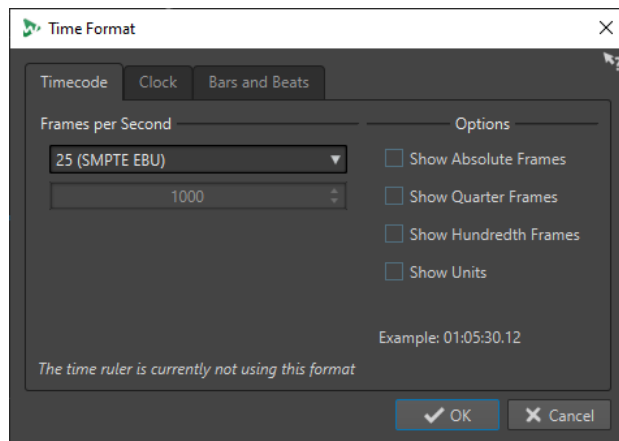
[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 50

Finestra di dialogo Formato tempo

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

- Per aprire la finestra di dialogo **Formato tempo**, fare clic-destro sul righello nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** e selezionare **Formato tempo**.

Nell'**Editor audio** è possibile definire formati del tempo diversi per la vista panoramica e la vista principale.



Scheda Timecode

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

Fotogrammi (frame) al secondo

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

Mostra frame assoluti

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

Mostra quarti di frame

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

Mostra centesimi di frame

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

Mostra unità

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

Scheda Orologio

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

Mostra unità

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

Compatto

Consente di visualizzare il tempo senza indicatori di unità.

Scheda Misure e movimenti

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

Indicazione metrica

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

Tempo

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

Unità per nota da un quarto

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

Visualizza i tick

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

LINK CORRELATI

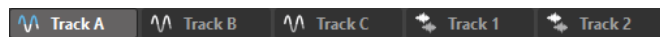
[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

Gestione delle schede nell'Editor audio/nella finestra Montaggio audio

Una scheda che si trova nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** rappresenta un contenitore per un file in WaveLab Cast. È possibile aprire numerose schede, ma ne risulta attiva soltanto una alla volta. Il menu contestuale **Schede** offre una serie di opzioni relative alle schede.

Schede file

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



Crea un montaggio audio

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

Aggiungi a

Consente di aggiungere il file attivo a un altro editor.

Chiudi

Consente di chiudere la scheda attiva.

Chiudi tutto tranne questo

Consente di chiudere tutti i file eccetto quello attivo.

Chiudi tutti i file audio

Chiude tutti i file audio.

Info

Consente di visualizzare informazioni relative al file attivo.

Individua in Esplora file/macOS Finder

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

Copia negli appunti

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

File recenti

Consente di aprire i file utilizzati di recente.

LINK CORRELATI

[Chiusura dei file](#) a pag. 55

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 164

Attivazione della modalità a schermo intero

È possibile utilizzare WaveLab Cast in modalità a schermo intero.

PROCEDIMENTO

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

Reinizializzazione del layout predefinito di un'area lavoro

PROCEDIMENTO

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

Gestione dei file

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

LINK CORRELATI

[Apertura dei file tramite la scheda File](#) a pag. 53

[Salvataggio dei file](#) a pag. 55

[Browser dei file](#) a pag. 58

Apertura dei file

WaveLab offre varie opzioni per l'apertura dei file, prima o dopo l'avvio dell'applicazione.

È possibile aprire uno o più file contemporaneamente

- tramite l'**Assistente di avvio**
- dalla scheda **File**
- tramite Esplora file/macOS Finder
- dagli appunti
- mediante trascinamento

Apertura dei file tramite l'Assistente di avvio

È possibile aprire i file utilizzati di recente o raggiungere i file da aprire tramite l'**Assistente di avvio**.

PROCEDIMENTO

1. Avviare WaveLab.
2. Nella finestra **Assistente di avvio**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per aprire un file utilizzato di recente, selezionare **Recenti** e selezionare un tipo di file, ad esempio **File audio**. Selezionare un file dall'elenco **File utilizzati di recente** sotto e cliccarci sopra due volte per aprirlo.

SUGGERIMENTO

È possibile restringere le voci dell'elenco inserendo una parte del nome del file nel campo di immissione **Filtro**.

-
- Per individuare un file nel sistema, fare clic su **Sfoggia** e selezionare **File audio** dal menu a tendina. Raggiungere il file e fare clic su **Apri**.
-

Apertura dei file tramite la scheda File

È possibile aprire uno o più file contemporaneamente tramite la scheda **File**.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Apri**.
 2. Selezionare un tipo di file, ad esempio **File audio**.
 3. Scegliere tra le seguenti opzioni:
 - Fare clic su **Sfoggia**, raggiungere i file che si desidera aprire tramite il **Browser dei file** e selezionarli.
 - Fare clic su **File recenti** e selezionare uno o più file dall'elenco.
 4. Fare clic su **Apri** nell'angolo inferiore-destro.
-

RISULTATO

Se è stato selezionato un singolo file, il file viene aperto.

Se sono stati selezionati più file, i file selezionati vengono aperti in schede file separate.

LINK CORRELATI

[Chiusura dei file](#) a pag. 55

[Salvataggio dei file](#) a pag. 55

[Apertura di file dagli appunti](#) a pag. 54

Apertura di file dagli appunti

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

PROCEDIMENTO

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

RISULTATO

I file si aprono in nuove schede file.

Avvio di WaveLab attraverso l'apertura di file

Utilizzando la funzione di trascinamento o tramite Esplora file/macOS Finder è possibile selezionare i file che si desidera aprire in WaveLab prima di avviare l'applicazione.

Eeguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare uno o più file nel proprio sistema. Cliccarci sopra col tasto destro e selezionare **Apri con**. Selezionare WaveLab.
- Trascinare uno o più file sull'icona di WaveLab sul proprio desktop.

RISULTATO

WaveLab viene avviato e i file vengono aperti nell'applicazione.

LINK CORRELATI

[Scheda Visualizzazione \(Preferenze globali\)](#) a pag. 291

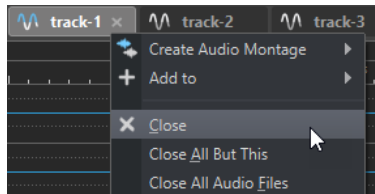
[Apertura dei file](#) a pag. 53

Chiusura dei file

Possono essere chiusi singoli file, file multipli o tutti i file tranne quello selezionato.

OPZIONI

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



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

LINK CORRELATI

[Apertura dei file tramite la scheda File](#) a pag. 53

Salvataggio dei file

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

IMPORTANTE

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

OPZIONI

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

LINK CORRELATI

[Indicatori di cambio scheda](#) a pag. 55

Indicatori di cambio scheda

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

Colori nell'angolo superiore-destro di una scheda

Bianco

Il file non è modificato.

Verde (solo Editor audio)

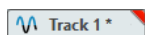
Il file viene utilizzato come un formato file decodificato e salvato.

Rosso

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

Indicatore di modifiche non salvate

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



Colore del nome della scheda

Porpora

Il nome di una scheda di colore porpora indica che nessun file audio è (ancora) associato alla scheda.

Ripristino delle versioni salvate dei file

È possibile riportare un file all'ultimo stato salvato. Questo consente di annullare tutte le modifiche apportate al file dall'ultima volta che è stato salvato.

PROCEDIMENTO

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

RISULTATO

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

Backup automatici

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

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

Salvataggio dei montaggi audio

Le operazioni di salvataggio per i montaggi audio corrispondono a quelle per i file audio. Vanno comunque tenuti in considerazione alcuni aspetti quando si salvano i montaggi audio.

- I file del montaggio audio contengono esclusivamente i riferimenti ai file audio. Se si desidera rinominare i file audio ai quali fanno riferimento dei montaggi audio, rinominare i file audio desiderati nella finestra **Info** dell'**Editor audio**. Tutti i riferimenti delle clip vengono aggiornati automaticamente.

- Se il montaggio audio contiene clip che fanno riferimento a file audio senza titolo, salvare questi file audio prima di salvare il montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Rinomina dei file](#) a pag. 57

[Salvataggio dei file](#) a pag. 55

Eliminazione di file

È possibile eliminare il file attivo direttamente da WaveLab Cast.

PREREQUISITI

Il file che si desidera eliminare non è stato né copiato negli appunti, né incollato in un altro file aperto; inoltre il file non è aperto in un'altra applicazione.

PROCEDIMENTO

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

RISULTATO

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

Rinomina dei file

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

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

LINK CORRELATI

[File di picco](#) a pag. 34

[Rinomina dei file](#) a pag. 57

Rinomina dei file

È possibile rinominare i file direttamente da WaveLab Cast.

PREREQUISITI

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

PROCEDIMENTO

1. Aprire il file che si desidera rinominare.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Selezionare la scheda **File**, fare clic su **Info**, specificare un nuovo **Nome**, una nuova **Cartella** e/o un'estensione file e fare clic su **Applica le modifiche**.
- Premere **F2**, specificare un nuovo **Nome**, una nuova **Cartella** e/o un'estensione file e fare clic su **OK**.

LINK CORRELATI

[Rinomina dei file](#) a pag. 57

[Scheda File](#) a pag. 40

Browser dei file

La finestra **Browser dei file** consente di navigare tra i file direttamente da WaveLab Cast.

Il **Browser dei file** fornisce tutte le funzioni standard di esplorazione dei file.

È possibile utilizzare questo strumento per aprire o inserire i file trascinandoli direttamente in un'altra posizione.

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

La modalità **Riproduzione automatica** è utile per velocizzare il processo di anteprima dei file audio.

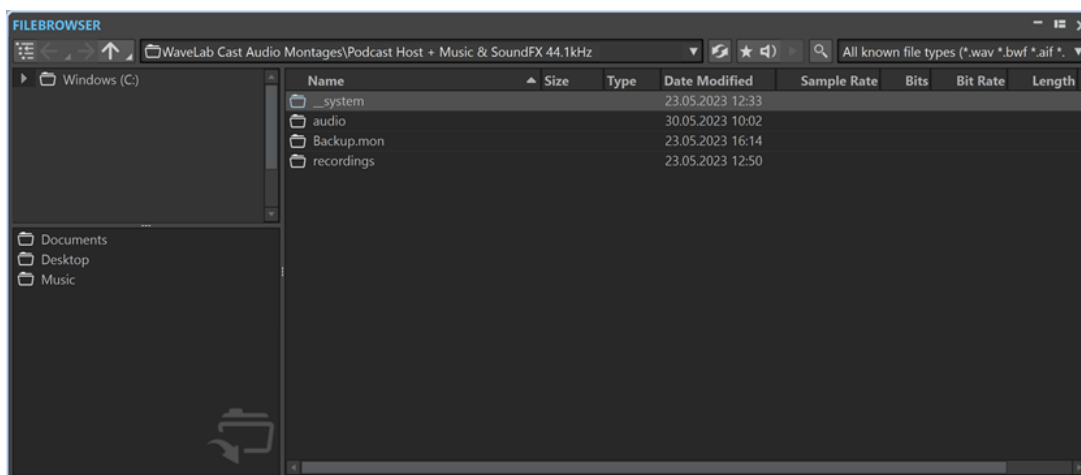
LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 58

Finestra Browser dei file

Nella finestra **Browser dei file** è possibile cercare i file e aprirli in WaveLab Cast.

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



Visualizza la cartella corrente nell'albero delle cartelle



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

Indietro/Avanti/Directory superiore



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

Posizione

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

Aggiorna



Consente di ricaricare manualmente il contenuto, in modo da riflettere eventuali aggiornamenti e modifiche.

NOTA

In alternativa, con la finestra **Browser dei file** attiva, è anche possibile premere **F5** per eseguire l'aggiornamento.

Riproduci attraverso la Sezione Master



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

Modalità Riproduzione automatica



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

Riproduci il file audio selezionato



Consente di riprodurre il file audio selezionato.

Cerca



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

Elenco dei tipi di file

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

Struttura ad albero delle cartelle

Visualizza le cartelle disponibili sul computer utilizzato.

Cartelle preferite

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

Elenco dei file

Visualizza le seguenti informazioni relative a ciascun file:

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

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

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

Mostra in Esplora file/Mostra in macOS Finder

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

Crea cartella

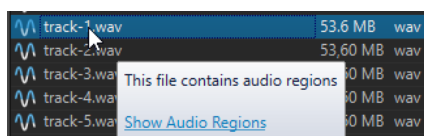
Se si fa clic-destro nell'elenco dei file, è possibile selezionare l'opzione **Crea cartella** per aggiungere una nuova cartella per l'organizzazione dei propri file.

Regioni audio

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

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

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



LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 58

[Aggiunta di cartelle all'elenco delle cartelle preferite](#) a pag. 60

[Finestra Metadati](#) a pag. 123

[Finestra di dialogo Info](#) a pag. 42

Aggiunta di cartelle all'elenco delle cartelle preferite

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

PROCEDIMENTO

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

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

LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 58

Passaggio da un file all'altro

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

OPZIONI

- Per portare un file in primo piano, fare clic sulla scheda corrispondente.
 - Per scorrere i diversi file, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e premere **Tab** ripetutamente.
 - Per scorrere indietro e in avanti gli ultimi due file attivi, premere **Ctrl/Cmd - Tab**. Assicurarsi di rilasciare tutti i tasti dopo ogni passaggio.
 - Per scorrere indietro, premere **Ctrl/Cmd - Shift - Tab**.
 - Per passare dal file attivo al file modificato più di recente e viceversa, premere **F5**.
-

File utilizzati di recente

Tutti i file utilizzati di recente in WaveLab Cast vengono salvati in un elenco. Questo offre un rapido accesso ai progetti recenti.

Apertura di file utilizzati di recente

È possibile aprire i file utilizzati di recente mediante il menu **File** o dalla scheda **File recenti**. Quest'ultima visualizza un numero maggiore di file e contiene alcune opzioni supplementari.

PROCEDIMENTO

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

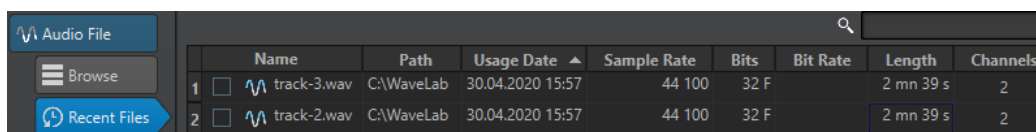
LINK CORRELATI

[Scheda File recenti](#) a pag. 61

Scheda File recenti

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

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



| | Name | Path | Usage Date | Sample Rate | Bits | Bit Rate | Length | 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 |

Visualizza solamente i file creati da WaveLab Cast

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

Campo di ricerca

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

Rimuovi i file non esistenti

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

Rimuovi i file selezionati

Consente di rimuovere tutti i file selezionati dall'elenco.

Apri

Consente di aprire i file selezionati.

Filtraggio di file utilizzati di recente in base al nome

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

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

File temporanei

WaveLab Cast crea dei file temporanei per salvare i risultati intermedi del processamento dei file audio e per le funzioni di annullamento/ripetizione.

File preferiti

È possibile aggiungere i file che si utilizzano regolarmente all'elenco dei file preferiti.

- Per aprire l'elenco dei file preferiti, selezionare **File > Apri**, selezionare il tipo di file e fare clic su **Preferiti**.
- Per aggiungere il file aperto all'elenco dei preferiti, fare clic su **Aggiungi il file corrente**.
- Per aprire un file dall'elenco dei preferiti, selezionare il file desiderato dall'elenco e fare clic su **Apri**.

- Per rimuovere dei file dall'elenco dei preferiti, selezionare i file che si intende rimuovere e fare clic su **Rimuovi i file selezionati**.
- Per rimuovere dall'elenco i file che non sono più presenti sul supporto utilizzato, fare clic su **Rimuovi i file non esistenti**.

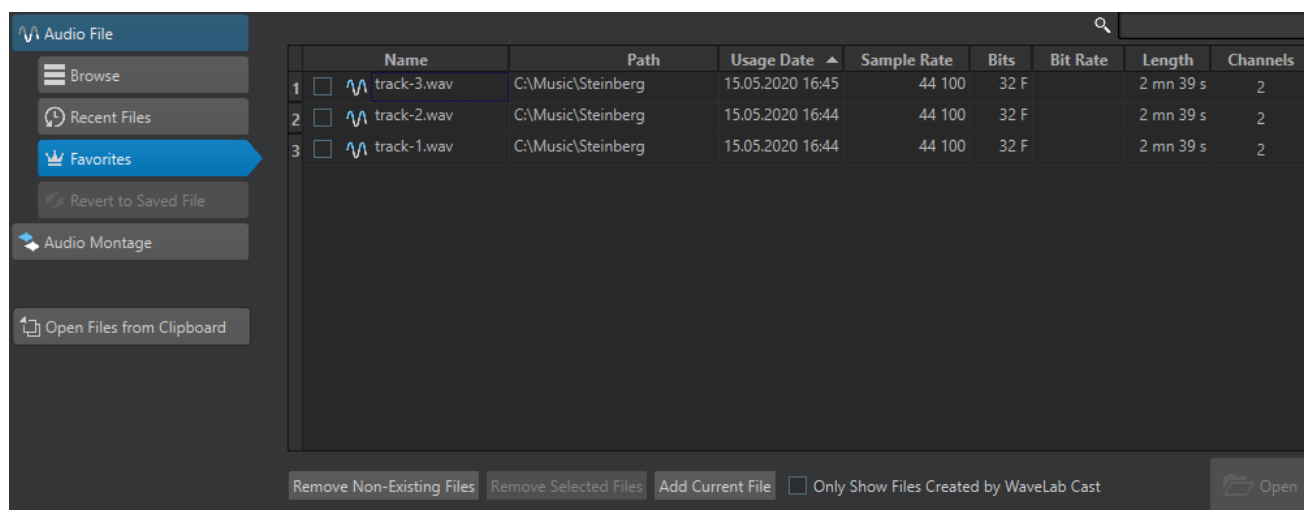
LINK CORRELATI

[Scheda Preferiti](#) a pag. 63

Scheda Preferiti

Questa scheda consente di visualizzare e modificare l'elenco dei file preferiti.

- Per aprire la scheda **Preferiti**, selezionare **File > Apri**, selezionare il tipo di file, quindi fare clic su **Preferiti**.



Elenco di file preferiti

Consente di visualizzare i file preferiti.

Cerca

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

Rimuovi i file non esistenti

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

Rimuovi i file selezionati

Consente di rimuovere tutti i file selezionati dall'elenco.

Aggiungi il file corrente

Aggiunge il file aperto all'elenco dei preferiti.

Visualizza solamente i file creati da WaveLab Cast

Consente di visualizzare solo i file che non sono stati aperti dal momento della creazione da parte di WaveLab Cast.

Questo consente ad esempio di accedere rapidamente ai file creati in WaveLab Cast attraverso le opzioni **Salva con nome** o **Renderizza**.

Apri

Consente di aprire i file selezionati in WaveLab Cast.

LINK CORRELATI

[File preferiti](#) a pag. 62

Filtraggio dei file preferiti

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

- Tramite la scheda **Preferiti**, inserire un particolare nome file o parte di un nome file nel campo di ricerca.
- Per portare il focus dal campo di ricerca all'elenco dei file utilizzati di recente, premere **Freccia giù**.
- Per portare il focus dall'elenco dei file utilizzati di recente al campo di ricerca, premere **Ctrl/Cmd - F**.



LINK CORRELATI

[Scheda Preferiti](#) a pag. 63

Annullamento e ripetizione delle azioni

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

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

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

LINK CORRELATI

[Annullamento delle modifiche agli effetti](#)

Operazioni di trascinamento

In WaveLab Cast molte operazioni possono essere eseguite tramite trascinamento e rilascio; alcune di queste operazioni possono peraltro essere eseguite esclusivamente in questo modo.

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

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

NOTA

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

- Per riposizionare una scheda all'interno del proprio gruppo a schede, trascinarla orizzontalmente.
- Per spostare una scheda in un'altra finestra, trascinarla verticalmente.

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

LINK CORRELATI

[Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori](#) a pag. 38

Trascinamento nell'Editor audio e nella finestra Montaggio audio

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

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

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 58

Trascinamento nella Sezione Master

È possibile riordinare gli effetti nella **Sezione Master** mediante trascinamento.

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

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

Operazioni di zoom

WaveLab offre un'ampia gamma di opzioni e strumenti per le operazioni di zoom nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio**.

Per aumentare o ridurre il fattore di zoom, è possibile scegliere tra controlli, strumenti e pulsanti dedicati e possono essere utilizzati il mouse o la tastiera del computer, in modo che, indipendentemente dalla parte dell'area di lavoro in cui si sta attualmente lavorando, sia possibile accedere facilmente alle funzioni di zoom più adatte al proprio flusso di lavoro e ai propri scopi.

Operazioni di zoom tramite le rotelle di scorrimento

Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** è possibile utilizzare le rotelle di scorrimento per aumentare o ridurre il fattore di zoom.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:



Per eseguire uno zoom in senso orizzontale, fare clic sulla rotellina di scorrimento **Ingrandimento orizzontale (3)** ed eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra oppure utilizzare la rotellina del mouse.

Per ridurre al minimo il fattore di zoom, fare doppio clic sulla rotellina di scorrimento **Ingrandimento orizzontale (3)**.

NOTA

- Quando si riduce al massimo lo zoom, l'intero file viene visualizzato nella finestra.

- Quando si aumenta al massimo lo zoom, ciascun campione occupa numerosi pixel sullo schermo. Questo consente una modifica accurata della forma d'onda a livello del singolo campione.

- Per aumentare lo zoom in senso verticale, fare clic sul controllo **Ingrandimento verticale (2)** ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso oppure utilizzare la rotellina del mouse.

Per alternare un'altezza ottimizzata e il fattore di ingrandimento predefinito, fare doppio-clic sulla rotellina di scorrimento **Ingrandimento verticale (2)**.

NOTA

Aumentando gradualmente lo zoom, viene visualizzata solo una parte dell'altezza totale della forma d'onda. La barra di scorrimento verticale (1) consente di determinare con precisione quale area visualizzare. È possibile controllare il righello per vedere quale dettaglio della forma d'onda è attualmente visualizzato.

Per ottimizzare il livello di zoom verticale della forma d'onda, premere **Ctrl/Cmd**, quindi il righello del tempo. Tenere premuto il pulsante del mouse ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.

NOTA

- Quando si aumenta di molto il livello di zoom, ciascun campione viene rappresentato con un gradino (4) e un punto (5). I gradini mostrano lo stato digitalizzato effettivo. I punti facilitano l'identificazione dei campioni, specialmente con i campioni a zero.



- La curva rappresenta anche una stima del segnale analogico ricostruito, per fornire dei suggerimenti sui picchi reali.

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

Operazioni di zoom mediante l'utilizzo del mouse

Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** è possibile fare clic e trascinamento o utilizzare la rotellina del mouse per aumentare o ridurre il fattore di zoom.

PROCEDIMENTO

- Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Per eseguire uno zoom in senso orizzontale, posizionare il puntatore del mouse sul righello del tempo. Fare clic ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.

SUGGERIMENTO

Per mantenere la posizione del puntatore del mouse, premere **Shift** prima del trascinamento. Premere **Ctrl/Cmd - Shift**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina.

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

SUGGERIMENTO

Per eseguire uno zoom intorno alla posizione del puntatore del mouse, premere invece **Ctrl/Cmd**.

- Per eseguire uno zoom in senso verticale, premere **Shift**, puntare il cursore su una forma d'onda e muovere la rotellina del mouse.
-

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

Operazioni di zoom durante la selezione di un intervallo audio

Nella finestra **Montaggio audio** e nell'**Editor audio** è possibile aumentare o ridurre il fattore di zoom durante la selezione di un intervallo audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio** o nell'**Editor audio**, fare clic e trascinamento per selezionare un intervallo audio.
 2. Fare clic nella selezione e, con il pulsante del mouse premuto, tenere premuto **Shift**.
 3. Spostare il mouse verso l'alto per aumentare il fattore di zoom o verso il basso per ridurlo.
 4. Per regolare l'intervallo audio selezionato, tenendo ancora premuto il pulsante del mouse rilasciare **Shift** ed eseguire un trascinamento verso sinistra o verso destra.
-

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

Ingrandimento tramite la tastiera

Un modo rapido per aumentare o ridurre il fattore di zoom nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** consiste nell'utilizzare i tasti freccia sulla tastiera del computer.

PROCEDIMENTO

- Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Per eseguire uno zoom in orizzontale premere **Freccia su** o **Freccia giù**.
 - Per eseguire uno zoom in verticale premere **Shift**, quindi premere **Freccia su** o **Freccia giù**.
 - Per eseguire uno zoom in verticale in modo da adattare la visualizzazione all'altezza disponibile, premere **Ctrl/Cmd - Shift - Freccia su**.
 - Per ridurre al massimo lo zoom premere **Ctrl/Cmd - Freccia giù**.

- Per aumentare al massimo lo zoom premere **Ctrl/Cmd - Freccia su**.

LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 291

[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

Opzioni di zoom nella barra delle schede

Nella barra delle schede sono disponibili diverse opzioni di zoom, sia nella finestra **Montaggio audio** che nell'**Editor audio**.

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

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

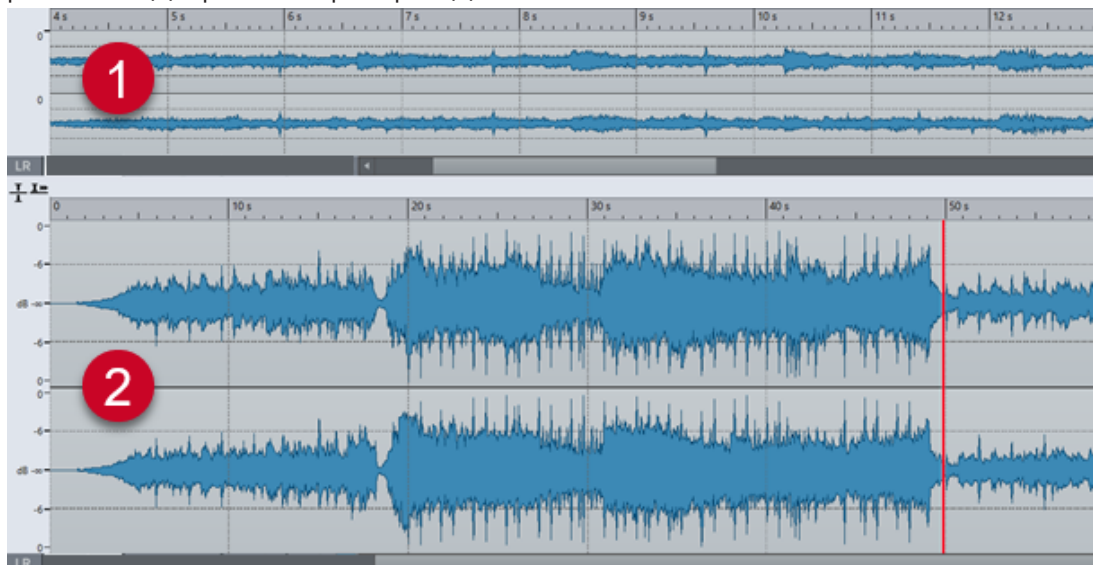
[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 155

[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

Opzioni di zoom specifiche dell'Editor audio

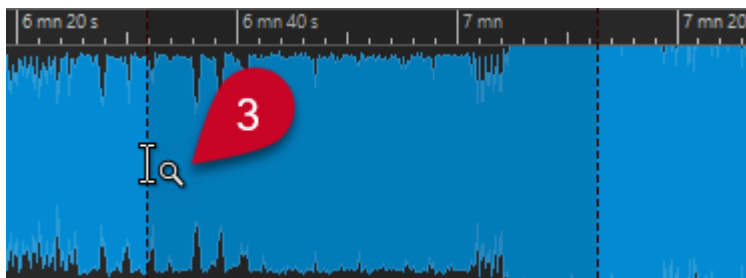
L'**Editor audio** offre alcune opzioni di zoom disponibili in forma esclusiva, come ad esempio uno strumento **Zoom** aggiuntivo.

L'**Editor audio** consente di definire delle impostazioni del livello di zoom separate per la vista panoramica (1) e per la vista principale (2).



Nella panoramica, un indicatore di intervallo nel righello del tempo indica quale sezione del file viene visualizzata nella vista principale.

È possibile utilizzare lo strumento **Zoom** (3) sia nella vista principale che nella panoramica, per ingrandire un dettaglio della forma d'onda in modo che occupi l'intera finestra.



LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

[Impostazione dei livelli di zoom nell'Editor audio](#) a pag. 70

[Operazioni di zoom per mezzo dello strumento Ingrandimento](#) a pag. 71

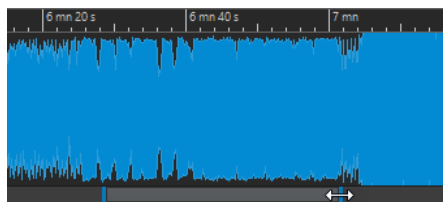
[Operazioni di zoom mediante il righello del livello](#) a pag. 71

Impostazione dei livelli di zoom nell'Editor audio

Nell'**Editor audio** è possibile impostare livelli di zoom differenti per la vista panoramica e per la vista principale.

PROCEDIMENTO

- Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Per regolare il livello di ingrandimento tramite la barra di scorrimento, trascinarne i bordi.



- Per scorrere la vista principale, trascinare l'indicatore dell'intervallo. L'indicatore di intervallo si trova nella parte superiore della vista d'insieme.



- Per regolare il livello di ingrandimento, trascinare i bordi dell'indicatore di intervallo.
-

LINK CORRELATI


[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

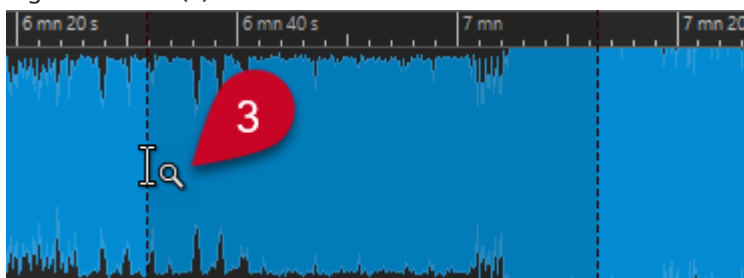
[Opzioni di zoom specifiche dell'Editor audio](#) a pag. 69

Operazioni di zoom per mezzo dello strumento Ingrandimento

È possibile utilizzare lo strumento **Ingrandimento** per allargare un dettaglio della forma d'onda e visualizzarlo nella vista principale.


PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Ingrandimento**, fare clic su **Ingrandimento** . Quando si porta il puntatore del mouse sulla vista principale, questo si trasforma in un'icona a forma di lente di ingrandimento (3).



3. Fare clic e trascinamento verso sinistra o destra per definire una selezione.
4. Rilasciare il pulsante del mouse.

SUGGERIMENTO

In alternativa, è possibile saltare i primi due passaggi e definire una selezione nella vista panoramica. Indipendentemente dallo stato del pulsante **Ingrandimento**  nella sezione **Ingrandimento**, quando si porta il cursore del mouse sopra la panoramica, il puntatore del mouse corrisponde allo strumento **Ingrandimento**.

RISULTATO

La selezione viene ingrandita e riempie l'intera vista principale.

LINK CORRELATI

[Opzioni di zoom specifiche dell'Editor audio](#) a pag. 69

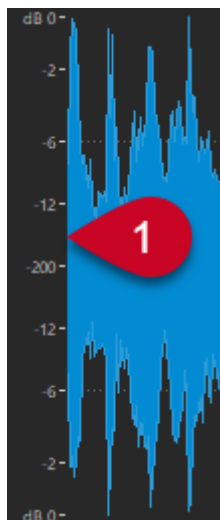
[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

Operazioni di zoom mediante il righello del livello

Con la forma d'onda visualizzata nell'**Editor audio**, è possibile eseguire delle operazioni di zoom utilizzando il righello del livello.

PROCEDIMENTO

- Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Per eseguire uno zoom in verticale posizionare il puntatore del mouse sul righello del livello (1). Fare clic e trascinamento verso sinistra o destra.



- Per riportare l'ingrandimento verticale a 0 dB, fare doppio-clic sul righello del livello.
- Per impostare il fattore di ingrandimento verticale al suo valore ottimale, che corrisponde ai campioni minimo e massimo attualmente visualizzati, assicurarsi che il righello del livello sia impostato a 0 dB, quindi cliccarci sopra due volte.

LINK CORRELATI

[Opzioni di zoom specifiche dell'Editor audio](#) a pag. 69

[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

Opzioni di zoom specifiche per i montaggi audio

La finestra **Montaggio audio** offre alcune opzioni di zoom disponibili in forma esclusiva.

È possibile utilizzare dei pulsanti di zoom aggiuntivi nella finestra **Montaggio audio**; qui si trovano inoltre delle opzioni di zoom relative alle tracce.

LINK CORRELATI

[Operazioni di zoom mediante l'utilizzo dei pulsanti di zoom](#) a pag. 72

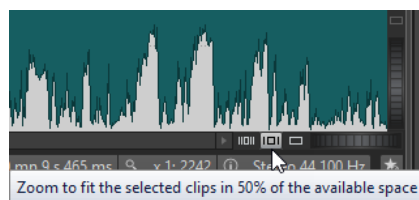
[Modifica del numero di tracce visualizzate](#) a pag. 73

Operazioni di zoom mediante l'utilizzo dei pulsanti di zoom

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

PROCEDIMENTO

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



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

LINK CORRELATI

[Opzioni di zoom specifiche per i montaggi audio](#) a pag. 72

[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

Modifica del numero di tracce visualizzate

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

PROCEDIMENTO

- Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - Per visualizzare più tracce, fare clic sull'icona a lente di ingrandimento più piccola.

 - Per visualizzare un numero inferiore di tracce, fare clic sull'icona a lente di ingrandimento più grande.
 - Per fare in modo che una singola traccia si adatti all'intera finestra **Montaggio audio**, fare clic sulla freccia in giù nella parte inferiore dell'area dei controlli delle tracce. Selezionare **Zoom avanti** dal menu a tendina **Impostazioni delle tracce**.
 - Per ridurre nuovamente il fattore di ingrandimento, fare clic sulla freccia in giù nella parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce e selezionare **Zoom indietro**. È anche possibile fare clic-destro su una traccia e selezionare **Visualizza l'intera clip** dal menu a tendina.
-

LINK CORRELATI

[Opzioni di zoom specifiche per i montaggi audio](#) a pag. 72

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

[Operazioni di zoom](#) a pag. 66

Preset

È possibile creare dei preset per salvare le proprie impostazioni preferite.

WaveLab Cast include una selezione di preset di fabbrica disponibili per la maggior parte delle finestre di dialogo.

È possibile inoltre salvare dei preset personalizzati, disponibili dopo il riavvio dell'applicazione.

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

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset](#) a pag. 74

[Caricamento dei preset](#) a pag. 74

[Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST](#) a pag. 75

Salvataggio dei preset

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

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset](#) a pag. 74

Caricamento dei preset

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

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset](#) a pag. 74

Modifica dei preset

È possibile modificare i preset e salvare le modifiche effettuate.

PROCEDIMENTO

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

Eliminazione dei preset

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare.
2. Selezionare il preset che si desidera eliminare.
3. Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare **Organizza i preset**.

4. In Esplora file/macOS Finder, selezionare il file preset che si desidera eliminare e premere **Canc.**
-

Preset temporanei

Alcune finestre di dialogo consentono di salvare e caricare fino a cinque preset temporanei, utili per testare e confrontare rapidamente diverse configurazioni.

LINK CORRELATI

[Salvataggio temporaneo dei preset](#) a pag. 75

[Ripristino di preset temporanei](#) a pag. 75

Salvataggio temporaneo dei preset

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo che si desidera utilizzare e modificare le impostazioni.
 2. Aprire il menu a tendina **Preset**.
 3. Dal sotto menu **Salvataggio temporaneo**, selezionare uno slot.
-

LINK CORRELATI

[Preset temporanei](#) a pag. 75

[Ripristino di preset temporanei](#) a pag. 75

Ripristino di preset temporanei

PROCEDIMENTO

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

LINK CORRELATI

[Preset temporanei](#) a pag. 75

[Salvataggio temporaneo dei preset](#) a pag. 75

Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST

È possibile salvare le impostazioni dei parametri degli effetti per i plug-in VST 3 e VST 2 come preset degli effetti predefiniti; ciò consente di caricarli automaticamente ogni volta che si crea una nuova istanza dell'effetto.

PROCEDIMENTO

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



3. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per i plug-in VST 3, selezionare **Preset predefinito** > **Salva come preset predefinito**.
 - Per i plug-in VST 2, selezionare **Banco predefinito** > **Salva come banco predefinito**.
-

RISULTATO

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

LINK CORRELATI

[Caricamento di preset personalizzati](#) a pag. 76

[Rimozione dei preset predefiniti](#) a pag. 76

Caricamento di preset personalizzati

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

PROCEDIMENTO

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



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

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST](#) a pag. 75

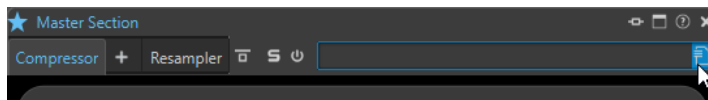
[Rimozione dei preset predefiniti](#) a pag. 76

Rimozione dei preset predefiniti

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

PROCEDIMENTO

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



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

RISULTATO

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

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset predefiniti per i plug-in VST](#) a pag. 75

[Caricamento di preset personalizzati](#) a pag. 76

Copia di informazioni audio negli appunti

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

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

PROCEDIMENTO

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

Impostazione del focus sul file corrente

Se si stanno eseguendo delle modifiche all'interno di una finestra mobile o di una finestra degli strumenti di utility e si desidera riportare il focus sull'**Editor audio** o sulla finestra **Montaggio audio**, è possibile utilizzare l'opzione **Imposta il focus sul file corrente**.

PROCEDIMENTO

- In una qualsiasi finestra, premere **Ctrl/Cmd - F12** per impostare il focus sull'**Editor audio** o sulla finestra **Montaggio audio**.
-

Riproduzione e trasporto

WaveLab offre un'ampia gamma di opzioni per la riproduzione e il trasporto.

LINK CORRELATI

[Barra di trasporto](#) a pag. 78

Barra di trasporto

La **Barra di trasporto** consente di controllare la riproduzione di un file audio o di un montaggio audio, di navigare in varie posizioni nell'audio e di aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.

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

Per impostazione predefinita, le opzioni della barra di trasporto estesa sono nascoste.

- Per attivare la barra di trasporto estesa, fare clic su **Estendi la barra di trasporto** » nella barra di trasporto.



Velocità di riproduzione

Consente di aprire un menu in cui è possibile specificare la velocità di riproduzione.

Esegui pre-roll/Esegui post-roll

Attiva il pre-roll o il post-roll per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e **Riproduci intervallo audio**.

NOTA

Il pre-roll consente di avviare la riproduzione leggermente prima di una posizione specifica.

Il post-roll arresta la riproduzione leggermente dopo una posizione specifica.

Fare clic-destro sul pulsante per selezionare la durata di pre-roll o di post-roll e specificare a quali comandi si desidera applicare il pre-roll/post-roll. Per modificare le durate di pre-roll/post-roll, selezionare **Modifica le durate di pre-roll e post-roll**.

Riproduci l'intervallo audio

Consente di riprodurre l'intervallo audio selezionato. Le impostazioni di post-roll e pre-roll sono tenute in considerazione. Fare clic-destro sul pulsante per aprire un menu contenente le opzioni e le modalità di selezione automatica correlate.

- Se l'opzione **Selezione automatica dell'intervallo** è attivata, l'intervallo viene selezionato automaticamente in funzione delle azioni di modifica effettuate.
- Se la funzione **Riproduci a partire dall'inizio della nuova selezione temporale** è attivata quando si seleziona un intervallo con il mouse mediante trascinamento da sinistra a destra e si avvia la riproduzione, la riproduzione viene avviata a partire dall'inizio della selezione. Se si arresta e si avvia nuovamente la riproduzione o si sposta il cursore di modifica, la riproduzione viene avviata a partire dalla posizione del cursore di modifica. Se questa opzione è disattivata, la riproduzione viene sempre avviata a partire dalla posizione del cursore di modifica.

Se sono attivate le opzioni **Riproduci a partire dall'inizio della nuova selezione temporale** e **Loop**, la riproduzione viene automaticamente riavviata quando si seleziona un nuovo intervallo.

- Se l'opzione **Riproduci la traccia in Solo durante l'editing** è attivata e si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si modificano gli intervalli nella finestra **Montaggio audio**, la traccia viene messa in solo quando si avvia la riproduzione utilizzando le scorciatoie per i comandi **Riproduci intervallo audio**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Questa opzione è disponibile solamente nella finestra **Montaggio audio**.

È possibile selezionare diversi intervalli audio per la riproduzione:

- **Selezione temporale**
- **Regione tra le coppie di marker**

Opzioni supplementari disponibili esclusivamente nella finestra **Montaggio audio**:

- **Clip**
- **Dissolvenza incrociata**
- **Fade-in**
- **Fade-out**

Riproduci fino a un punto di ancoraggio/Riproduci da un punto di ancoraggio

Consente di eseguire la riproduzione fino/da un punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione. Fare clic-destro sul pulsante per aprire un menu contenente le opzioni e le modalità di selezione automatica correlate.

- Se l'opzione **Selezione automatica del punto di ancoraggio** è attivata, il punto di ancoraggio viene selezionato automaticamente in funzione delle azioni di modifica effettuate.
- Se l'opzione **La barra spaziatrice attiva "Riproduci da un punto di ancoraggio"** è attivata e si preme la **Barra spaziatrice** per avviare la riproduzione, vengono tenute in considerazione le impostazioni selezionate per l'opzione **Riproduci da un punto di ancoraggio**. Se il punto di ancoraggio selezionato non è disponibile, la riproduzione viene avviata a partire dalla posizione di riproduzione predefinita.
- Se l'opzione **Riproduci la traccia in Solo durante l'editing** è attivata e si tiene premuto il pulsante del mouse mentre si modificano i punti di ancoraggio nella finestra **Montaggio audio**, la traccia viene messa in solo quando si avvia la riproduzione utilizzando le scorciatoie per i comandi **Riproduci intervallo audio**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Questa opzione è disponibile solamente nella finestra **Montaggio audio**.

È possibile selezionare quale punto di ancoraggio utilizzare come riferimento per i comandi **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**. Quando sono disponibili diverse possibilità, ad esempio più marker, viene utilizzato come punto di ancoraggio di riferimento l'ultimo elemento selezionato o nel caso in cui nessun marker è selezionato, l'elemento più vicino alla posizione del cursore di modifica.

È possibile selezionare uno dei seguenti punti di ancoraggio:

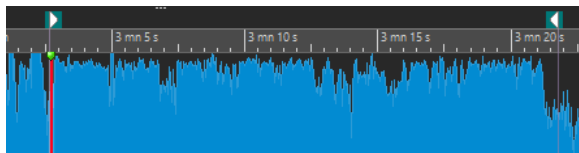
- **Cursore di modifica**
- **Inizio del file**
- **Inizio dell'intervallo temporale selezionato**
- **Fine dell'intervallo temporale selezionato**

- **Tutti i marker**
- **Marker di inizio della regione**
- **Marker di fine della regione**

Opzioni supplementari disponibili esclusivamente nella finestra **Montaggio audio**:

- **Inizio della clip**
- **Fine della clip**
- **Punto selezionato dell'involuppo della clip attiva**

Quando viene rilevato un punto di ancoraggio, ad esempio un coppia di marker di regione, questo è indicato da un marker di ancoraggio verde.



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

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

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

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

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

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

Loop

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

Arresta la riproduzione

Consente di arrestare la riproduzione. Se la riproduzione è già stata arrestata, il cursore di modifica si sposta alla posizione di inizio precedente. Fare clic-destro sul pulsante per aprire il menu a tendina **Riporta il cursore al punto di partenza**.

- Se l'opzione **Dopo la riproduzione standard** è attivata, all'arresto della riproduzione regolare il cursore ritorna alla posizione di partenza.
- Se l'opzione **Dopo la riproduzione automatizzata** è attivata, il cursore di modifica ritorna alla posizione di partenza quando la riproduzione viene arrestata dopo le opzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio**, **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** o **Riproduci l'intervallo audio**.

Avvia la riproduzione dal cursore di modifica

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

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



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

È inoltre possibile avviare la riproduzione a partire dall'ultima posizione di arresto. Fare clic-destro sul pulsante per aprire il menu a tendina **Sequenza principale**.

- Se si seleziona **Avvia**, la riproduzione viene avviata a partire dalla posizione del cursore.
- Se si seleziona **Riprendi dall'ultima interruzione**, la riproduzione viene avviata a partire dall'ultima posizione di arresto.

Registra

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

Riquadro del tempo

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

LINK CORRELATI

[Pre-roll e post-roll](#) a pag. 85

Pulsante Riproduci

Se si fa clic sul pulsante **Riproduci** ► (**Avvia la riproduzione dal cursore di modifica**) nella barra di trasporto, viene avviata la riproduzione del file audio attivo, di un montaggio audio o della clip attiva a partire dalla posizione del cursore di modifica.

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

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

Il comando standard 'Riproduci' non è influenzato dalle opzioni **Riproduci intervallo audio**, **Riproduci da un punto di ancoraggio** e **Riproduci fino a un punto di ancoraggio**.

Pulsante Arresta la riproduzione

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

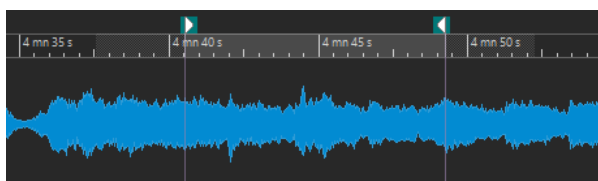
- Se si attiva il pulsante **Arresta la riproduzione** in modalità arresto, il cursore di modifica si sposta sul marker di inizio riproduzione precedente o sull'inizio della selezione (indipendentemente da quanto è vicino), fino al raggiungimento dell'inizio del file.
- Se non è presente alcuna selezione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

Riproduzione di intervalli audio

È possibile riprodurre degli intervalli audio utilizzando le opzioni **Riproduci intervallo audio** disponibili nella barra di trasporto.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro su **Riproduci intervallo audio** e selezionare il tipo di intervallo che si desidera riprodurre.
2. Facoltativo: attivare le opzioni **Esegui pre-roll** e/o **Esegui post-roll**.
3. Posizionare il cursore di modifica all'interno dell'intervallo che si desidera riprodurre o definire un intervallo di selezione.
L'intervallo selezionato e, se attivati, le durate di pre-roll e post-roll vengono visualizzati sul righello del tempo.



4. Per riprodurre l'intervallo selezionato, fare clic sul pulsante **Riproduci intervallo audio** sulla barra di trasporto o premere **F6**.

RISULTATO

Viene riprodotto l'intervallo selezionato. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione. Se è attivata la modalità **Loop**, il pre-roll viene utilizzato solo prima del primo loop e il post-roll solo dopo l'ultimo loop.

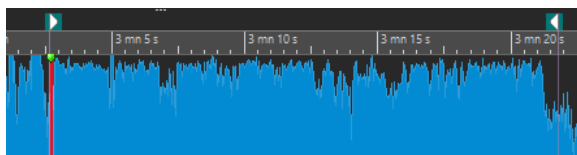
Riproduzione da/fino a un punto di ancoraggio

È possibile riprodurre l'audio da/fino a un punto di ancoraggio utilizzando le funzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** disponibili nella barra di trasporto.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro su **Riproduci da un punto di ancoraggio** o su **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e selezionare un tipo di punto di ancoraggio.
2. In base al tipo di punto di ancoraggio selezionato, nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio** posizionare il cursore di modifica entro l'intervallo che si desidera riprodurre.

Ad esempio, se è stata selezionata l'opzione **Marker di inizio della regione**, fare clic in un punto qualsiasi all'interno dell'area ricompresa tra la coppia di marker di regione da cui/fino a cui si desidera eseguire la riproduzione. Il marker del punto di ancoraggio verde salta al punto di ancoraggio selezionato.



3. Facoltativo: attivare le opzioni **Esegui pre-roll** e/o **Esegui post-roll**.
4. Per eseguire la riproduzione dal marker del punto di ancoraggio, fare clic sul pulsante **Riproduci da un punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto o premere **F7**. Per eseguire la riproduzione fino al marker del punto di ancoraggio, fare clic sul pulsante **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** sulla barra di trasporto o premere **F8**.

RISULTATO

La riproduzione viene avviata o arrestata in corrispondenza del punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

"Riproduci da un punto di ancoraggio" e "Riproduci fino a un punto di ancoraggio"

Il comportamento delle funzioni **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** nella barra di trasporto dipende dalle impostazioni di pre-roll e post-roll.

Riproduci da un punto di ancoraggio

- Se è attivato il post-roll, la riproduzione inizia a partire dalla posizione del punto di ancoraggio e si arresta dopo il tempo di post-roll. Se non è selezionato alcun post-roll, la riproduzione continua fino alla fine del file audio o del montaggio audio.
- Se è attivato il pre-roll, la riproduzione inizia a partire dal punto di ancoraggio selezionato, meno il tempo di pre-roll.
- Se sono attivati il pre-roll e il post-roll, la riproduzione inizia a partire dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll e termina dopo il punto di ancoraggio più il tempo di post-roll.
- Se è attivata la modalità loop, le impostazioni di pre-roll e post-roll vengono tenute in considerazione. In questo modo è possibile riprodurre un loop attorno alla posizione del cursore di modifica senza dover regolare ulteriori impostazioni.

Riproduci fino a un punto di ancoraggio

- La riproduzione inizia dal cursore e termina nel punto di ancoraggio selezionato. Se il cursore si trova oltre il punto di ancoraggio selezionato, la riproduzione inizia dal punto di ancoraggio selezionato. Se il pre-roll è attivo, viene tenuto in considerazione.
- Se è attivato il pre-roll, la riproduzione inizia a partire dal punto di ancoraggio selezionato meno il tempo di pre-roll, fino al punto di ancoraggio selezionato.
- Se non è stato selezionato alcun punto di ancoraggio, l'opzione **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** è disattivata.
- Le impostazioni del loop non producono alcun effetto.

Utilizzo della modalità di selezione automatica

L'utilizzo della modalità di selezione automatica in combinazione con le scorciatoie relative alla riproduzione, per la riproduzione di intervalli audio o punti di ancoraggio, semplifica il monitoraggio delle operazioni di modifica.

PROCEDIMENTO

1. Nella barra di trasporto, fare clic-destro sul pulsante **Riproduci da un punto di ancoraggio** o **Riproduci fino a un punto di ancoraggio** e attivare l'opzione **Selezione automatica del punto di ancoraggio**.
2. Fare clic-destro sul pulsante **Riproduci l'intervallo audio** e attivare l'opzione **Selezione automatica dell'intervallo**.
3. Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare un intervallo.
 - Fare clic all'interno dell'area compresa tra una coppia di marker.

- Fare clic su un fade-in, un fade-out o una dissolvenza incrociata.
- Fare clic in un punto qualsiasi nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.
- Trascinare un marker.

A seconda dell'azione effettuata, viene selezionato l'intervallo o il punto di ancoraggio più appropriato. Ad esempio, se si fa clic nell'area compresa tra una coppia di marker, questa regione viene selezionata come intervallo di riproduzione.

Il righello del tempo visualizza l'intervallo o il punto di ancoraggio selezionato.

NOTA

In modalità **Selezione automatica del punto di ancoraggio** e **Selezione automatica dell'intervallo** è ancora possibile modificare alcune opzioni relative agli intervalli o ai punti di ancoraggio nella barra di trasporto per riprodurre un intervallo/punto di ancoraggio diverso. Tuttavia, l'intervallo o il punto di ancoraggio vengono selezionati di nuovo appena si ricomincia a modificarli nuovamente con il mouse.

-
4. Utilizzare le scorciatoie di riproduzione per avviare la riproduzione.
 - Per riprodurre l'intervallo audio selezionato, premere **F6**.
 - Per eseguire la riproduzione a partire da un punto di ancoraggio, premere **F7**.
 - Per eseguire la riproduzione fino a un punto di ancoraggio, premere **F8**.

RISULTATO

Viene riprodotto l'intervallo di selezione oppure la riproduzione viene avviata o arrestata in corrispondenza del punto di ancoraggio. Le impostazioni di pre-roll e post-roll sono tenute in considerazione.

NOTA

Un intervallo di selezione ha la priorità su qualsiasi altro intervallo. Per fare in modo che gli altri intervalli vengano selezionati automaticamente, deselezionare l'intervallo di selezione.

Riproduzione in loop

È possibile riprodurre in loop la selezione audio, se disponibile.

I punti di loop vengono continuamente aggiornati durante la riproduzione. Se si modifica l'inizio o la fine di un loop durante la riproduzione, il loop cambia. Ciò consente di ascoltare i punti di selezione per il materiale ritmico.

Se non è stato definito alcun intervallo di selezione, viene riprodotto in loop l'intero file.

Se si crea il loop di una sezione nel montaggio audio, il loop viene riprodotto all'interno dei limiti dell'intervallo di selezione corrente. È possibile definire un intervallo di selezione in qualsiasi traccia, anche in una traccia vuota. La posizione verticale dell'intervallo di selezione non è rilevante ai fini della riproduzione del loop. Soltanto la selezione sinistra e destra contano realmente.

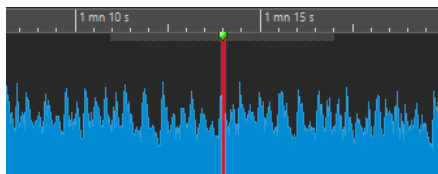
LINK CORRELATI

[Loop](#) a pag. 262

Pre-roll e post-roll

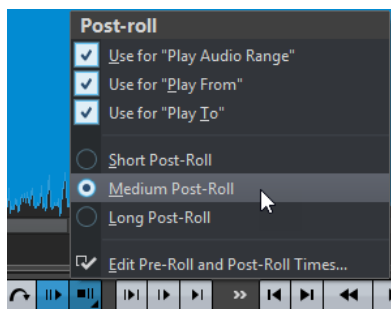
È possibile avviare la riproduzione poco prima di una specifica posizione (pre-roll) e arrestarla poco dopo un'altra posizione (post-roll).

La posizione può essere un punto di ancoraggio o l'inizio o la fine di un intervallo. Le durate di pre-roll e post-roll vengono visualizzate sul righello del tempo.



Per attivare le funzioni pre-roll e/o post-roll, attivare **Esegui post-roll** e **Esegui pre-roll** nella barra del trasporto.

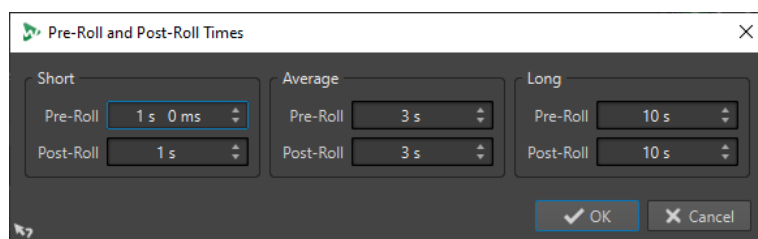
Quando si fa clic-destro sul pulsante di pre-roll o di post-roll sulla barra di trasporto, è possibile selezionare una durata di pre-roll/post-roll. Qui è anche possibile selezionare un'opzione di riproduzione per le funzioni di pre-roll/post-roll, nonché aprire la finestra di dialogo **Durata di pre-roll e post-roll**.



Finestra di dialogo Durata di pre-roll e post-roll

La finestra di dialogo **Durata di pre-roll e post-roll** consente di specificare i tempi esatti di pre-roll e post-roll.

- Per aprire la finestra di dialogo **Durata di pre-roll e post-roll**, fare clic-destro sul pulsante pre-roll o sul pulsante post-roll nella barra di trasporto e selezionare **Modifica le durate di pre-roll e post-roll**.



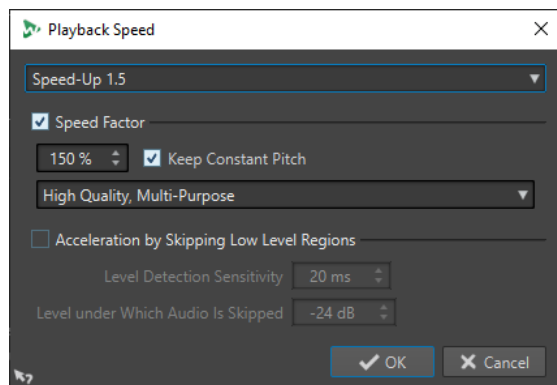
NOTA

Le impostazioni definite in questa finestra di dialogo vengono applicate globalmente in WaveLab Cast.

Finestra di dialogo Velocità di riproduzione

Questa finestra di dialogo consente di specificare la velocità di riproduzione del file audio attivo e di tutte le clip del montaggio audio attivo.

- Per aprire la finestra di dialogo **Velocità di riproduzione**, fare clic-destro su **Velocità di riproduzione** nella barra di trasporto e selezionare l'opzione **Modifica la velocità di riproduzione**.



Preset

Consente di inserire un nome e salvare le impostazioni sotto forma di un preset. È possibile selezionare il preset dal menu a tendina **Velocità di riproduzione** in un secondo momento.

Fattore di velocità

Consente di impostare la velocità di riproduzione come percentuale della velocità normale.

Mantieni l'altezza costante

Impedisce che l'altezza dell'audio venga modificata da qualsiasi cambiamento nella velocità di riproduzione.

Menu a tendina Qualità

Consente di scegliere tra tre opzioni:

L'opzione **Alta qualità (polivalente)** è la più adatta per la maggior parte dei file audio ma richiede del tempo per il processamento.

L'opzione **Anteprima rapida** ha un processamento molto veloce e consente di visualizzare in anteprima un'impostazione.

L'opzione **Parlato** è più adatta per materiale vocale.

Accelerazione saltando regioni con livello basso

Salta la riproduzione delle regioni audio al di sotto del livello di soglia.

Sensibilità rilevamento livello

Determina la sensibilità dell'analisi di rilevamento del livello.

Livello sotto il quale l'audio viene saltato

Consente di determinare il livello soglia al di sotto del quale una regione viene saltata nel corso della riproduzione.

NOTA

La modifica della velocità di riproduzione in WaveLab Cast non comporta alcuna modifica all'audio originale.

Scorciatoie per la riproduzione

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

Barra spaziatrice

Avvia o arresta la riproduzione. Questa scorciatoia può essere utilizzata anche quando l'**Editor audio** o la finestra **Montaggio audio** non rappresentano la finestra attiva.

0 sul tastierino numerico

Consente di arrestare la riproduzione. Se la riproduzione viene arrestata e si preme questa scorciatoia, il cursore di modifica si sposta sul marker di inizio riproduzione precedente o sull'inizio della selezione (indipendentemente da quanto siano vicini), fino al raggiungimento dell'inizio del file. Lo stesso accade quando si fa clic sul pulsante **Arresta la riproduzione** sulla barra di trasporto. La scorciatoia è disponibile anche quando l'**Editor audio** o la finestra **Montaggio audio** non rappresentano la finestra attiva.

Invio

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

Alt-Spazio

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

F6

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

F7

Avvia la riproduzione dal punto di ancoraggio selezionato in base all'opzione scelta nella sezione **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

F8

Avvia la riproduzione fino al punto di ancoraggio selezionato in base all'opzione scelta nella sezione **Punti di ancoraggio** della barra di trasporto.

Modifica della posizione della barra di trasporto

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

PROCEDIMENTO

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



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

Nascondere la barra di trasporto

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

PROCEDIMENTO

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



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

Avvio della riproduzione dal righello del tempo

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

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

LINK CORRELATI

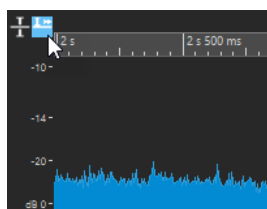
[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

Riproduzione dei canali audio focalizzati

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

PROCEDIMENTO

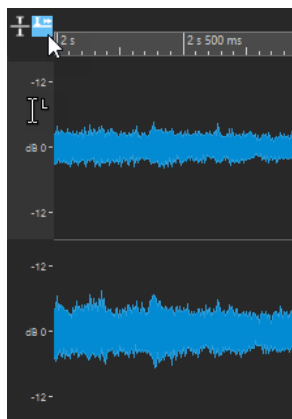
1. Nell'**Editor audio**, attivare l'opzione **Riproduci i canali audio focalizzati**.



NOTA

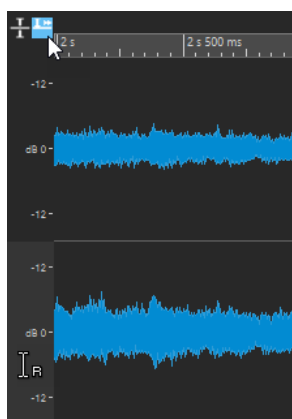
Se si sta utilizzando l'opzione **Riproduci i canali audio focalizzati** per i file audio multicanale, i pulsanti **Mute** e **Solo** non sono disponibili.

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



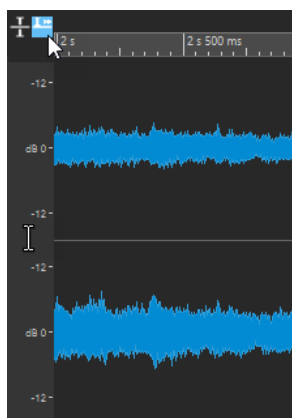
Posizione del cursore per la riproduzione del canale audio sinistro

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



Posizione del cursore per la riproduzione del canale audio destro

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



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

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

LINK CORRELATI

[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

Scrubbing della riproduzione

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

LINK CORRELATI

[Scrubbing tramite l'utilizzo dello strumento Riproduci](#) a pag. 90

[Scrubbing tramite l'utilizzo del righello del tempo](#) a pag. 90

Scrubbing tramite l'utilizzo dello strumento Riproduci

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

PROCEDIMENTO

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

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

RISULTATO

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

LINK CORRELATI

[Scrubbing della riproduzione](#) a pag. 90

Scrubbing tramite l'utilizzo del righello del tempo

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

PROCEDIMENTO

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



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

LINK CORRELATI

[Scrubbing della riproduzione](#) a pag. 90

Riproduzione nella finestra Montaggio audio

Il controllo della riproduzione nella finestra **Montaggio audio** funziona sostanzialmente come nell'**Editor audio**, eccetto che per alcune funzionalità disponibili esclusivamente per i montaggi audio.

Mute e solo

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

OPZIONI

- Nell'area dei controlli di una traccia, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per mettere in mute una traccia, fare clic su **Mute**.
Quando una traccia è in mute, il pulsante Mute è di colore giallo.
 - Per mettere in solo una traccia, fare clic su **Solo**.
Quando una traccia è in solo, il pulsante Solo è di colore rosso.
 - Per mettere in solo più tracce, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul pulsante **Solo** per tutte le tracce desiderate.
 - Per attivare la funzione 'Annulla solo' per una traccia, premere **Ctrl/Cmd - Alt/Opt** e fare clic su **Solo**.
In questa modalità, la traccia non viene silenziata se si mette in solo un'altra traccia. Fare nuovamente clic su **Solo** per disattivare la funzione 'Annulla solo'.

LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

Riproduzione di singole clip

È possibile riprodurre una clip singola in una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic-destro sulla parte inferiore della clip che si desidera riprodurre.
2. Nel menu, selezionare una delle seguenti opzioni di riproduzione:
 - Per riprodurre la clip, selezionare **Riproduci clip**.
 - Per riprodurre la clip con il pre-roll, selezionare **Riproduci la clip con il pre-roll**.Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce sono messe in mute.

Riproduzione di un intervallo di selezione di una traccia

È possibile selezionare una sezione di una clip e riprodurla.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, definire un intervallo di selezione in una clip o in una sezione vuota di una traccia.
 2. Fare clic-destro sull'intervallo di selezione e scegliere **Riproduci la clip all'interno della selezione**.
Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce sono messe in mute.
-

Modifica dei file audio

Modifica dei file audio encompasses apertura, modifica, and salvataggio file audio.

LINK CORRELATI

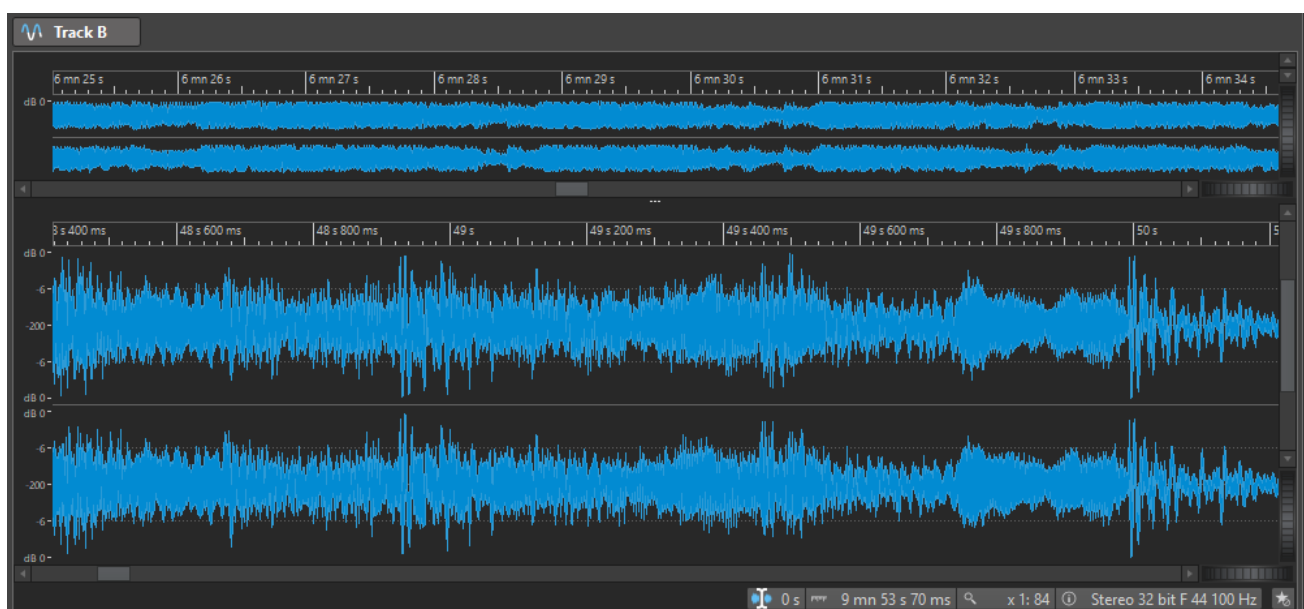
[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Gestione dei file nell'Editor audio](#) a pag. 101

[Mixdown e renderizzazione](#) a pag. 121

Finestra Editor audio

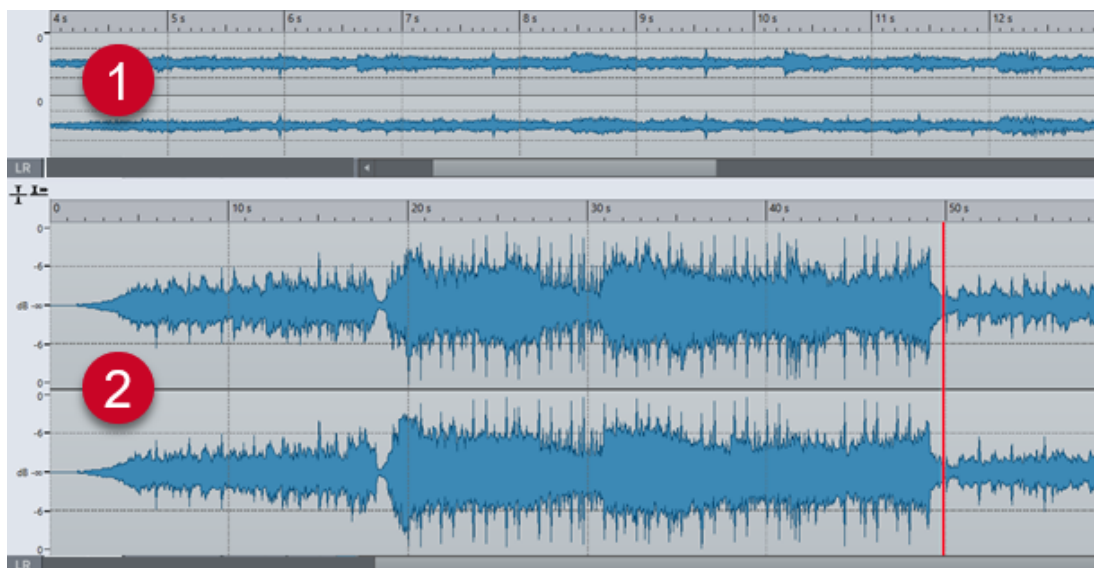
La finestra **Editor audio** consente di visualizzare graficamente i file audio. È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare singoli file audio.



L'**Editor audio** mostra l'audio in due viste:

La **Panoramica (1)** serve per navigare all'interno del progetto.

La **Vista principale (2)** è l'area in cui è possibile modificare i propri file audio.



Modalità di visualizzazione

È possibile scegliere una modalità di visualizzazione per l'**Editor audio**. Possono essere impostate modalità diverse per la **Panoramica** e la **Vista principale**.

- Nella scheda **Forma d'onda** viene visualizzata la forma d'onda del file audio.
- Nella scheda **Arcobaleno** vengono visualizzate le proprietà spettrali sotto forma di una forma d'onda multicolore.

LINK CORRELATI

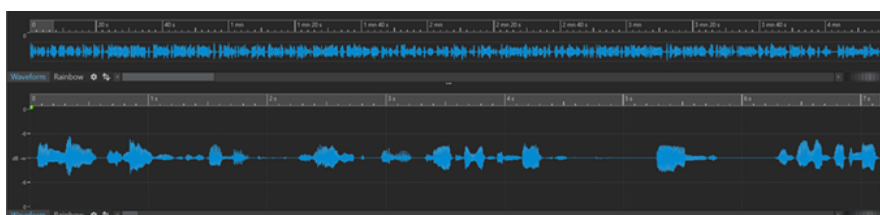
[Visualizzazione della forma d'onda](#) a pag. 94

[Visualizzazione Arcobaleno](#) a pag. 95

Visualizzazione della forma d'onda

Il riquadro di visualizzazione della **Forma d'onda** mostra la forma d'onda del file audio. L'asse orizzontale mostra il tempo. L'asse verticale mostra l'ampiezza.

Per aprire il riquadro di visualizzazione della **Forma d'onda**, fare clic su **Forma d'onda** in fondo alla finestra **Editor audio**.



LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

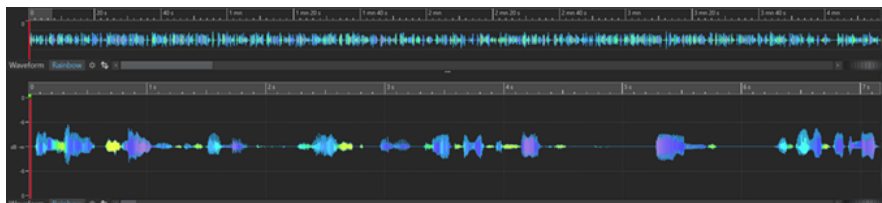
[Modalità di visualizzazione](#) a pag. 94

[Preferenze dei file audio](#) a pag. 295

Visualizzazione Arcobaleno

Con l'**Editor audio** impostato sulla visualizzazione **Arcobaleno** le proprietà spettrali di un file audio sono indicate da colori nella forma d'onda.

Per aprire la visualizzazione **Arcobaleno**, fare clic su **Arcobaleno** in fondo alla finestra dell'**Editor audio**.

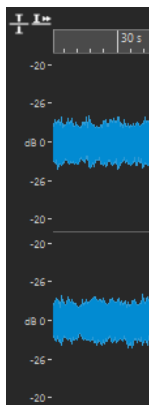


Questo tipo di rappresentazione delle proprietà spettrali del materiale audio mediante più colori nella forma d'onda consente di eseguire una rapida analisi visiva del file audio. Di conseguenza, la visualizzazione **Arcobaleno** può servire a scopi come i seguenti:

- Nella produzione musicale e nel mastering consente di identificare dei pattern, come la presenza di timbri specifici, e di individuare aree problematiche nel materiale audio, caratterizzate ad esempio da troppi bassi o da troppe frequenze alte.
- In ambito forense facilita l'identificazione e la successiva estrazione di segnali significativi, anche all'interno di registrazioni estremamente rumorose.
- In contesti formativi costituisce un ausilio visivo per spiegare e apprendere la struttura del suono.
- Nella linguistica e nell'analisi del parlato fornisce informazioni su come le diverse caratteristiche spettrali sono correlate ai fonemi, all'intonazione e ad altri elementi del discorso.

Area dei controlli dei canali

L'area dei controlli dei canali a sinistra della forma d'onda nell'**Editor audio** consente di selezionare i canali.



Area dei controlli dei canali di un file audio stereo

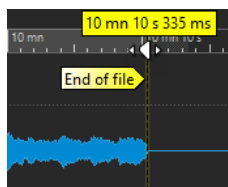
LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Agganci magnetici nei file audio

Alcune posizioni, come i bordi di una selezione o i marker, sono magnetici. Gli elementi trascinati possono essere agganciati a queste posizioni. In questo modo è più semplice posizionare in maniera precisa gli elementi.

Ad esempio, se un marker viene spostato e avvicinato a uno degli agganci magnetici, il marker scatta in questa posizione. Viene quindi visualizzata un'etichetta con la posizione di scatto.

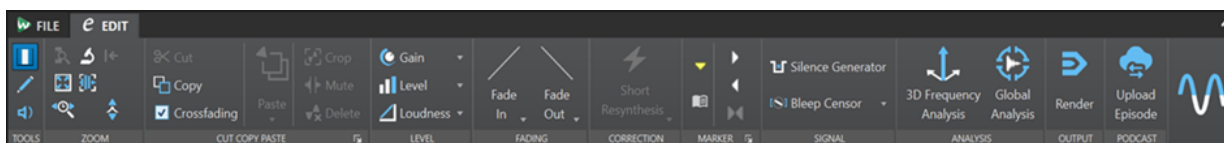


È possibile collocare il cursore in una posizione magnetica facendo clic sulla linea del tempo e tenendo premuto il pulsante del mouse. Se ora si sposta il cursore, questo salta al successivo bordo magnetico.

Scheda Modifica (Editor audio)

La scheda **Modifica** offre l'accesso a una serie di strumenti di utility per la modifica dei file audio.

- Nell'**Editor audio** fare clic su **Modifica**.



Strumenti di utility

Selezione temporale

Questo strumento di lavoro consente di selezionare un intervallo temporale.

Penna

Consente di ridisegnare la forma d'onda nell'**Editor audio**. In questo modo è possibile riparare rapidamente eventuali errori nella forma d'onda.

Riproduci

Consente di riprodurre il file audio alla posizione di clic.

Ingrandimento

Ingrandimento

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

Tempo

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

È possibile modificare il fattore di zoom facendo clic su **Modifica il fattore di ingrandimento**. Si apre così la finestra di dialogo **Fattore di ingrandimento**, in cui è possibile scegliere tra le seguenti opzioni:

- L'opzione **Definisci intervallo temporale** consente di definire l'intervallo temporale da visualizzare.
- L'opzione **Campioni per pixel** consente di specificare il numero di campioni audio ricompresi da ciascun pixel.
- L'opzione **Pixel per campione** consente di specificare il numero di pixel che rappresentano un singolo campione audio.

Ingrandisci la selezione

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

Microscopio

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

Visualizza tutto

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

Visualizza l'intera clip

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

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

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

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

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

Ingrandimento verticale/Riduzione ingrandimento verticale

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

Livello

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

Riporta lo zoom a 0 dB

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

Taglia Copia Incolla

Taglia

Consente di tagliare l'intervallo audio selezionato e di posizionarlo negli appunti.

Copia

Consente di copiare la clip attiva o l'intervallo audio selezionato negli appunti.

Dissolvenza incrociata

Con questa opzione attivata, WaveLab applica automaticamente delle dissolvenze incrociate quando si avvia una delle seguenti operazioni di modifica:

- **Taglia**
- **Incolla**
- **Ritaglia**
- **Mute**
- **Elimina**

- **Aggiungi all'inizio, Aggiungi in fondo, Sovrascrivi o Copie multiple** dal menu **Incolla**

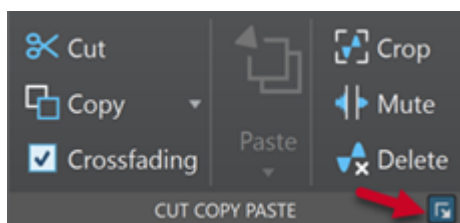
NOTA

Per evitare che WaveLab generi automaticamente delle dissolvenze incrociate per particolari attività di modifica, come ad esempio per eseguire un taglio netto o per inserire dei segmenti audio che non siano collegati in alcun modo all'audio prima o dopo di esso, è possibile disattivare l'opzione in qualsiasi momento.

Tuttavia, a parte questi scopi speciali, si consiglia di mantenere attivata questa opzione poiché consente di evitare problemi comuni come cambiamenti improvvisi di volume o click udibili. Garantisce inoltre transizioni fluide e naturali tra i segmenti audio unendo senza soluzione di continuità un fade-out e un fade-in.

NOTA

Per visualizzare e modificare le impostazioni globali per le dissolvenze e le dissolvenze incrociate è possibile fare clic sul pulsante nell'angolo in basso a destra del pannello **Taglia Copia Incolla**.



Incolla

Incolla il contenuto degli appunti.

Fare clic destro su **Incolla** per aprire un menu a tendina che consente di selezionare un tipo di incollaggio.

- L'opzione **Aggiungi all'inizio** inserisce l'audio prima dell'inizio del file.
- L'opzione **Aggiungi in fondo** inserisce l'audio dopo la fine del file.
- L'opzione **Dissolvenza incrociata sulla fine selezionata** incolla il contenuto degli appunti e crea una dissolvenza incrociata.

Se si porta il mouse su **Dissolvenza incrociata sulla fine selezionata** si apre un menu a tendina che consente di selezionare un tipo di dissolvenza incrociata per l'operazione di incollaggio:

- L'opzione **Lineare (guadagno costante)** modifica il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (potenza costante)** modifica il livello in base a una curva di seno, mentre la potenza del mix rimane costante.
- L'opzione **Radice quadrata (potenza costante)** modifica il livello in base a una curva della radice quadrata, mentre la potenza del mix rimane costante.
- **Sovrascrivi** sostituisce l'audio alla posizione del cursore.
- **Copie multiple** apre una finestra di dialogo che consente di inserire il numero di copie da creare.
- L'opzione **Mixa** consente di fondere due file in uno partendo dalla selezione o, se non presente, dalla posizione del cursore.

Se si seleziona l'opzione **Mixa**, si apre una finestra di dialogo che consente di specificare il guadagno e la fase per l'audio negli appunti e nella destinazione. I

dati negli appunti vengono sempre mixati, indipendentemente dalla durata della selezione.

Ritaglia

Consente di cancellare i dati audio esterni alla selezione.

Mute

Sostituisce la selezione audio con una parte di silenzio.

Elimina

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

Livello

Guadagno

Apri la finestra di dialogo **Guadagno** in cui è possibile applicare un valore di guadagno per modificare il livello di un file audio.

Livello

Apri la finestra di dialogo **Normalizzatore del livello** in cui è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

Intensità acustica

Apri la finestra di dialogo **Normalizzatore dell'intensità acustica** in cui è possibile specificare l'intensità acustica di un file.

Dissolvenze

Fade-in/Fade-out

Consente di applicare un fade-in o un fade-out. Facendo clic-destro sul pulsante si apre il menu a tendina **Curva**.

Tipi di curva

Consentono di selezionare dei preset per le curve di dissolvenza.

- L'opzione **Lineare** consente di modificare il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (*)** consente di modificare il livello in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Radice quadrata (*)** consente di modificare il livello in base a una curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Sinusoidale** consente di modificare il livello in base a una curva sinusoidale.
- L'opzione **Logaritmico** consente di modificare il livello in base a una curva logaritmica.
- L'opzione **Esponenziale** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale.
- L'opzione **Esponenziale+** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale più pronunciata.

Correzione

Metodo di correzione degli errori

Consente di selezionare il metodo di correzione degli errori.

- **Resintesi breve** è più adatto per piccoli errori. WaveLab Cast analizza le immediate vicinanze dell'errore per trovare il metodo di correzione più appropriato.
- **Tratto di matita morbida** è particolarmente adatto per piccoli click. Questo metodo corrisponde a tracciare una linea precisa con una matita morbida. Sostituisce il campione danneggiato con un tratto di matita.

Marker

Crea marker generico

Consente di creare marker e coppie di marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica.

Genera i capitoli

Consente di generare un file di testo che elenca i capitoli presenti nel materiale audio (in base ai marker impostati) per l'utilizzo su YouTube o Spotify.

Crea un marker di inizio regione

Consente di creare un marker di inizio regione in corrispondenza della posizione del cursore di modifica.

Crea un marker di fine regione

Consente di creare un marker di fine regione in corrispondenza della posizione del cursore di modifica.

Crea una regione generica dalla selezione

Imposta un marker di regione generica sul bordo sinistro e destro della selezione audio.

Segnale

Generatore di silenzio

Apri la finestra di dialogo **Generatore di silenzio** che consente di aggiungere del silenzio o dei suoni di ambiente a un file audio.

Bip di censura

Apri la finestra di dialogo **Bip di censura** che consente di sostituire una sezione di un file audio con un suono di bip, per coprire ad esempio una parola volgare.

Analisi

Analisi delle frequenze in 3D

Apri la finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D** in cui è possibile definire l'intervallo di frequenze da analizzare e modificare l'aspetto del grafico per l'analisi delle frequenze in 3D.

Analisi globale

Apri la finestra di dialogo **Analisi globale** in cui è possibile scegliere tra diversi tipi di analisi e analizzare l'audio in relazione ad esempio ai picchi, all'intensità acustica, all'altezza o agli errori.

Uscita

Renderizza

Avvia il processo di renderizzazione.

Podcast

Carica l'episodio

Consente di caricare l'episodio di podcast in un servizio di hosting.

Gestione dei file nell'Editor audio

Prima di iniziare a modificare i file nell'**Editor audio**, si consiglia di familiarizzare con alcune procedure di base per la gestione dei file, poiché le operazioni di modifica nell'**Editor audio** non sono di tipo non distruttivo, a differenza della modifica delle clip nella finestra **Montaggio audio**, che lascia intatti i file di origine.

LINK CORRELATI

[Montaggio audio](#) a pag. 149

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

Gestione dei formati mono/stereo

WaveLab Cast ha una grande flessibilità in merito alla gestione dei file mono e stereo. Per quanto riguarda i file stereo, è possibile eseguire tutte le operazioni di modifica su un canale o su entrambi i canali.

Formati file supportati

WaveLab Cast può aprire e salvare file audio in molti formati file.

AAC/MPEG-4 (.m4a, mp4)

Advanced Audio Coding (AAC) è un codec che consente una compressione senza perdita di qualità e uno schema di codifica per l'audio digitale.

IMPORTANTE

La versione OEM di WaveLab Cast non supporta il formato AAC.

AIFF (.aif., .aiff, .snd)

Audio Interchange File Format, uno standard definito da Apple Computers Inc. Sono supportati i seguenti valori di profondità in bit: 8 bit, 16 bit, 20 bit, 24 bit e 32 bit in virgola mobile.

FLAC (.flac)

FLAC (Free Lossless Audio Codec) è un codec che consente di comprimere in maniera lossless (senza perdita di qualità) l'audio digitale.

MPEG-1 Layer 2 (.mp2, .mpa, .mpg, .mus)

MP2 (a volte definito «Musicam») è un formato file comune nell'industria del broadcasting.

MPEG-1 Layer 3 (.mp3)

Si tratta del formato di compressione audio più comune. Il vantaggio maggiore della compressione MPEG è quello della significativa riduzione della dimensione del file, a scapito tuttavia della qualità del suono.

NOTA

Quando si apre un file compresso MPEG in WaveLab Cast, il file viene convertito in un file wave temporaneo. Al momento del salvataggio, il file wave temporaneo viene nuovamente convertito in MP3.

Ogg Vorbis (.ogg)

Ogg Vorbis è un formato file compresso aperto, libero da brevetti e che consente di creare file audio molto piccoli, garantendo una qualità audio relativamente elevata.

Opus (.opus)

Opus è un formato file lossy (con perdita di dati) particolarmente adatto per lo streaming. Può essere considerato il successore del formato Ogg Vorbis e rappresenta una buona alternativa ad altri formati lossy in quanto, analogamente al suo predecessore, offre una qualità audio relativamente elevata.

Wave (.wav)

Sono supportati i seguenti valori di profondità in bit: 8 bit, 16 bit, 20 bit, 24 bit, 32 bit, 32 bit in virgola mobile e 64 bit in virgola mobile.

Wave 64 (.w64)

Questo formato file è molto simile al formato Wave ma con una fondamentale differenza: consente virtualmente di registrare e/o modificare file di qualsiasi lunghezza. I file Wave standard sono limitati a 2 GB (file stereo) in WaveLab Cast.

NOTA

Il formato Wave 64 non supporta i metadati. Se si ha necessità di gestire metadati e file di grandi dimensioni, utilizzare i file wave e attivare l'opzione RF64.

Windows Media Audio (.wma, .asf)

Formato compresso di Microsoft. WaveLab Cast consente di importare/esportare audio in questo formato (solo Windows). Per importare/esportare audio in formato surround WMA, Windows Media Player 9 o versioni successive deve essere installato sul sistema.

Original Sound Quality (.osq, solo lettura)

Si tratta del formato audio compresso lossless (senza perdita di qualità) proprietario di WaveLab.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio](#) a pag. 114

[Finestra di dialogo Ogg Vorbis](#) a pag. 112

[Finestra di dialogo Codifica FLAC](#) a pag. 111

[Finestra di dialogo codifica MP3](#) a pag. 108

[Finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2](#) a pag. 110

[File a 20 bit, 24 bit e 32 bit in virgola mobile](#) a pag. 102

File a 20 bit, 24 bit e 32 bit in virgola mobile

Non è necessaria una scheda audio a 20 bit o a 24 bit per beneficiare della capacità di WaveLab Cast di gestire file audio a 20 bit e 24 bit. Qualsiasi operazione di processamento o modifica ai file

viene eseguita sempre a piena precisione (a 64 bit in virgola mobile), anche se la piena precisione non è supportata dalla scheda utilizzata.

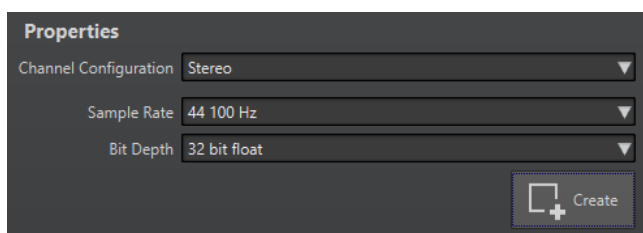
Per la riproduzione, WaveLab Cast si adatta automaticamente alla scheda installata.

Creazione di nuovi file audio

È possibile creare un file audio vuoto, ad esempio per assemblare materiale proveniente da altri file audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
2. Selezionare **File audio > Personalizzato**.
3. Specificare le proprietà audio desiderate e fare clic su **Crea**.



LINK CORRELATI

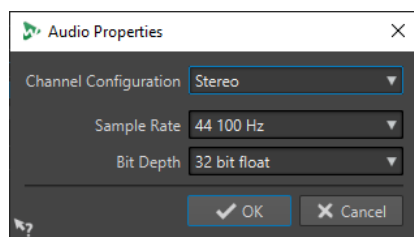
[Finestra di dialogo Proprietà audio](#) a pag. 103

Finestra di dialogo Proprietà audio

È possibile definire la configurazione dei canali, la frequenza di campionamento e la profondità in bit di un file audio.

Queste proprietà possono essere impostate in fase di creazione di un nuovo file audio.

- Per modificare le proprietà del file audio selezionato, selezionare la scheda **File** e fare clic su **Info** o sul pulsante **Proprietà audio** nella parte inferiore-destra della finestra dell'**Editor audio**.



Configurazione dei canali

Consente di selezionare il numero di canali audio.

Frequenza di campionamento

Consente di selezionare il numero di campioni audio per secondo.

Profondità in bit

Consente di selezionare l'accuratezza dei campioni nel flusso audio.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Info](#) a pag. 42

Salvataggio di un file audio

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per salvare un file audio per la prima volta, selezionare **File > Salva con nome**.
 - Per salvare un file audio già salvato in precedenza, fare clic sul pulsante **Salva** o selezionare **File > Salva**.
 2. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
 3. Fare clic su **Salva**.
-

RISULTATO

Le funzioni annulla/ripeti possono essere utilizzate anche dopo il salvataggio.

Salvataggio in un altro formato

È possibile modificare il formato del file, la frequenza di campionamento, la profondità in bit e lo stato stereo/mono durante il salvataggio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Salva con nome**.
 2. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
 3. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.
 4. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, impostare il formato del file e specificare le proprietà.
 5. Fare clic su **OK**.
 6. Fare clic su **Salva**.
-

RISULTATO

Viene creato un nuovo file. L'operazione non influisce sul file originale.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

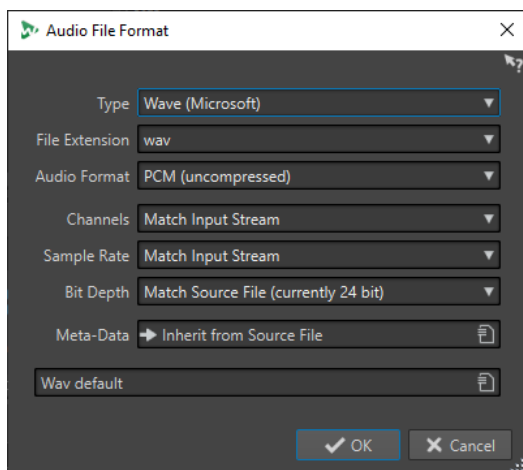
[Cambi di formato](#) a pag. 106

Finestra di dialogo Formato file audio

La finestra di dialogo **Formato file audio** consente di modificare varie impostazioni del file in fase di salvataggio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare **File > Esporta** e selezionare **Renderizza**. Attivare quindi l'opzione **File con nome**, fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.

È possibile aprire questa finestra di dialogo da altre posizioni in WaveLab Cast.



Tipo

Consente di selezionare un tipo di file audio. Questo parametro influisce sulle opzioni disponibili nel menu a tendina **Formato audio**.

Estensione file

Consente di selezionare un'estensione file compatibile con il tipo di file corrente.

Formato audio

Consente di selezionare un formato audio compatibile con il tipo di file corrente.

Canali

Consente di specificare il numero di canali audio per i file da creare.

Sono disponibili i seguenti canali:

- **Come flusso d'ingresso**
- **Mono**
- **Stereo**

Frequenza di campionamento

Consente di selezionare una frequenza di campionamento per il file audio. Se si modifica questa impostazione, viene avviata una conversione della frequenza di campionamento.

IMPORTANTE

Si consiglia di utilizzarla solo per conversioni semplici. Per risultati professionali, l'utilizzo del plug-in **Resample** e l'aggiunta di limitazione e dithering rappresenta una scelta migliore.

Profondità in bit

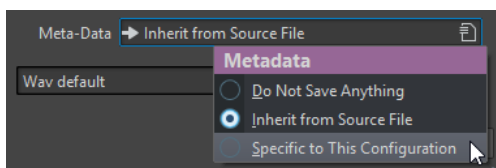
Consente di selezionare una profondità in bit per il file audio. Questa opzione è disponibile solo per alcuni tipi di file specifici.

IMPORTANTE

Si consiglia di ridurre la profondità in bit solo per conversioni semplici. Per risultati professionali, l'aggiunta di dithering nella **Sezione Master** rappresenta una scelta migliore.

Metadati

Consente di configurare i metadati salvati nel file. Questa opzione non è disponibile per tutti i tipi di file.



- Se è selezionata l'opzione **Non salvare nulla**, i metadati non verranno salvati nel file.
- Se è selezionata l'opzione **Eredita dal file sorgente**, vengono utilizzati i metadati del file sorgente. Se i metadati sorgente sono vuoti, vengono usati i metadati predefiniti, se disponibili.
- Se è selezionata l'opzione **Specifico per questa configurazione**, è possibile modificare i metadati o sostituirli con un preset dei metadati. Per modificare i metadati, aprire nuovamente il menu a tendina dei metadati e selezionare **Modifica**.

LINK CORRELATI

[Salvataggio in un altro formato](#) a pag. 104

Cambi di formato

Durante la modifica di frequenza di campionamento, profondità in bit e numero di canali di un file audio, vengono eseguite diverse operazioni.

Frequenza di campionamento

Se viene specificata una nuova frequenza di campionamento, viene eseguita una conversione della frequenza di campionamento.

Profondità in bit

Se viene specificata una diversa profondità in bit, il file è troncato a 8 bit o portato fino a 64 bit. Per la conversione a una profondità in bit inferiore, si consiglia di aggiungere il dithering.

Mono/Stereo

Se il file viene convertito da mono a stereo, viene utilizzato lo stesso materiale in entrambi i canali. Se la conversione avviene da stereo a mono, viene creato un mix dei due canali.

NOTA

- Se si desidera solo modificare la profondità in bit, è possibile farlo direttamente nella sezione **Proprietà audio** della finestra di dialogo **Info**, quindi salvare il file audio.
- Per un mastering di alta qualità, è sconsigliato modificare la frequenza di campionamento e il numero di canali dalla sezione **Proprietà audio**; utilizzare invece i plug-in e le funzioni della **Sezione Master**.

Renderizzazione di una selezione sotto forma di file audio

È possibile renderizzare una selezione nel file audio aperto sotto forma di un nuovo file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare un intervallo audio.

2. Selezionare la scheda **Modifica**.
 3. Nella sezione **Uscita**, fare clic su **Renderizza**.
 4. Dal menu a tendina **Sorgente**, aprire il menu a tendina e selezionare **Intervallo audio selezionato**.
 5. Nella sezione **Uscita**, specificare un nome file, una posizione e un formato.
 6. Fare clic su **Avvia**.
-

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

Renderizzazione dei canali sinistro/destro sotto forma di un file audio

È possibile salvare ogni singolo canale sotto forma di un file separato.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
 2. Nella sezione **Uscita**, fare clic su **Renderizza**.
 3. Nella sezione **Uscita**, specificare un nome file e una posizione.
 4. Aprire il menu a tendina **Formato** e selezionare **Modifica**.
 5. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, aprire il menu **Canali** e selezionare **Canale sinistro** o **Canale destro**.
 6. Configurare le impostazioni di uscita aggiuntive e fare clic su **OK**.
 7. Fare clic su **Avvia**.
-

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

Creazione di preset dei formati file audio

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, specificare il formato file audio.
 2. Aprire il menu a tendina **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
 3. Inserire un nome per il preset e fare clic su **Salva**.
-

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

Codifica di file audio

È possibile salvare l'audio in diversi formati. Il processo di conversione dell'audio in un altro formato è definito codifica. Quando si salvano i file audio, molti formati file consentono di scegliere tra una varietà di parametri di codifica.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo codifica MP3](#) a pag. 108

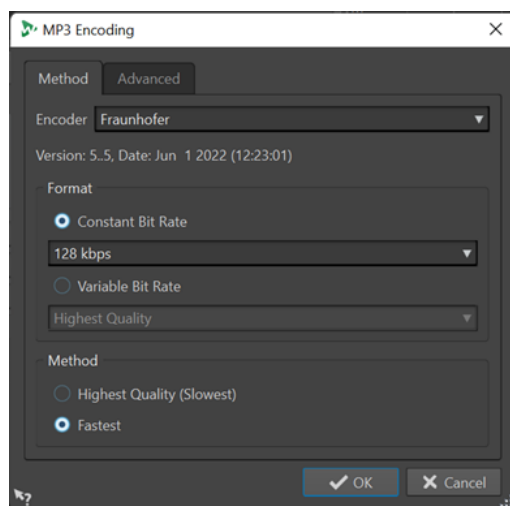
[Finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2](#) a pag. 110

[Finestra di dialogo di codifica dei file audio Opus](#) a pag. 112

Finestra di dialogo codifica MP3

In fase di salvataggio di un file audio MP3 è possibile regolare le impostazioni di codifica.

La finestra di dialogo **Codifica MP3** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output.



ESEMPIO

Aprire un file audio. Selezionare **File > Salva con nome**. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **MPEG Layer-3**. Fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.

Scheda Metodo

Encoder

Consente di selezionare l'encoder utilizzato (**Fraunhofer** o **Lame**).

Bit rate costante/Bit rate variabile

Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita. Se si sceglie **Bit rate variabile**, il rate viene modificato in base alla complessità del materiale audio.

Qualità ottima (più lenta)/Più veloce

Consente di selezionare la qualità da ottenere. Più alta è la qualità, maggiori sono le risorse e il tempo necessari per analizzare e comprimere il segnale audio.

NOTA

L'opzione **Qualità ottima (più lenta)** può richiedere una frequenza di campionamento specifica per il file audio. In questo caso e se la frequenza di campionamento è diversa da quella di ingresso, viene visualizzato un messaggio.

Scheda Avanzato

Aggiungi le informazioni relative alla durata e alla posizione di riproduzione all'intestazione VBR

Aggiunge delle informazioni supplementari all'intestazione VBR che consentono al dispositivo di riproduzione di stimare la durata del file MP3 e di saltare a qualsiasi posizione temporale all'interno del file MP3 stesso.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente per l'encoder di tipo Fraunhofer.

Incorpora dei dati ausiliari per la compensazione della durata e del ritardo

Consente di incorporare dei dati ausiliari in modo che il file decodificato corrisponderà esattamente alla durata del file originale.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente per l'encoder di tipo Fraunhofer.

Le opzioni che seguono sono disponibili solamente per l'encoder **Lame**:

Consenti la codifica stereo dell'intensità

Consente di ridurre il bit rate, riorganizzando le informazioni di intensità tra i canali.

Specifica come Registrazione Originale

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

Crea frame lunghi

Consente di risparmiare spazio scrivendo un numero inferiore di intestazioni nel file (non compatibile con tutti i decoder).

LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 107

La finestra di dialogo Codifica AAC

In fase di salvataggio di un file audio AAC è possibile regolare le impostazioni di codifica.

NOTA

La disponibilità delle opzioni per la codifica AAC dipende dal sistema operativo utilizzato.

È possibile accedere alla finestra di dialogo **Codifica AAC** nella maggior parte delle aree di WaveLab Cast che consentono di selezionare un formato file di output.

ESEMPIO

Aprire un file audio. Selezionare **File > Salva con nome**. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **AAC (Advanced Audio Coding)**. Fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.

Encoder

Consente di selezionare un tipo di encoder.

- **Microsoft Media Foundation** è l'encoder predefinito in Windows.
- **Apple Audio Toolbox** è l'encoder predefinito in macOS.

Bit rate

Il bit rate (o velocità in bit) si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita.

In Windows è possibile selezionare solo l'opzione **Bit rate costante**, mentre macOS consente di scegliere tra varie modalità di bit rate.

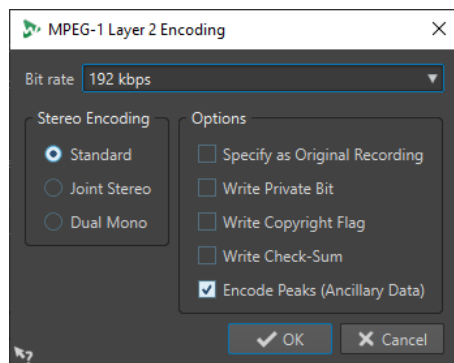
LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 107

Finestra di dialogo Codifica MPEG-1 Layer 2

In fase di salvataggio di un file audio MPEG-1 Layer 2 (MP2), è possibile regolare le impostazioni di codifica.

La finestra di dialogo **Codifica MPEG-1 Layer 2** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output.



ESEMPIO

Aprire un file audio. Selezionare **File > Salva con nome**. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **MPEG Layer-2**. Fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.

Bit rate

Determina il bit rate. Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita.

Codifica stereo

In modalità **Standard**, l'encoder non utilizza la correlazione tra canali. Tuttavia, l'encoder potrebbe prendere spazio da un canale facile da codificare e usarlo per un canale più complicato.

In modalità **Joint**, l'encoder può utilizzare la correlazione esistente tra i due canali per aumentare il rapporto qualità/spazio.

In modalità **Dual**, entrambi i canali sono codificati in modo indipendente. Si consiglia di utilizzare questa modalità per i segnali con canali indipendenti.

Specifica come registrazione originale

Consente di contrassegnare il file codificato come registrazione originale.

Scrivi bit privato

Si tratta di un indicatore personalizzato.

Scrivi l'indicatore di Copyright

Consente di contrassegnare il file codificato come protetto da copyright.

Scrivi Checksum

Consente alle altre applicazioni di verificare l'integrità del file.

Codifica dei picchi (dati ausiliari)

Questa opzione deve essere attivata per garantire la compatibilità con sistemi specifici, come DIGAS.

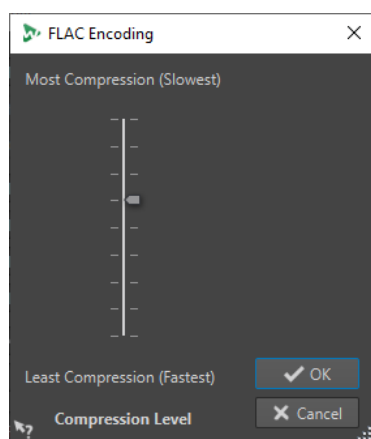
LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 107

Finestra di dialogo Codifica FLAC

In fase di salvataggio di un file audio FLAC, è possibile regolare le impostazioni di codifica.

La finestra di dialogo **Codifica FLAC** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output.



ESEMPIO

Aprire un file audio. Selezionare **File > Salva con nome**. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **FLAC**. Fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.

Livello della compressione

Consente di specificare il livello della compressione. Maggiore è la compressione, più lenta risulta la codifica.

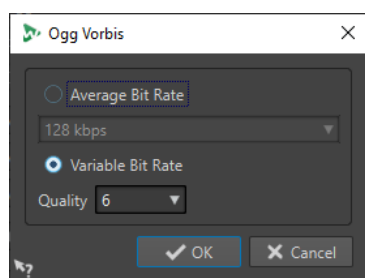
LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 107

Finestra di dialogo Ogg Vorbis

In fase di salvataggio di un file audio Ogg Vorbis è possibile regolare le impostazioni di codifica.

La finestra di dialogo **Ogg Vorbis** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output.



ESEMPIO

Aprire un file audio. Selezionare **File > Salva con nome**. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **Ogg Vorbis**. Fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.

Bit rate medio

Se questa opzione è attivata, il bit rate medio del file resta costante durante la codifica. Poiché la dimensione del file è proporzionale al tempo, ciò facilita l'individuazione di un determinato punto, ma può determinare una minore qualità rispetto all'opzione **Bit rate variabile**.

Bit rate variabile

Se questa opzione è attivata, il bit rate nel file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file di output.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

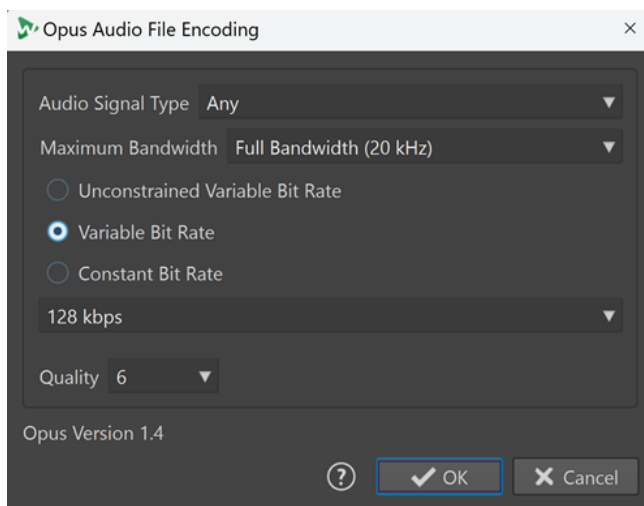
LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 107

Finestra di dialogo di codifica dei file audio Opus

Quando si salva un file audio nel formato file Opus, è possibile regolare le impostazioni di codifica.

La finestra di dialogo **Codifica dei file audio Opus** può essere aperta da molte delle posizioni che consentono di selezionare un formato file di output.



ESEMPIO

Aprire un file audio. Selezionare **File > Salva con nome**. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, selezionare il tipo **Opus**. Fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.

Tipo di segnale audio

Consente di indicare il tipo di contenuto del materiale audio (**Musica, Voce** o **Qualsiasi**). Per le opzioni **Musica** o **Voce**, ciò può migliorare la qualità audio risultante, poiché il processo di codifica viene adattato automaticamente al tipo di segnale audio.

Ampiezza di banda massima

Garantisce che l'ampiezza di banda del file audio non superi un valore massimo specifico. Di conseguenza, l'encoder scarta qualsiasi frequenza superiore a questa soglia.

Bit rate variabile senza limitazioni

Con questa opzione attivata, il bit rate nel file viene regolato dinamicamente e varia durante la codifica senza alcuna limitazione, in base alla complessità del materiale. Ciò può comportare il miglioramento del rapporto qualità/dimensione del file risultante rispetto all'impostazione **Bit rate costante**.

Bit rate variabile

Con questa opzione attivata, durante il processo di codifica il bit rate nel file viene regolato dinamicamente, in base alla complessità del materiale, e continuamente approssimato al valore del bit rate specificato. Ciò può comportare il miglioramento del rapporto qualità/dimensione del file risultante rispetto all'impostazione **Bit rate costante**.

Bit rate costante

Con questa opzione attivata, il bit rate nel file rimane costante durante il processo di codifica, indipendentemente dalla complessità del materiale audio.

NOTA

Ciò può comportare la riduzione del rapporto qualità/dimensione del file risultante rispetto all'impostazione del bit rate variabile.

NOTA

Il bit rate si riferisce alla quantità di dati utilizzati per codificare il segnale audio. Più alto è il valore, migliore sarà la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file in uscita.

Qualità

Consente di scegliere la qualità, con una scala che va da **0** (molto bassa) a **10** (molto alta).

NOTA

I valori di qualità più bassi generano file più piccoli. Più alti sono i valori, migliore è la qualità, ma maggiore è il tempo impiegato dal codificatore per processare il file audio.

LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 107

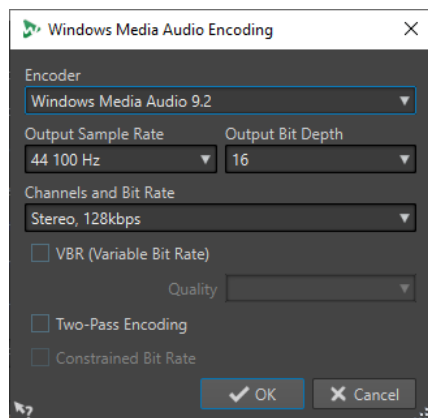
Finestra di dialogo Codifica Windows Media Audio

In fase di salvataggio di un file Windows Media Audio (WMA), è possibile regolare le impostazioni di codifica.

NOTA

Questa finestra di dialogo è disponibile solamente per Windows.

La finestra di dialogo **Codifica Windows Media Audio** può essere aperta dalla maggior parte delle posizioni in cui è possibile selezionare un formato file di output.



ESEMPIO

Aprire un file audio. Selezionare **File > Salva con nome**. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**. Nella finestra di dialogo **Formato file audio**, impostare il tipo **Windows Media Audio (WMA)**. Fare clic nel campo **Codifica** e selezionare **Modifica**.

Encoder

Imposta gli encoder.

Frequenza di campionamento in uscita

Consente di definire la frequenza di campionamento in uscita del file codificato. Più alta è la frequenza di campionamento, migliore è la qualità, ma maggiore sarà la dimensione del file di output.

Profondità in bit in uscita

Consente di definire la profondità in bit in uscita del file codificato.

NOTA

Questo parametro non è disponibile per tutti gli encoder.

Canali e bit rate

Gli elementi qui disponibili dipendono dal metodo di codifica selezionato e dalla frequenza di campionamento in uscita.

VBR (Bit Rate Variabile)

Se questa opzione è attivata, il bit rate nel file varierà nel corso della codifica, a seconda della complessità del materiale. Ciò può generare un migliore rapporto qualità/dimensione nel file di output.

Nel campo **Qualità** selezionare la qualità. I valori di qualità più bassi generano file più piccoli.

Codifica a due passaggi

Se questa opzione è attivata, viene aumentata la qualità di codifica, ma il processo risulta due volte più lento.

Bit rate forzato

Disponibile solamente con i parametri **VBR** e **Codifica a due passaggi** attivati. Questa opzione può essere utilizzata per evitare dei picchi limitando il bit rate. Si consiglia di utilizzarla per supporti quali CD o DVD.

LINK CORRELATI

[Codifica di file audio](#) a pag. 107

Trasformazione delle selezioni in nuovi file

È possibile trasformare le selezioni in nuovi file mediante trascinamento, oppure tramite il menu contestuale nella finestra **Editor audio**.

LINK CORRELATI

[Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante trascinamento](#) a pag. 115

[Trasformazione delle selezioni in nuovi file utilizzando il menu](#) a pag. 116

Trasformazione delle selezioni in nuovi file mediante trascinamento

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Forma d'onda** dell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Trascinare la selezione nella barra delle schede sopra la finestra della **Forma d'onda** e rilasciare il pulsante del mouse.
-

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo.

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Trasformazione delle selezioni in nuovi file utilizzando il menu

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Forma d'onda** dell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Fare clic-destro sulla selezione e scegliere **Copia selezione in una nuova finestra**.
 3. Dal sotto menu, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Duplica**
 - **Versione stereo**
 - **Mixdown in mono**
 - **Mixdown in mono (sottrai il canale destro dal canale sinistro)**
-

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo o mono.

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Conversione da stereo a mono e da mono a stereo

È possibile convertire i file audio da mono a stereo e da stereo a mono.

La conversione da un file mono a un file stereo produce un file audio contenente lo stesso materiale in entrambi i canali, ad esempio per l'ulteriore processamento in stereo reale. La conversione da un file stereo a un file mono mixa i canali stereo in un canale mono.

LINK CORRELATI

[Conversione di una selezione da stereo a mono](#) a pag. 116

[Conversione da stereo a mono durante il salvataggio](#) a pag. 117

[Conversione di una selezione da mono a stereo](#) a pag. 117

Conversione di una selezione da stereo a mono

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione stereo nell'**Editor audio**.
2. Selezionare **File > Nuovo**.
3. Selezionare **File audio > Dal file corrente**.
4. Selezionare una delle seguenti opzioni:
 - Per mixare i canali stereo sinistro e destro quando si esegue la conversione in mono, fare clic su **Mixdown in mono**.
 - Per mixare il canale sinistro con l'inverso del canale destro quando si esegue la conversione in mono, fare clic su **Mixdown in mono (sottrai il canale destro dal canale sinistro)**.

La forma d'onda mono risultante contiene la differenza tra i canali. Ciò consente ad esempio di verificare se un file wave è un vero file stereo o un file mono convertito in stereo.

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra mono.

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Conversione da stereo a mono durante il salvataggio

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione stereo nell'**Editor audio**.
 2. Selezionare **File > Salva con nome**.
 3. Nella finestra **Salva con nome**, specificare un nome file e una posizione.
 4. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica**.
 5. Nella finestra di dialogo **Formato file audio** che si apre, aprire il menu a tendina **Canali** e selezionare una delle opzioni mono.
 6. Fare clic su **OK**.
 7. Fare clic su **Salva**.
-

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

Conversione di una selezione da mono a stereo

PROCEDIMENTO

1. Definire una selezione mono nell'**Editor audio**.
 2. Selezionare **File > Nuovo**.
 3. Selezionare **File audio > Dal file corrente**.
 4. Fare clic su **Versione stereo**.
 5. Fare clic su **Crea**.
-

RISULTATO

La selezione si apre in una nuova finestra stereo.

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Opzioni speciali di incollaggio

Nel menu a tendina **Incolla** dell'**Editor audio** sono disponibili delle funzioni di incollaggio aggiuntive.

- Per accedere a queste speciali opzioni di incollaggio aprire l'**Editor audio** e selezionare la scheda **Modifica**. Nella sezione **Taglia Copia Incolla** fare clic-destro su **Incolla**.

Sovrascrivi

Consente di sovrascrivere i dati nel file di destinazione invece di spostarli per liberare spazio per l'audio inserito. La quantità sovrascritta varia a seconda della selezione nel file di destinazione:

- Se non è presente alcuna selezione nel file di destinazione, viene sovrascritta una sezione con la stessa lunghezza della selezione da incollare.

- Se è presente una selezione nel file di destinazione, la selezione da incollare sostituisce tale selezione.

Aggiungi in fondo

Consente di aggiungere l'audio da incollare dopo la fine del file.

Aggiungi all'inizio

Consente di aggiungere l'audio da incollare prima dell'inizio del file.

Copie multiple

Consente di visualizzare una finestra di dialogo nella quale inserire il numero di copie che si desidera creare.

Mixa

Apri la finestra di dialogo **Mix** che consente di fondere due file in uno partendo dalla selezione o, se non presente, dalla posizione del cursore. È possibile specificare il guadagno per l'audio negli appunti e in corrispondenza della destinazione.

Tutti i dati negli appunti sono sempre mixati, indipendentemente dalla lunghezza della selezione.

Spostamento dell'audio

È possibile riorganizzare l'ordine dell'audio in un file mediante le funzioni di trascinamento, taglio e incollaggio.

Spostamento dell'audio mediante trascinamento

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Forma d'onda** dell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Trascinare la selezione in una posizione esterna alla selezione nello stesso file, o in un'altra finestra della forma d'onda.
-

RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

NOTA

Per annullare uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incollaggio nella finestra di destinazione, quindi annullare l'operazione di taglio nella finestra di origine.

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Spostamento dell'audio mediante taglia e incolla

PROCEDIMENTO

1. Nella vista della **Forma d'onda** dell'**Editor audio**, definire una selezione.
2. Per tagliare l'audio, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Taglia**.
 - Premere **Ctrl/Cmd - X**.

3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
 - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
 - Per sostituire una sezione di audio, selezionarla.
 4. Per incollare la selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**.
 - Premere **Ctrl/Cmd - V**.
-

RISULTATO

La selezione viene rimossa dalla sua posizione originale e inserita nel punto in cui viene rilasciata.

NOTA

Per annullare uno spostamento tra due file, è necessario prima annullare la funzione di incollaggio nella finestra di destinazione, quindi annullare l'operazione di taglio nella finestra di origine.

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

Copia dell'audio

È possibile copiare sezioni dell'audio all'interno dello stesso file o tra vari file audio.

Gestione dei file stereo/mono durante la copia o il trascinamento

Quando si trascinano o si copiano dei file stereo o mono in altre posizioni, la posizione di destinazione determina il modo in cui vengono inseriti i file.

Il materiale stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue il trascinamento tra file:

| Sezione trascinata | Forma d'onda rilasciata | Azione |
|--------------------|-------------------------|--|
| Stereo | Stereo | L'audio trascinato è sempre inserito in entrambi i canali. |
| Stereo | Mono | Viene inserito solo il canale sinistro. |
| Mono | Stereo | Il risultato dipende solo dalla posizione di rilascio verticale. L'azione è indicata dalla forma del cursore. È possibile inserire la selezione in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali. |

Il materiale stereo/mono è gestito nel modo seguente quando si esegue l'operazione di copia e incolla dei file:

| Sezione copiata | Forma d'onda incollata | Azione |
|-----------------|------------------------|---|
| Stereo | Stereo | Se il cursore della forma d'onda si estende in entrambi i canali del file di destinazione, il materiale viene inserito in entrambi i canali. |
| Mono | Mono | Se il cursore si trova solo in un canale, l'audio viene incollato unicamente in quel canale. Il materiale audio proveniente dal canale sinistro viene incollato nel canale sinistro, mentre il materiale proveniente dal canale destro viene incollato nel canale destro. |
| Stereo | Mono | Viene incollato solo il canale sinistro. |
| Mono | Stereo | Il risultato varia in base alla presenza del cursore della forma d'onda in un canale o in entrambi. È possibile incollare l'audio in uno solo dei canali o lo stesso materiale può essere inserito in entrambi i canali. |

Conflitti relativi alla frequenza di campionamento

Se si copia o sposta l'audio da una finestra a un'altra e le frequenze di campionamento dei due file non corrispondono, il suono copiato/spostato viene riprodotto a un'altezza non corretta (velocità). WaveLab Cast mostra un avviso nel caso in cui ciò si stia per verificare.

Il mixaggio delle frequenze di campionamento può essere utilizzato come effetto, ma molto spesso non è il risultato che si desidera ottenere. Si hanno due opzioni per evitare conflitti di frequenza di campionamento:

- È possibile convertire la frequenza di campionamento del file sorgente alla stessa frequenza del file di destinazione prima dell'editing.
- È possibile convertire la frequenza di campionamento del file di destinazione alla stessa frequenza del file sorgente prima dell'aggiunta dell'audio.

Duplicazione dell'audio mediante copia e incolla

PROCEDIMENTO

1. Nella vista **Forma d'onda** dell'**Editor audio**, definire una selezione.
2. Utilizzare uno dei seguenti metodi di copia:
 - Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Copia**.
 - Premere **Ctrl/Cmd - C**.
3. Selezionare la modalità desiderata di inserimento della selezione:
 - Se si desidera inserire l'audio, fare clic una volta sulla posizione nello stesso file o in un altro.
 - Per sostituire una sezione di un file audio, selezionarla.
4. Per incollare la selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**.

- Premere **Ctrl/Cmd - V**.
-

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

Copia dell'audio mediante trascinamento

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Forma d'onda** dell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Fare clic al centro della selezione e trascinarla in una posizione esterna alla selezione all'interno dello stesso file, o in un'altra finestra della forma d'onda.
-

RISULTATO

La selezione viene inserita nel punto indicato. L'audio che originariamente iniziava in questo punto viene spostato a destra.

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

Mixdown e renderizzazione

È possibile eseguire la renderizzazione di regioni di file audio o di interi file audio verso un singolo file audio.

LINK CORRELATI

[Renderizzazione nella Sezione Master](#) a pag. 238

[Renderizzazione dei file audio](#) a pag. 121

Renderizzazione dei file audio

PREREQUISITI

È stato configurato un file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
 2. Nella sezione **Uscita**, fare clic su **Renderizza**.
 3. Nel menu **Sorgente**, specificare quale parte del file audio si desidera renderizzare.
 4. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
 5. Nella sezione **Uscita** indicare dove salvare il file renderizzato utilizzando il campo **Posizione**.
 6. Nella sezione **Uscita**, fare clic sul campo **Formato** e fare clic su **Modifica**.
 7. Definire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Formato file audio**.
 8. Fare clic su **OK**.
 9. Facoltativo: definire delle impostazioni aggiuntive nella sezione **Opzioni**.
 10. Fare clic su **Avvia**.
-

RISULTATO

Il file audio viene renderizzato.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

Modifica delle proprietà audio

È possibile modificare la frequenza di campionamento e la profondità in bit dei file audio.

La modifica di questi valori non comporta alcun tipo di processamento del file audio (a differenza dell'utilizzo della funzione **Salva con nome**). Tuttavia, vengono applicate le seguenti regole:

- Se si modifica la frequenza di campionamento, il file viene riprodotto a una nuova altezza.
- Se si modifica la profondità del campione, il file viene convertito nella nuova profondità al successivo salvataggio.

NOTA

Non è possibile annullare questa operazione. Se si salva un file a una profondità in bit inferiore, il file viene convertito in maniera permanente.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire un file audio.
 2. Selezionare la scheda **File**.
 3. Fare clic su **Info**.
 4. Nella sezione **Proprietà audio**, selezionare una nuova **Frequenza di campionamento** e/o una nuova **Profondità in bit**.
 5. Fare clic su **Applica le modifiche**.
-

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Info](#) a pag. 42

Metadati

I metadati sono costituiti da attributi che descrivono i contenuti audio, ad esempio i titoli di un album, l'autore, o la data di registrazione. A seconda del formato del file audio selezionato, questi dati variano.

All'apertura di un file audio o di un montaggio audio, vengono caricati i metadati trovati nel file. È possibile creare diversi preset dei metadati per file audio e montaggi audio.

Nella finestra **Metadati** viene visualizzata un'anteprima dei metadati. Per visualizzare i metadati completi di un file e poterli modificare, aprire la finestra di dialogo **Metadati**.

Non tutti i formati file possono salvare dei metadati. A seconda del formato file di output, vengono salvati tutti i metadati o solo una parte di essi in un file audio. I seguenti formati file possono contenere dei metadati:

- .wav
- .mp3
- .ogg

- .wma
- .flac
- .m4a
- .mp4

Per il formato MP3, sono disponibili i seguenti tipi di metadati:

- ID3v1 e ID3v2, compreso il supporto per le immagini

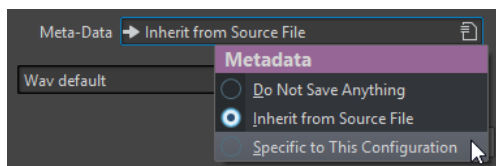
NOTA

- Il formato MP4 non è compatibile con il formato ID3v2. Tuttavia, in WaveLab Cast utilizza lo stesso editor.
- I codici dei metadati che sono seguiti da una «(i)» indicano i campi compatibili con iTunes. Testi e immagini sono a loro volta compatibili con iTunes.

Per il formato WAW, sono disponibili i seguenti tipi di metadati:

- BWF
- ID3, compreso supporto immagini

Durante il salvataggio o la registrazione di un file audio nella finestra di dialogo **Formato file audio**, è possibile specificare se non utilizzare del tutto i metadati, ereditare i metadati dal file sorgente o modificare i metadati del file.



È possibile inserire manualmente i metadati o generarli automaticamente.

Possono essere generate automaticamente le seguenti opzioni:

- Identificatore unico della sorgente (USID)

È possibile attivare l'opzione **USID** nella scheda **Di base** della scheda **BWF**.

WaveLab Cast include diversi preset dei metadati. Questi possono essere utilizzati come esempi e personalizzati a seconda delle esigenze. È possibile caricare i preset di metadati dal menu a tendina **Preset dei metadati** nella finestra di dialogo **Formato file audio** o dalla finestra di dialogo **Metadati**.

LINK CORRELATI

[Finestra Metadati](#) a pag. 123

[Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 124

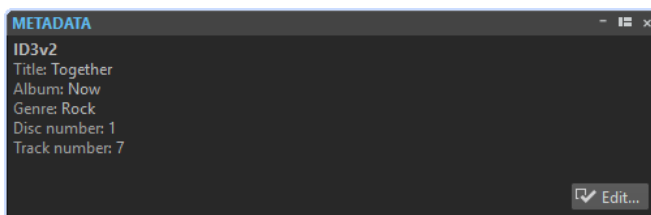
[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

[Preset dei metadati](#) a pag. 125

Finestra Metadati

Nella finestra **Metadati** è possibile visualizzare e modificare i metadati del file aperto nella finestra **Editor audio**, **Montaggio audio** o **Processore batch**.

- Per aprire la finestra **Metadati**, aprire la finestra **Editor audio**, **Montaggio audio** o **Processore batch** e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Metadati**.



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

Anteprima

La finestra dell'anteprima visualizza i metadati del file audio, del montaggio audio, o del processo batch selezionati.

Modifica

Apri la finestra di dialogo **Metadati**, in cui è possibile visualizzare e modificare i metadati completi del file selezionato.

LINK CORRELATI

[Metadati](#) a pag. 122

[Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 124

[Modifica dei metadati](#) a pag. 125

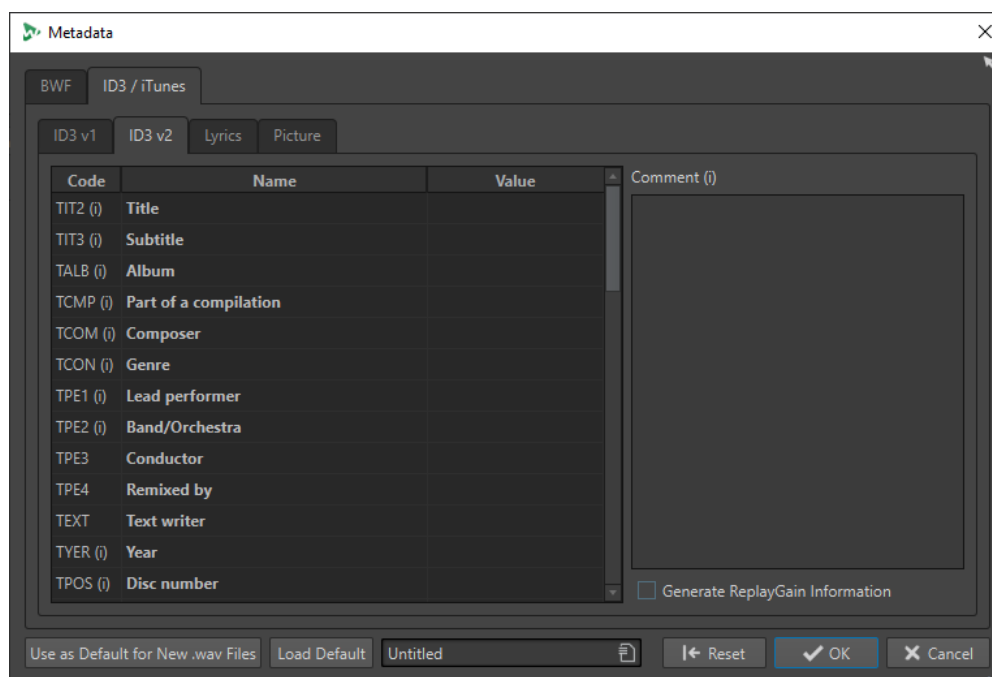
[Finestra Browser dei file](#) a pag. 58

Finestra di dialogo Metadati

La finestra di dialogo **Metadati** consente di definire i metadati da incorporare nel file audio.

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

L'ulteriore elaborazione dei metadati può variare a seconda del particolare tipo di file.



Finestra di dialogo Metadati per i file WAV

Quando si apre la finestra di dialogo **Metadati** per i file che si trovano nell'**Editor audio**, è possibile modificare i metadati che sono salvati con il file audio. Questi metadati vengono salvati su disco in un secondo momento.

Quando si apre la finestra di dialogo **Metadati** per i file che si trovano nella finestra **Montaggio audio**, è possibile modificare i metadati per i file audio che vengono creati nel corso del processo di renderizzazione del montaggio audio. Se si esegue una renderizzazione verso il formato WAV, i metadati vengono associati a questi file.

LINK CORRELATI

[Metadati](#) a pag. 122

[Finestra Metadati](#) a pag. 123

[Modifica dei metadati](#) a pag. 125

Modifica dei metadati

È possibile modificare i metadati dei file audio, dei montaggi audio e dei processi batch.

PREREQUISITI

È stato aperto un file audio, un montaggio audio o un processo batch.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Metadati**, fare clic su **Modifica**.
2. Nella finestra di dialogo dei **Metadati**, definire le impostazioni desiderate.
3. Fare clic su **OK**.

LINK CORRELATI

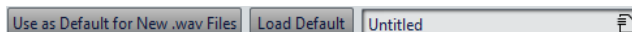
[Metadati](#) a pag. 122

[Finestra Metadati](#) a pag. 123

[Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 124

Preset dei metadati

Nella finestra di dialogo **Metadati**, è possibile salvare i preset dei metadati e applicare tali preset ai file WAV, MP3, MP4 ed M4A.



L'opzione **Utilizza come valore predefinito per i nuovi file .wav** consente di definire un insieme di metadati predefinito.

Quando si crea un nuovo file e non vengono aggiunti metadati, vengono applicati al file i metadati predefiniti durante il salvataggio o la renderizzazione. Ad esempio, è possibile salvare o registrare file WAV con metadati BWF e aggiungere automaticamente un identificatore unico del materiale.

Per modificare il preset dei metadati predefinito, selezionare **Carica i valori predefiniti** e modificare il preset.

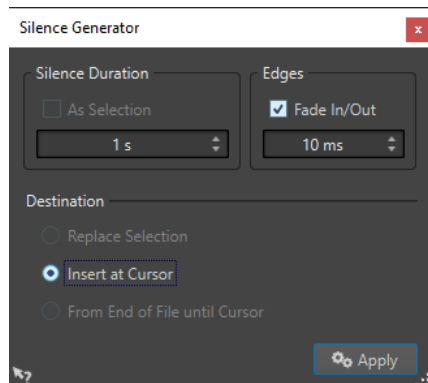
LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Metadati](#) a pag. 124

Finestra di dialogo Generatore di silenzio

La finestra di dialogo **Generatore di silenzio** consente di aggiungere del silenzio a un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Generatore di silenzio**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio**, quindi fare clic su **Generatore di silenzio**.



Durata del silenzio

L'opzione **Come la selezione** utilizza la durata della selezione audio attiva come durata del silenzio. Specificare la durata della sezione silenziosa nel campo valore seguente.

Bordi

L'opzione **Fade-in/out** consente di eseguire una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della sezione silenziosa per ottenere delle transizioni più uniformi. Specificare la durata della dissolvenza nel campo valore seguente.

Destinazione

- L'opzione **Sostituisci la selezione** consente di sostituire la selezione audio corrente con la sezione silenziosa.
- L'opzione **Inserisci al cursore** consente di inserire la sezione silenziosa alla posizione del cursore.
- L'opzione **Dalla fine del file fino al cursore** consente di estendere il file audio con silenzio fino alla posizione del cursore. Attivando questa opzione viene inoltre definita la durata del silenzio e ignorata l'impostazione **Durata del silenzio**.

LINK CORRELATI

[Inserimento del silenzio e sostituzione dell'audio con il silenzio](#) a pag. 126

Inserimento del silenzio e sostituzione dell'audio con il silenzio

È possibile inserire una durata specifica di silenzio in qualsiasi posizione del file audio e sostituire una sezione esistente di un file audio con del silenzio.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per inserire del silenzio, nell'**Editor audio** impostare il cursore nel punto in cui si desidera che il silenzio abbia inizio.
 - Per sostituire una sezione audio esistente con del silenzio, definire una selezione nell'**Editor audio**.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Generatore di silenzio**.

4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per inserire del silenzio, nella finestra di dialogo **Generatore di silenzio**, disattivare **Come la selezione** e specificare la durata. Impostare la destinazione su **Inserisci al cursore**.
 - Per sostituire una sezione audio esistente con del silenzio, nella finestra di dialogo **Generatore di silenzio** impostare la durata del silenzio su **Come la selezione** e la destinazione su **Sostituisci la selezione**.
 5. Fare clic su **Applica**.
-

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

[Finestra di dialogo Generatore di silenzio](#) a pag. 126

Applicazione del 'Mute' a una selezione

La funzione **Silenziare la selezione** sostituisce la selezione con del silenzio reale.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Forma d'onda** dell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Selezionare la scheda **Modifica**.
 3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Silenziare la selezione**.
-

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

Sostituzione dell'audio con un suono di bip

È possibile sostituire una parte in un file audio con un suono di bip, per coprire ad esempio una parola volgare.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Selezionare la scheda **Modifica**.
 3. Nella sezione **Segnale**, fare clic su **Bip di censura**.
 4. Nella finestra di dialogo **Bip di censura**, specificare la frequenza e il livello del bip di censura.
 5. Facoltativo: attivare l'opzione **Dissolvenza incrociata** e specificare la durata della dissolvenza incrociata.

Viene in tal modo creata una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della regione del bip di censura.
 6. Fare clic su **Applica**.
-

LINK CORRELATI

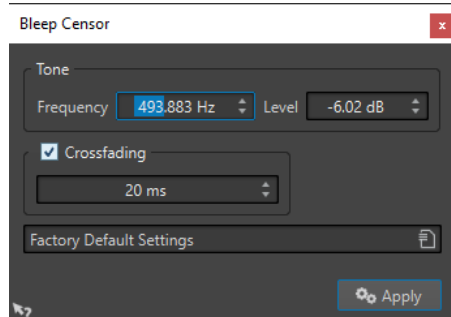
[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

[Finestra di dialogo Bip di censura](#) a pag. 128

Finestra di dialogo Bip di censura

La finestra di dialogo **Bip di censura** consente di definire il suono del bip di censura.

- Per aprire la finestra di dialogo **Bip di censura**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio**, quindi fare clic su **Bip di censura** nella sezione **Segnale**.



Frequenza

Consente di specificare la frequenza del bip di censura.

Livello

Consente di specificare il livello del bip di censura.

Dissolvenze incrociate

Se questa opzione è attivata, WaveLab Cast crea una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine della regione del bip di censura per garantire una transizione più omogenea. È possibile specificare la durata della dissolvenza incrociata.

Preset

Questo menu a tendina consente di salvare e ripristinare i preset dei bip di censura.

LINK CORRELATI

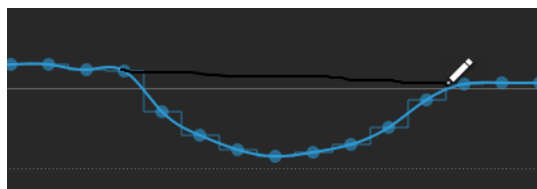
[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

[Sostituzione dell'audio con un suono di bip](#) a pag. 127

Ripristino delle forme d'onda con lo strumento penna

Lo strumento **Penna** consente di ridisegnare la forma d'onda nella visualizzazione **Forma d'onda** riparando rapidamente eventuali errori.

Lo strumento **Penna** può essere utilizzato se la risoluzione dell'ingrandimento è impostata su 1:8 (un pixel sullo schermo equivale a 8 campioni) o superiore.



- Per ridisegnare la forma d'onda, selezionare lo strumento **Penna** nella scheda **Modifica** dell'**Editor audio**, fare clic nella forma d'onda, quindi disegnare la nuova forma d'onda.
- Per ridisegnare la forma d'onda di entrambi i canali contemporaneamente, premere **Shift** durante il processo di disegno.

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

Analisi audio

WaveLab Cast offre una serie completa di strumenti per l'analisi dell'audio e il rilevamento di qualsiasi tipo di errore.

Ad esempio, è possibile utilizzare il gruppo di indicatori audio o la funzione di **Analisi delle frequenze in 3D**. Sono disponibili numerosi strumenti per supportare la rilevazione di errori o anomalie in qualsiasi campione audio.

LINK CORRELATI

[Solo editor audio: Analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 139

[Solo Editor audio: Analisi globale](#) a pag. 129

Solo Editor audio: Analisi globale

Nell'**Editor audio** è possibile eseguire delle operazioni di analisi avanzate sull'audio per identificare aree con proprietà specifiche. In questo modo, è possibile individuare aree problematiche come discontinuità o campioni contenenti clipping. È inoltre possibile verificare informazioni generali, come l'altezza di un suono.

Se si analizza una sezione di un file audio, WaveLab Cast esegue la scansione della sezione o del file audio ed estrae delle informazioni, le quali sono quindi visualizzate nella finestra di dialogo. WaveLab Cast contrassegna inoltre le sezioni del file che presentano caratteristiche specifiche, ad esempio, sezioni di elevata intensità o quasi silenziose. È quindi possibile navigare tra i vari punti, impostare dei marker o eseguire l'ingrandimento sui marker. La maggior parte delle schede consente di determinare esattamente come eseguire l'analisi. Ciascuna scheda si riferisce a una particolare area di analisi.

La finestra di dialogo **Analisi globale** è composta dalle seguenti schede, che rappresentano diversi tipi di analisi:

- La scheda **Picchi** consente di individuare singoli campioni con valori molto elevati.
- La scheda **Intensità acustica** consente di trovare sezioni con intensità elevata.
- La scheda **Altezza** consente di trovare l'altezza esatta di un suono o di una sezione.
- La scheda **Extra** fornisce informazioni su DC offset e profondità in bit significativa.
- La scheda **Errori** consente di individuare le discontinuità e le sezioni in cui l'audio è andato in clipping.

La maggior parte dei tipi di analisi visualizzano degli «hot points», cioè delle posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, errori, ecc.

Preparazione dell'analisi globale

La finestra di dialogo **Analisi globale** fornisce diverse opzioni di analisi.

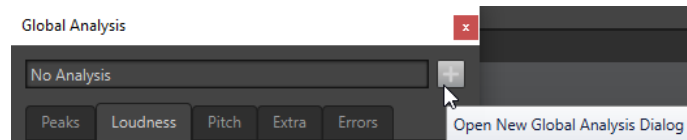
PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare l'intervallo audio che si intende analizzare.

Se si desidera analizzare l'intero file, premere **Ctrl/Cmd - A**. Se è attivata l'opzione **Processa l'intero file se non è presente una selezione** nella finestra di dialogo **Preferenze dei file**

audio, viene automaticamente analizzato l'intero file, a condizione che non sia stata definita alcuna selezione.

2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Analisi**, fare clic su **Analisi globale**.
4. Facoltativo: fare clic su **Apri una nuova finestra di dialogo di analisi** in cima alla finestra di dialogo **Analisi globale** per aprire un'altra finestra di dialogo **Analisi globale**.



LINK CORRELATI

[Solo Editor audio: Analisi globale](#) a pag. 129

Scelta del tipo di analisi

È possibile scegliere tra diversi tipi di analisi.

NOTA

L'analisi dei file richiede del tempo, indipendentemente dal tipo di analisi. Per questo motivo si consiglia di selezionare esclusivamente i tipi necessari per ottenere le informazioni desiderate.

Selezionare i tipi di analisi nella finestra di dialogo **Analisi globale**, attivandoli nelle schede corrispondenti.

- Per includere l'analisi dei picchi, selezionare la scheda **Picchi** e attivare l'opzione **Trova picchi**.
- Per includere l'analisi dell'intensità acustica, selezionare la scheda **Intensità acustica** e attivare l'opzione **Analizza l'intensità acustica**.
- Per includere l'analisi dell'altezza, selezionare la scheda **Altezza** e attivare l'opzione **Individua l'altezza media**.
- Per includere l'analisi del DC Offset (rumore di massa), selezionare la scheda **Extra** e attivare l'opzione **Individua DC Offset**.
- Per includere l'analisi degli errori, selezionare la scheda **Errori** e attivare **Trova le discontinuità potenziali** e/o **Trova i campioni contenenti clipping**.

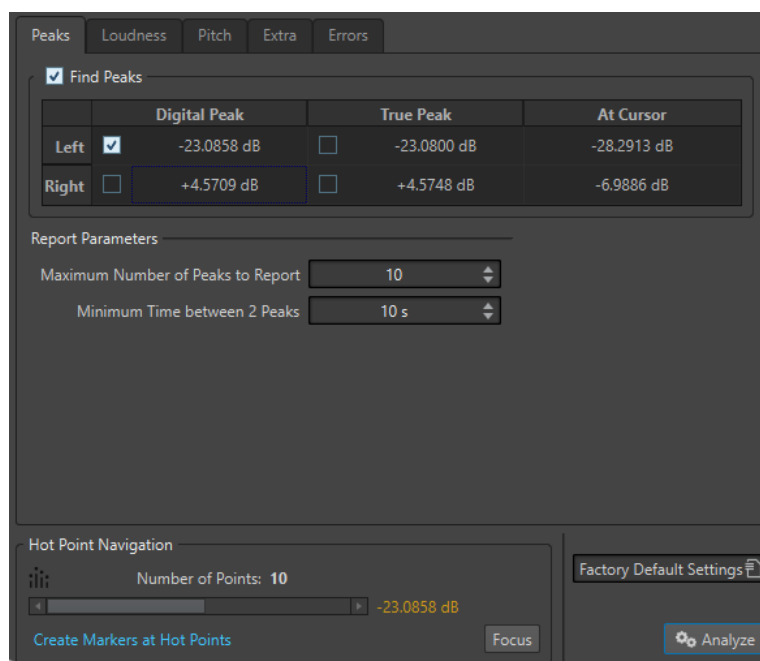
LINK CORRELATI

[Solo Editor audio: Analisi globale](#) a pag. 129

Scheda Picchi (Analisi globale)

La scheda **Picchi** consente di applicare delle impostazioni utili per l'individuazione dei valori dei picchi digitali nell'audio, cioè singoli campioni con valori molto elevati.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Picchi**.



Trova picchi

Consente di attivare l'analisi dei picchi.

Picco digitale/Picco reale

Consente di visualizzare il picco maggiore nella sezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di picchi individuati nella selezione. È possibile utilizzare gli hot point per spostare il cursore tra i picchi.

Al cursore

Consente di visualizzare il livello alla posizione del cursore del file audio corrente al momento dell'analisi.

Numero massimo di picchi da segnalare

Consente di limitare il numero di picchi segnalati. Ad esempio, con il valore **1** verrà segnalato solamente il picco più elevato.

Tempo minimo tra 2 picchi

Consente di controllare la distanza tra i picchi, in modo che questi non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a **1 s**, si avrà sempre almeno un secondo tra i picchi segnalati.

Risultati dell'analisi

Nei campi **Trova picchi** vengono visualizzati il picco più elevato all'interno della sezione analizzata e il livello del campione alla posizione del cursore della forma d'onda al momento dell'analisi.

LINK CORRELATI

[Solo Editor audio: Analisi globale](#) a pag. 129

Scheda Intensità acustica (Analisi globale)

In questa scheda è possibile applicare una serie di impostazioni utili per trovare delle sezioni che vengono percepite dall'orecchio umano con intensità maggiore o minore.

NOTA

Per trovare sezioni con volume significativo, è necessario osservare una sezione audio di una certa lunghezza.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Intensità acustica**.

Le seguenti opzioni sono disponibili per le schede **Intensità acustica RMS** ed **EBU R-128**:

Numero massimo di punti di intensità acustica da riportare

Consente di limitare il numero di hot point riportati. Vengono riportati solo i punti più elevati. Ad esempio, impostando un valore pari a **1**, verrà riportata solamente la sezione di intensità acustica più elevata o una delle sezioni che presentano lo stesso valore più alto.

Tempo minimo fra 2 punti

Consente di controllare la distanza tra i punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a **1 s**, si avrà sempre almeno un secondo tra i picchi segnalati.

Analizza l'intensità acustica

Abilita l'analisi dell'intensità acustica RMS.

Scheda Intensità acustica 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 |

Analizza l'intensità acustica

Abilita l'analisi dell'intensità acustica RMS.

Media

Consente di visualizzare l'intensità acustica globale della selezione analizzata.

Massimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con intensità acustica più alta nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni con intensità acustica elevata individuate nella selezione.

Minimo

Consente di visualizzare il livello della sezione con intensità più bassa nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di debole intensità acustica individuate nella selezione. In questo modo, vengono fornite informazioni adeguate sul rapporto segnale-rumore (SNR) del materiale audio.

Intorno al cursore

Consente di visualizzare l'intensità acustica alla posizione del cursore del file audio al momento dell'analisi.

Risoluzione

La lunghezza dell'audio da misurare e di cui trovare la media. Se tale valore viene ridotto, verranno rilevati brevi passaggi di audio forte/debole. Se viene aumentato, il suono dovrà essere forte/debole per un periodo maggiore per risultare un hot point.

Soglia (per la media)

Consente di garantire che il valore medio sia calcolato correttamente per le registrazioni contenenti delle pause. Il valore qui impostato determina una soglia sotto la quale tutto l'audio individuato viene considerato silenzio e quindi escluso dal calcolo del valore medio.

Scheda 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

Intensità acustica integrata

Consente di visualizzare l'intensità acustica integrata della selezione analizzata, conosciuta anche come loudness del programma (program loudness), in conformità al valore di riferimento per l'analisi dell'intensità acustica. Viene qui indicata l'intensità acustica media dell'audio.

Intervallo dell'intensità acustica

Consente di visualizzare l'intervallo dell'intensità acustica in conformità al valore di riferimento per l'analisi dell'intensità acustica. È basato su una distribuzione statistica dell'intensità acustica all'interno di un programma, escludendo in tal modo gli estremi.

Intensità acustica a breve termine: Massima

Consente di visualizzare il livello della sezione di 3 secondi con intensità acustica più alta nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di intensità acustica elevata individuate nella selezione.

Intensità acustica a breve termine: Minima

Consente di visualizzare il livello della sezione di 3 secondi con intensità acustica più bassa nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di intensità acustica più bassa individuate nella selezione. In questo modo, vengono fornite informazioni adeguate sul rapporto segnale-rumore (SNR) del materiale audio.

Intensità acustica momentanea: Massima

Consente di visualizzare il livello della sezione molto breve con intensità acustica più alta (400 millisecondi) nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di intensità acustica elevata individuate nella selezione.

Intensità acustica momentanea: Minima

Consente di visualizzare il livello della sezione molto breve con intensità acustica più bassa (400 millisecondi) nella selezione analizzata. Facendo clic su questo valore, nella sezione **Numero di punti** nell'angolo in basso a sinistra della finestra di dialogo viene visualizzato il numero di sezioni di intensità acustica più bassa individuate nella selezione.

LINK CORRELATI

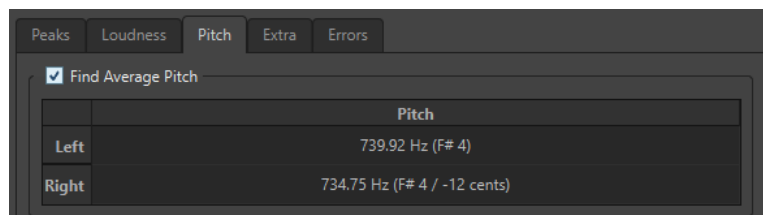
[Standard dell'intensità acustica EBU R-128 a pag. 35](#)

[Solo Editor audio: Analisi globale a pag. 129](#)

Scheda Altezza (Analisi globale)

In questa scheda è possibile applicare una serie di impostazioni utili per individuare l'altezza media di una sezione audio.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Altezza**.



Le impostazioni disponibili in questa scheda consentono di ottenere informazioni relative al pitch shifting (trasposizione dell'altezza), ad esempio per regolare l'altezza di un suono in relazione a un altro suono. Il riquadro di visualizzazione mostra l'altezza per ciascun canale, in Hertz (Hz) e come semitoni e centesimi (centesimi di semitono). Poiché viene visualizzato il valore globale dell'intera sezione analizzata, i controlli hot point nella sezione inferiore della finestra di dialogo non sono utilizzati in questa scheda.

Linee guida di utilizzo per la scheda **Altezza**:

- Il risultato corrisponde a un valore medio per l'intera selezione.
- Il metodo funziona solo con materiale monofonico, non su accordi o armonie.
- L'algoritmo presuppone che la sezione analizzata disponga di un'altezza sufficientemente stabile.
- Il materiale deve essere relativamente ben isolato da altri suoni.
- È preferibile analizzare la porzione di sustain di un suono piuttosto che l'attacco. L'altezza non è solitamente stabile nel corso dell'attacco.
- Alcuni suoni sintetici possono avere un fondamentale (primo armonico) debole, disturbando così l'algoritmo.

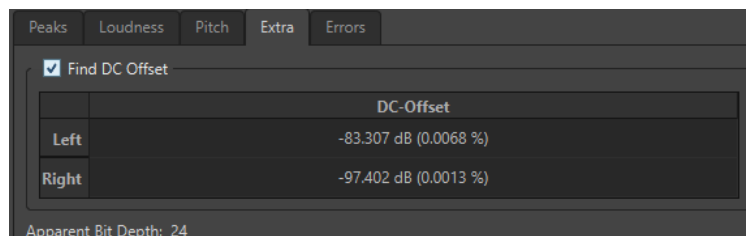
LINK CORRELATI

[Solo Editor audio: Analisi globale](#) a pag. 129

Scheda Extra (Analisi globale)

In questa scheda viene visualizzato il DC offset della sezione analizzata e la **Profondità in bit apparente**.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Extra**.



La **Profondità in bit apparente** tenta di individuare la precisione effettiva dell'audio. Si tratta di un'opzione utile se, ad esempio si desidera verificare se un file a 24 bit utilizza realmente i 24 bit o se il file era stato registrato con precisione a 16 bit e successivamente portato a 24 bit.

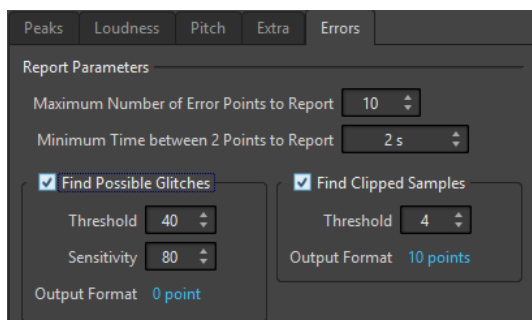
LINK CORRELATI

[Solo Editor audio: Analisi globale](#) a pag. 129

Scheda Errori (Analisi globale)

Questa scheda consente di trovare discontinuità e sezioni in cui si è verificato il clipping dell'audio.

- Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare la scheda **Errori**.



Numero massimo di punti di errore da riportare

Consente di limitare il numero di hot point segnalati.

Tempo massimo fra 2 punti da riportare

Consente di controllare la distanza tra punti, in modo che non vengano visualizzati troppo ravvicinati. Ad esempio, impostando un valore pari a **1 s**, si avrà sempre un secondo tra i punti segnalati.

Trova le discontinuità potenziali

Consente di attivare l'analisi delle discontinuità.

- Il parametro **Soglia** consente di impostare il valore in base al quale una modifica nel livello è considerata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.
- Il parametro **Sensibilità** è un valore di lunghezza che rappresenta il tempo in cui la forma d'onda deve superare la soglia affinché venga rilevata una discontinuità. Maggiore è il valore, minore sarà la sensibilità del rilevamento.
- Il parametro **Formato di uscita** consente di visualizzare il numero di occorrenze di clipping rilevate dall'analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di punti** nell'angolo inferiore-sinistro della finestra di dialogo.

NOTA

Assicurarsi che i punti rilevati dall'algorithm rappresentino discontinuità reali. Aumentare il fattore di ingrandimento e avviare la riproduzione per verificare se i punti rilevati indicano realmente un problema.

Trova i campioni contenenti clipping

Consente di attivare l'analisi dei clipping.

- Il parametro **Soglia** consente di verificare la presenza di un determinato numero di campioni consecutivi al valore massimo, per determinare se si è verificato il clipping. Il valore di **Soglia** determina il numero esatto di campioni consecutivi che devono essere presenti affinché il programma riporti un clipping.
- Il parametro **Formato di uscita** consente di visualizzare il numero di occorrenze di clipping rilevate dal processo di analisi. Facendo clic su questo valore viene visualizzato il numero di clip nella sezione **Numero di punti** nell'angolo inferiore-sinistro della finestra di dialogo.

LINK CORRELATI

[Solo Editor audio: Analisi globale](#) a pag. 129

Individuazione degli errori

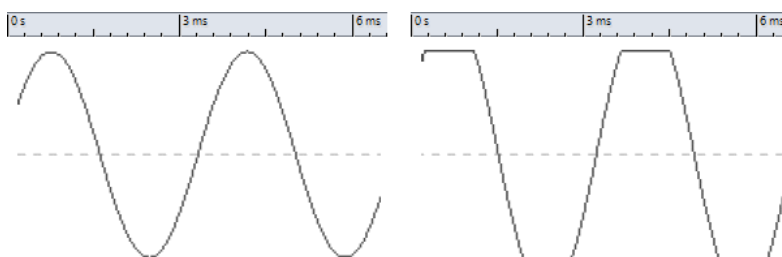
È possibile individuare gli errori nell'audio, come ad esempio discontinuità e sezioni in cui si è verificato il clipping.

Discontinuità

- Costituiscono dei malfunzionamenti nell'audio. Le discontinuità possono verificarsi a seguito di trasferimenti digitali problematici, operazioni di editing poco accurate, ecc. Queste possono manifestarsi nell'audio sotto forma di «click» o «pop».

Clipping

- Un sistema digitale ha un numero finito di livelli che possono essere rappresentati correttamente. Quando i livelli sonori registrati sono troppo elevati o il sistema non è in grado di gestire livelli generati da processamenti digitali, viene rilevato un forte clipping che può essere udito come una distorsione importante.



Forma d'onda seno prima e dopo il clipping.

Risultato dell'analisi

Viene qui indicato il numero di istanze di clipping e di discontinuità trovate.

Esecuzione di un'analisi globale

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**, fare clic su **Analisi globale**, quindi selezionare la scheda che si desidera includere nell'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, impostare i parametri.
Nella maggior parte delle schede, sono presenti impostazioni che determinano la modalità di esecuzione dell'analisi.
 2. Se viene selezionata la scheda **Picchi** o **Intensità acustica**, spostare il cursore sulla posizione che si desidera analizzare.
Nelle schede **Picchi** e **Intensità acustica** sono indicati i valori relativi alla posizione del cursore.
 3. Fare clic su **Analizza**.
-

Risultati dell'analisi globale

A seconda del tipo di analisi, vengono restituiti uno o più valori per l'audio analizzato.

Per le analisi di tipo **Altezza** ed **Extra**, viene restituito un solo valore. Gli altri tipi di analisi forniscono un numero di posizioni nel file indicanti picchi, discontinuità, ecc. Questi punti sono definiti hot point.

LINK CORRELATI

[Verifica dei risultati dell'analisi globale](#) a pag. 138

Verifica dei risultati dell'analisi globale

I risultati dell'analisi globale sono contrassegnati con punti hot point. È possibile passare da un punto all'altro per visualizzare i risultati dell'analisi.

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**, fare clic su **Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, fare clic sulla scheda che rappresenta i valori che si desidera verificare.
2. Verificare la visualizzazione dei valori massimi/minimi nell'intera sezione analizzata.
3. Decidere quali di questi valori si desidera verificare.
4. Fare clic sul valore scelto.
5. Verificare il valore **Numero di punti** nella parte inferiore della finestra di dialogo.
Il valore consente di visualizzare il numero di posizioni rilevate dall'analisi.
6. Utilizzare la barra di scorrimento sotto al valore **Numero di punti** per scorrere tra le posizioni trovate.
Il cursore di modifica mostra la posizione nella finestra della forma d'onda.
7. Per visualizzare un'altra proprietà, fare clic sulla scheda corrispondente, quindi sul pulsante del valore.

NOTA

Il risultato dell'analisi viene salvato fino alla chiusura della finestra di dialogo o all'ulteriore selezione di **Analizza**.

LINK CORRELATI

[Esecuzione di un'analisi globale](#) a pag. 137

[Creazione di marker in corrispondenza degli hot point](#) a pag. 138

Creazione di marker in corrispondenza degli hot point

La creazione dei marker in corrispondenza degli hot point consente di semplificare la visualizzazione dei risultati dell'analisi globale.

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**, fare clic su **Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **Analisi globale**, selezionare il tipo di analisi per il quale si desidera creare marker a livello degli hot point.
È possibile aggiungere i marker per un solo canale alla volta.
 2. Fare clic su **Crea dei marker presso gli hot point** in fondo alla finestra di dialogo **Analisi globale**.
Dei marker temporanei vengono aggiunti a tutti gli hot point nel canale corrispondente.
-

RISULTATO

I marker sono definiti utilizzando il seguente principio: «Numero hot point (canale)». Ad esempio, un marker presso il terzo hot point nel canale a sinistra verrà etichettato «3 (L)».

LINK CORRELATI

[Esecuzione di un'analisi globale](#) a pag. 137

[Verifica dei risultati dell'analisi globale](#) a pag. 138

[Focalizzazione sugli hot point](#) a pag. 139

Focalizzazione sugli hot point

Dopo un'analisi globale, è possibile focalizzare la visualizzazione su un hot point specifico.

PREREQUISITI

Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**, fare clic su **Analisi globale** ed eseguire l'analisi.

PROCEDIMENTO

1. Utilizzare la barra di scorrimento **Numero di punti** per spostare l'indicatore nella posizione in cui ci si trova.
 2. Fare clic su **Focus**.
La finestra della forma d'onda esegue l'ingrandimento nel punto selezionato. La finestra di dialogo **Analisi globale** viene ridotta nella parte inferiore.
 3. Per tornare alla visualizzazione a tutto schermo della finestra di dialogo **Analisi globale**, fare nuovamente clic sul pulsante **Focus**.
-

LINK CORRELATI

[Esecuzione di un'analisi globale](#) a pag. 137

[Creazione di marker in corrispondenza degli hot point](#) a pag. 138

[Verifica dei risultati dell'analisi globale](#) a pag. 138

Solo editor audio: Analisi delle frequenze in 3D

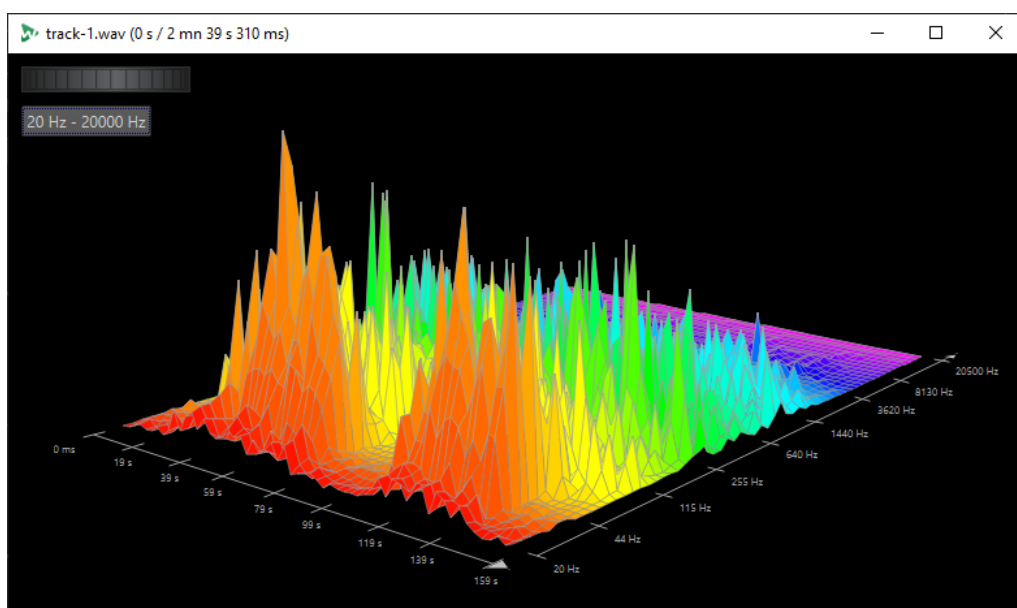
Mediante la funzione Analisi delle frequenze in 3D, è possibile visualizzare un file audio nel dominio delle frequenze.

Utilizzare la funzione Analisi delle frequenze in 3D per i seguenti scopi:

- Visualizzare la distribuzione dello spettro delle frequenze in un mix
- Identificare le frequenze che possono essere ridotte o enfatizzate come base per l'equalizzazione
- Visualizzare come sono costruiti diversi suoni

Una visualizzazione a onda (dominio temporale) informa circa l'inizio e la fine di un suono in un file, ma non contiene informazioni sui contenuti timbrici del file forniti invece da un grafico di frequenza (dominio delle frequenze). Il grafico utilizzato in WaveLab Cast è spesso indicato come un tracciato FFT (Fast Fourier Transform). Se viene selezionata una registrazione stereo, viene analizzato un mix dei due canali.

Il controllo a rotella consente di visualizzare lo spettro delle frequenze da diversi angoli. Ad esempio, è possibile aprire diverse finestre dell'**Analisi delle frequenze in 3D**, ciascuna con una prospettiva differente. Questo consente di ottenere una migliore visualizzazione di un grafico altrimenti troppo pieno.



LINK CORRELATI

[Creazione di un grafico per l'analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 140

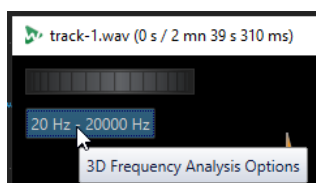
[Finestra di dialogo Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 141

Creazione di un grafico per l'analisi delle frequenze in 3D

La lunghezza dell'audio selezionato influisce sull'accuratezza dell'analisi. Per selezioni brevi, il risultato è più dettagliato. Si consiglia di eseguire un'analisi separata dell'attacco nel quale sono presenti la maggior parte delle variazioni drastiche.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda, selezionare la sezione del file che si desidera analizzare. Se non si esegue alcuna selezione, viene analizzato l'intero file audio.
2. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Analisi**, fare clic su **Analisi delle frequenze in 3D**.
4. Per modificare i parametri dell'analisi, fare clic su **Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D**.



5. Regolare i parametri e fare clic su **OK**.

L'audio viene analizzato nuovamente.

LINK CORRELATI

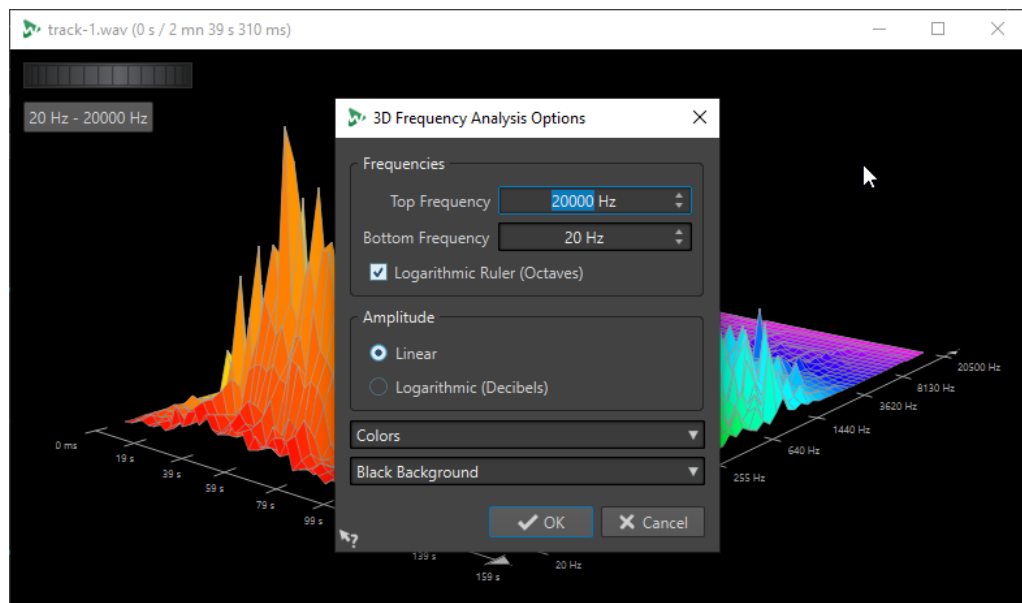
[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

[Finestra di dialogo Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 141

Finestra di dialogo Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D

Nella finestra delle opzioni della finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D**, è possibile definire l'intervallo di frequenze analizzato e modificare l'aspetto del grafico per l'analisi delle frequenze in 3D.

- Nella finestra di dialogo **Analisi delle frequenze in 3D**, fare clic sul pulsante **Opzioni dell'analisi delle frequenze in 3D**.



Frequenza superiore/Frequenza inferiore

Consente di specificare la frequenza superiore/inferiore dell'intervallo.

Righello logaritmico (ottave)

Consente di dividere il righello delle frequenze in ottave con uguale spaziatura.

Ampiezza

Selezionare se si desidera che i picchi siano proporzionali alla relativa ampiezza (**Lineare**) o potenza (**Logaritmico (decibel)**).

Colori

Consente di definire lo schema di colori del grafico.

Sfondo

Consente di definire il colore di sfondo.

LINK CORRELATI

[Solo editor audio: Analisi delle frequenze in 3D](#) a pag. 139

Processamento offline

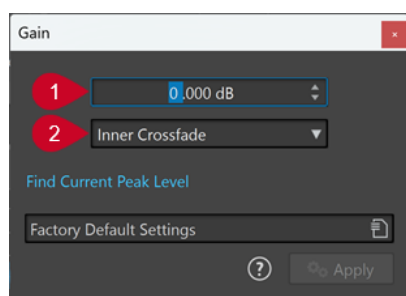
I processi offline sono utili per molti scopi e possono essere utilizzati ad esempio nel caso in cui il computer in uso non abbia una potenza sufficiente per gestire il processamento in tempo reale o se una determinata operazione di editing richiede più di un passaggio per la sua esecuzione.

Dopo il processamento il file audio viene alterato permanentemente.

Finestra di dialogo Guadagno

Nella finestra di dialogo **Guadagno** è possibile definire un valore di guadagno specifico per modificare il livello di un intervallo audio e scegliere tra due tipi di dissolvenze incrociate per garantire una transizione fluida dalla selezione al materiale audio circostante.

- Per aprire la finestra di dialogo **Guadagno**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio** e fare clic su **Guadagno** nella sezione **Livello**.



1 Guadagno in dB

Aumenta o riduce il livello audio in base al valore immesso qui.

2 Tipo di dissolvenza incrociata

Consente di scegliere tra le seguenti opzioni:

- **Nessuna dissolvenza incrociata** aggiunge il valore di guadagno specificato all'intero intervallo audio, senza generare dissolvenze incrociate all'inizio o alla fine.
- **Dissolvenza incrociata interna** aggiunge il valore di guadagno specificato all'intero intervallo audio e genera delle dissolvenze incrociate all'inizio e alla fine, entro l'intervallo selezionato.
- **Dissolvenza incrociata esterna** aggiunge il valore di guadagno specificato all'intero intervallo audio e genera delle dissolvenze incrociate all'inizio e alla fine, all'esterno dell'intervallo selezionato. Di conseguenza, l'audio all'interno dell'intervallo è influenzato dalla modifica del guadagno, ma non dalla dissolvenza incrociata, mentre l'audio al di fuori dell'intervallo rimane non interessato dalla modifica del guadagno, sebbene la dissolvenza incrociata abbia effetto sui rispettivi limiti.

NOTA

WaveLab riconosce automaticamente se la regolazione del guadagno viene applicata all'inizio o alla fine di un file audio e imposta le dissolvenze incrociate di conseguenza:

- Se si applica una modifica del guadagno all'inizio di un file, WaveLab genera esclusivamente una dissolvenza incrociata al limite destro.

- Se si applica una modifica del guadagno alla fine di un file, WaveLab genera esclusivamente una dissolvenza incrociata al limite sinistro.

La funzione **Individua il valore di picco corrente** genera un rapporto sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione). Questo consente di calcolare ad esempio di quanto è possibile aumentare il guadagno complessivo di un file senza che si verifichi il clipping (superando gli 0 dB).

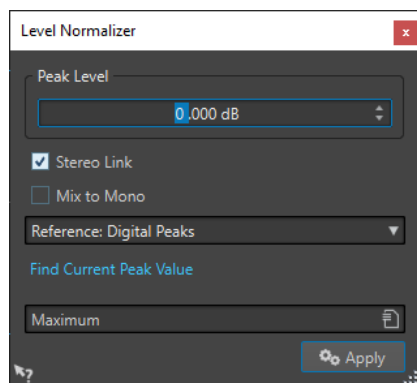
NOTA

Il processore consente inoltre di aggiungere volontariamente il clipping, cioè di aumentare il livello del volume fino al punto in cui si verifica la distorsione. Anche se generalmente questo non è l'effetto voluto, un clipping moderato può aggiungere una certa spinta al suono, ad esempio per accentuare l'attacco di una batteria.

Finestra di dialogo Normalizzatore del livello

In questa finestra di dialogo, è possibile modificare il livello di picco di un file audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore del livello**, selezionare la scheda **Modifica nell'Editor audio** e fare clic su **Livello** nella sezione **Livello**.



Livello di picco

Inserire il livello di picco (in dB) che si desidera assegnare alla selezione audio.

Stereo Link

Consente di applicare il guadagno a entrambi i canali.

Riferimento

In questo menu a tendina, selezionare se WaveLab Cast utilizza valori in campioni (picchi digitali) o valori analogici ricostruiti (picchi reali).

Mix to Mono

Consente di mixare il canale sinistro e destro. Il file mono risultante presenterà il livello di picco specificato. Questo assicura un mix senza clipping.

Individua il valore di picco corrente

Consente di creare un report sul livello di picco della selezione audio o dell'intero file (in caso non sia presente alcuna selezione).

Normalizzatore dell'intensità acustica

È possibile utilizzare il **Normalizzatore dell'intensità acustica** per ottenere un valore di intensità acustica specifico.

L'aumento dell'intensità acustica a un valore specifico può provocare il clipping. Per risolvere questo problema, è possibile inserire nel processamento un limitatore di picco (plug-in **Peak Master**). Il **Normalizzatore dell'intensità acustica** aumenta l'intensità acustica e allo stesso tempo limita i picchi nel segnale, se necessario, per raggiungere il valore desiderato.

Questo processo avviene in più passaggi: per prima cosa viene eseguita l'analisi e in seguito la renderizzazione finale.

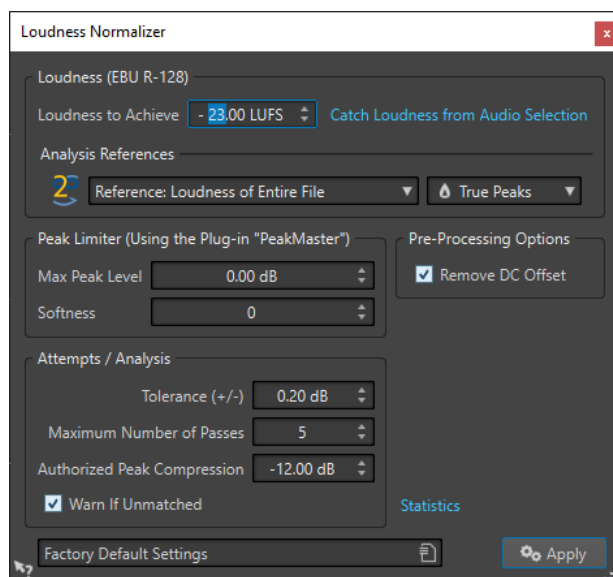
LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Normalizzatore dell'intensità acustica](#) a pag. 144

Finestra di dialogo Normalizzatore dell'intensità acustica

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare l'intensità acustica di un file.

- Per aprire la finestra di dialogo **Normalizzatore dell'intensità acustica**, selezionare la scheda **Modifica** nell'**Editor audio** e fare clic su **Intensità acustica** nella sezione **Livello**.



Intensità acustica (EBU R-128)

Intensità acustica da ottenere

Se risulta impossibile ottenere il valore di intensità acustica con una semplice modifica positiva del guadagno, è necessario applicare un limitatore che eviti il clipping.

Specificare qui il valore di intensità acustica che si desidera ottenere. In base allo standard EBU R-128, il livello consigliato per le trasmissioni è -23 LUFS.

Se si specifica un valore maggiore, potrebbe essere necessario un guadagno al di fuori delle normali capacità del limitatore. Questo può produrre una certa distorsione.

Si consiglia di utilizzare la funzione **Statistiche** dopo aver specificato un valore di intensità acustica. In questo modo si può conoscere il valore del guadagno necessario e se occorre applicare la limitazione di picco. Se è necessaria una limitazione forte, è possibile che la qualità audio peggiori. In questi casi viene visualizzato un messaggio di

allerta dopo l'applicazione del processamento e viene offerta all'utente la possibilità di annullare l'operazione.

Otteni il valore di intensità acustica dalla selezione audio

Consente di impostare l'**Intensità acustica da ottenere** sul valore di intensità acustica media rilevata nel file o nella selezione audio.

Riferimento

Questo menu a tendina consente di selezionare un riferimento: l'intensità acustica dell'intero file (raccomandazione EBU R-128), la sezione audio di 3 secondi più forte in media (**Parte superiore dell'intervallo dell'intensità acustica**) o la sezione audio di 3 secondi più forte in assoluto (**Intensità acustica a breve termine massima**).

Picchi

In questo menu a tendina, selezionare se WaveLab Cast deve limitare i valori in campioni (**Picchi digitali**) o i valori analogici ricostruiti (**Picchi reali**).

Limitatore di picco

Livello di picco massimo

Specifica il livello di picco massimo dell'audio risultante. Più basso è il valore, inferiore sarà l'intensità acustica.

Morbidezza

Influenza il modo in cui opera il peak master. Un'impostazione elevata massimizza l'effetto dell'intensità acustica percepita, ma può conferire una leggera ruvidezza al suono.

Modificare questo parametro in modo da ottimizzare il bilanciamento tra la qualità sonora e l'effetto che si desidera ottenere.

Opzioni di pre-processamento

Rimuovi DC offset

Il DC offset nel file influisce sul calcolo dell'intensità acustica. L'opzione **Rimuovi DC offset** consente di impostare il DC offset a zero. Si consiglia di tenere attivata questa opzione.

Tentativi/Analisi

Tolleranza (+/-)

Se il parametro **Intensità acustica da ottenere** richiede una limitazione del picco, viene ridotta anche l'intensità acustica di alcuni gradi. È impossibile calcolare in anticipo questo valore e quindi applicarlo automaticamente alla modifica di guadagno. Vengono invece effettuati diversi passaggi di simulazione per trovare il miglior guadagno possibile. Questa opzione consente di definire con precisione il risultato che si desidera ottenere.

Numero massimo di passaggi

WaveLab Cast esegue il numero di passaggi necessario per garantire la precisione che si desidera ottenere. Utilizzare questa opzione per specificare il numero massimo di passaggi da eseguire.

Compressione dei picchi autorizzata

Poiché una compressione eccessiva peggiora la qualità audio, è possibile specificare un limite per la compressione applicata. Questo valore può essere impostato tra -1 e

-20 dB. Si consiglia di tenere su livelli bassi l'**Intensità acustica da ottenere** per avere risultati migliori in fase di renderizzazione.

Allerta se non ottenuto

Se questa opzione è attivata, l'utente viene avvertito se il processo di normalizzazione non soddisfa il valore di intensità acustica da ottenere/la precisione desiderati.

Statistiche

Apri una finestra che riporta una serie di informazioni sul file da processare. Vengono visualizzati il DC offset, il valore di intensità acustica e il livello di picco correnti, nonché il guadagno necessario per ottenere l'intensità acustica desiderata. Viene inoltre notificato se è necessario applicare una limitazione.

LINK CORRELATI

[Normalizzatore dell'intensità acustica](#) a pag. 144

[Standard dell'intensità acustica EBU R-128](#) a pag. 35

Dissolvenze nei file audio

Un fade-in rappresenta un incremento graduale di livello, un fade-out un decremento graduale.

È possibile creare delle dissolvenze selezionando un singolo tipo di dissolvenza per ciascun fade-in/fade-out.

Creazione di fade-in e di fade-out

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una selezione.
 2. Selezionare la scheda **Modifica**.
 3. A seconda del fatto che si desideri creare un fade-in o un fade-out, selezionare una delle seguenti opzioni nella sezione **Dissolvenza**:
 - Per applicare il tipo di dissolvenza predefinito, fare clic sulle icone **Fade-in** o **Fade-out**.
 - Per selezionare un altro tipo di dissolvenza, fare clic su **Fade-in** o **Fade-out** sotto la rispettiva icona. Dal menu a tendina, selezionare il tipo di dissolvenza che si desidera creare.
-

Applicazione di dissolvenze semplici

La funzione **Dissolvenza semplice** consente di applicare in maniera rapida un fade-in o un fade-out predefiniti a un file audio tramite una scorciatoia da tastiera.

La forma della dissolvenza viene regolata utilizzando le impostazioni **Fade-in** e **Fade-out** all'interno della sezione **Dissolvenze** della scheda **Modifica**.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, definire una delle seguenti selezioni:
 - Dall'inizio del file audio fino al punto in cui si desidera far terminare il fade-in.
 - Dalla posizione in cui si desidera far iniziare il fade-out fino alla fine del file audio.
 2. Fare clic su **Ctrl/Cmd - D**.
-

Dissolvenze incrociate

Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato un fade-in (dissolvenza in apertura) e all'altro un fade-out (dissolvenza in chiusura), al fine di garantire una transizione graduale.

È possibile creare delle dissolvenze incrociate individuali quando si incolla un segmento audio in un altro oppure si può fare in modo che WaveLab generi automaticamente delle dissolvenze incrociate ogni volta che vengono eseguite particolari operazioni di modifica.

LINK CORRELATI

[Attivazione delle dissolvenze incrociate automatiche](#) a pag. 148

[Creazione di dissolvenze incrociate](#) a pag. 147

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

Creazione di dissolvenze incrociate

È possibile creare una singola dissolvenza incrociata tra due selezioni audio mediante copia e incolla e scegliendo un'opzione di dissolvenza incrociata da un menu a tendina.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Definire una selezione audio all'inizio del file audio a cui si desidera applicare il fade-in.
3. Nel pannello **Taglia Copia Incolla**, fare clic su **Copia**.
4. Definire una selezione audio alla fine del file audio a cui si desidera applicare il fade-out.

NOTA

La lunghezza di questa selezione determina la durata effettiva della dissolvenza incrociata e viene visualizzata nella barra di stato. Le sezione può essere all'interno del file audio selezionato o in un'altra finestra. Tuttavia, la selezione non può essere più lunga della selezione appena copiata.

5. Nella sezione **Incolla**, selezionare **Dissolvenza incrociata sulla fine selezionata**.
6. Selezionare un tipo di dissolvenza incrociata tra **Lineare (guadagno costante)**, **Seno (potenza costante)** o **Radice quadrata (potenza costante)** dal menu a tendina.

RISULTATO

La dissolvenza incrociata viene creata.

NOTA

Tutto l'audio successivo alla selezione in cui viene eseguito l'incollaggio viene spostato ulteriormente verso la fine.

Tutto l'audio in eccesso nella selezione copiata dopo la dissolvenza incrociata viene impostato al livello massimo.

NOTA

Se entrambi i file contengono delle sezioni a livello massimo nell'area della dissolvenza incrociata, ad esempio dopo aver normalizzato entrambi i file, esiste il rischio di clipping e

distorsione. Per rimediare, ridurre l'ampiezza di entrambi i file di un valore compreso tra 3 dB e 6 dB e ripetere il processo.

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

Attivazione delle dissolvenze incrociate automatiche

È possibile attivare delle dissolvenze incrociate automatiche per operazioni quali taglio, incollaggio, inserimento, silenziamento, ritaglio o eliminazione dei segmenti audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
 2. Nel pannello **Taglia Copia Incolla** attivare l'opzione **Dissolvenza incrociata**.
-

RISULTATO

Con questa opzione attivata, WaveLab applica automaticamente delle dissolvenze incrociate quando si avvia una delle seguenti operazioni di modifica:

- **Taglia**
- **Incolla**
- **Ritaglia**
- **Mute**
- **Elimina**
- **Aggiungi all'inizio, Aggiungi in fondo, Sovrascrivi** o **Copie multiple** dal menu **Incolla**

NOTA

Per i tagli all'inizio o alla fine di un file audio viene invece generato rispettivamente un fade-in o un fade-out.

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

Montaggio audio

Un montaggio audio è un ambiente di editing non distruttivo multitraccia.

È possibile importare dei file audio nei montaggi audio. Non appena diventano parte del montaggio audio, i file audio vengono definiti "clip". Poiché le clip sono semplicemente rappresentazioni con un riferimento dei file audio originali, nel montaggio audio è possibile modificarle e alterarle a piacere, senza che ciò abbia effetto sui file audio originali.

I montaggi audio rappresentano un utilissimo strumento per l'assemblaggio e la renderizzazione di file per i podcast, per Spotify, YouTube, per i lavori multimediali, ecc.

NOTA

I montaggi audio possono contenere fino a due tracce audio mono o stereo e una traccia video. È possibile utilizzarli per strutturare il lavoro a livello grafico.

Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, nonché alle posizioni di inizio e di fine nel file; le clip sono quindi in grado di riprodurre sezioni dei file audio sorgente. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

LINK CORRELATI

[Struttura dei file del montaggio audio](#) a pag. 149

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

[Creazione di montaggi audio personalizzati da zero](#) a pag. 162

[Assemblaggio di un montaggio audio](#) a pag. 169

[Modifica delle clip](#) a pag. 178

Struttura dei file del montaggio audio

WaveLab genera una cartella designata per ciascun montaggio audio creato. Il file essenziale di un montaggio audio, quello con estensione .mon, viene salvato automaticamente in questa cartella, la quale può contenere altri file o sotto cartelle relativi al montaggio audio.

Cartella del montaggio audio

La cartella del montaggio audio consente di salvare tutti i file e tutte le sotto cartelle associati al montaggio audio in un'unica posizione. Si consiglia di eseguire questa operazione, poiché è utile a mantenere una panoramica dell'ambito del montaggio audio e semplifica il trasferimento del lavoro su computer diversi o la condivisione con altri utenti.

NOTA

- Si è liberi di scegliere qualsiasi nome per la cartella del montaggio audio. Si consiglia tuttavia di utilizzare lo stesso nome del file .mon, in modo che la loro relazione sia chiara.
- Sebbene sia buona norma salvare i file audio associati al montaggio audio nella cartella designata, è possibile posizionarli altrove.

File (.mon) del montaggio audio

Il file .mon, salvato nella cartella del montaggio audio è il cuore del lavoro con un montaggio audio e costituisce quello che viene definito "montaggio audio" in senso stretto. Questo file centrale viene aperto nella finestra **Montaggio audio**, in cui è possibile accedere a tutte le funzionalità relative all'importazione, alla modifica, all'analisi e alla renderizzazione. Il file .mon funge da database, in quanto si collega ad altri file a cui fa riferimento il montaggio audio sotto forma di clip e che può essere modificato in modo non distruttivo, senza influenzare i file sorgente originali. Tutte le impostazioni applicate nella finestra **Montaggio audio** vengono salvate nel file .mon.

NOTA

È possibile salvare più file .mon in un'unica cartella del montaggio audio, una funzionalità utile se si desidera ad esempio conservare versioni alternative di un montaggio audio.

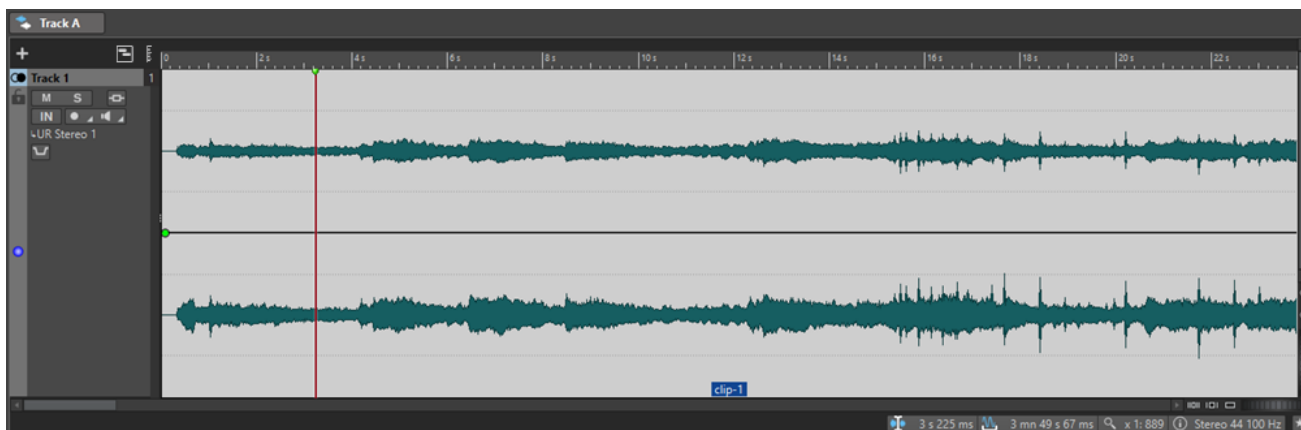
LINK CORRELATI

[Montaggio audio](#) a pag. 149

Finestra Montaggio audio

È qui possibile visualizzare, riprodurre e modificare i montaggi audio.

La finestra **Montaggio audio** fornisce una panoramica delle tracce e delle clip.



LINK CORRELATI

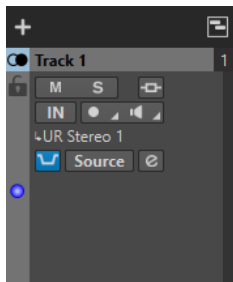
[Schede del montaggio audio](#) a pag. 155

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

Area dei controlli delle tracce

L'area dei controlli delle tracce offre una serie di impostazioni e opzioni che riguardano ad esempio la modifica dell'ordine delle tracce, l'applicazione dello stato di Mute e Solo e l'assegnazione delle tracce. Ciascun tipo di traccia dispone di controlli dedicati.

È possibile scorrere tra le tracce e ridimensionarle.



L'area dei controlli delle tracce per le tracce mono e stereo

In cima all'area dei controlli delle tracce sono disponibili le seguenti opzioni:

Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una traccia al montaggio audio.

LINK CORRELATI

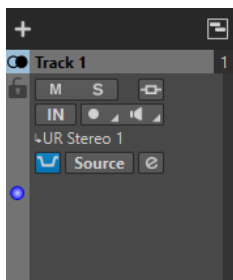
[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 151

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

Area dei controlli delle tracce stereo e mono

L'area dei controlli delle tracce stereo e mono consente ad esempio di attivare lo stato di Mute e Solo per le tracce, aggiungere gli effetti delle tracce, specificare le opzioni di assegnazione, monitorare il segnale in ingresso e abilitare (armare) le tracce alla registrazione.

Opzioni



L'area dei controlli delle tracce per le tracce mono e stereo

Opzioni dell'area dei controlli delle tracce

Blocca

Disabilita tutte le forme di modifica sulla traccia.

Mute

Consente di mettere in mute la traccia.

Solo

Consente di riprodurre in solo la traccia.

Effetti

Apri il menu a tendina **Effetti** che consente di:

- Aggiungere degli effetti alla traccia facendo clic su **Aggiungi effetti**. Dopo averlo fatto, il pulsante **Effetti** diventa verde.

NOTA

Se il pulsante **Effetti** è evidenziato in verde, ciò indica che gli effetti sono applicati alla traccia.

Ingresso audio

Consente di selezionare l'ingresso audio per la registrazione.

Registra

Per poter eseguire una registrazione, è necessario abilitare alla registrazione (armare) le tracce corrispondenti.

Facendo clic sulla freccia a destra del pulsante **Registra** è possibile accedere alle seguenti opzioni:

Proprietà del file per la registrazione: apre una finestra di dialogo che consente di specificare il nome, la posizione e la risoluzione in bit del file audio che si intende registrare.

Se l'opzione **Arresta quando la posizione di registrazione raggiunge l'ultimo marker** è attivata, la registrazione viene arrestata quando la posizione di registrazione raggiunge l'ultimo marker visibile del montaggio. I marker nascosti non vengono tenuti in considerazione. È possibile creare e spostare l'ultimo marker nel corso della registrazione. Questa opzione è globale per tutti i montaggi audio.

Se l'opzione **Arresta quando la posizione di registrazione raggiunge il marker successivo** è attivata, la registrazione viene arrestata quando la posizione di registrazione raggiunge il successivo marker visibile del montaggio. I marker nascosti non vengono tenuti in considerazione. Questa opzione è globale per tutti i montaggi audio.

Monitor

Consente di monitorare il segnale in ingresso.

Monitoraggio diretto

Consente di monitorare il segnale in ingresso con una latenza inferiore. Se l'opzione **Monitoraggio diretto** è attivata, il segnale in ingresso viene monitorato direttamente senza passare attraverso il montaggio audio e i rispettivi effetti.

Per impostazione predefinita è attivato il **Monitoraggio diretto**.

Ducker attiv./disatt.

Consente di attivare o disattivare la funzione di ducking. È possibile selezionare successivamente la traccia di voce modulatrice e apportare delle regolazioni.

Sorgente

Aprire il menu **Tracce modulatrici** che consente di selezionare la traccia da utilizzare per il ducking.

Impostazioni del ducker

Aprire il plug-in **Ducker** che consente di modificare le impostazioni di ducking per la regolazione dell'effetto.

Modifica l'altezza di tutte le tracce

La parte inferiore-sinistra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza di tutte le tracce contemporaneamente. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

Modifica l'altezza della traccia attiva

La parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva. Fare clic e trascinarsi per modificare l'altezza.

Modifica l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto

La parte inferiore-destra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto. Fare clic e trascinarsi per modificare l'altezza.

Indicatore di picco delle tracce

L'indicatore di picco delle tracce mostra il livello del volume per le tracce audio. Questo indicatore si trova sul lato destro dell'area dei controlli delle tracce.

Menu a tendina Traccia

Questo menu a tendina contiene tutte le opzioni relative alla traccia.

- Per aprire il menu a tendina **Traccia**, fare clic-destro nell'area dei controlli della traccia.

Aggiungi una traccia

Aggiunge una traccia sotto la traccia attiva.

Suddividi in tracce mono sinistra/destra

Consente di convertire la traccia stereo in due tracce mono che rappresentano i canali sinistro e destro di una traccia stereo. Questa operazione non altera in alcun modo il materiale audio.

Rimuovi la traccia

Consente di rimuovere la traccia attiva.

Visualizza i controlli di ducking

Attiva i controlli di ducking nell'area dei controlli delle tracce.

Menu Impostazioni delle tracce

- Per aprire il menu **Impostazioni delle tracce**, fare clic sulla freccia in giù nella parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce.

Zoom avanti

Mostra la traccia attiva all'altezza massima disponibile.

Zoom indietro

Visualizza il maggior numero di tracce possibile.

Sposta la traccia verso l'alto/Sposta la traccia verso il basso

Consente di spostare la traccia attiva verso l'alto o verso il basso.

Colore della traccia

Consente di aprire un sotto menu in cui è possibile selezionare un colore per la traccia attiva.

LINK CORRELATI

[Ducking](#) a pag. 199

[Impostazioni del ducker per le tracce](#) a pag. 200

[Monitoraggio in ingresso](#) a pag. 223

[Monitoraggio diretto](#) a pag. 224

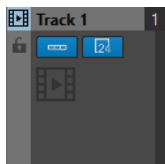
[Indicatore di picco delle tracce](#) a pag. 155

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

Area dei controlli delle tracce video

L'area dei controlli delle tracce video consente ad esempio di attivare/disattivare le miniature e visualizzare/nascondere i numeri dei fotogrammi del video. Sotto la traccia video, la traccia audio corrispondente presenta le stesse opzioni delle tracce mono e stereo.

Opzioni



Nome della traccia

Consente di modificare il nome della traccia. Fare doppio-clic sul nome della traccia per aprire la finestra di dialogo **Nome della traccia** nella quale è possibile immettere un nome per la traccia.

Blocca

Disabilita tutte le forme di modifica sulla traccia.

Visualizza le miniature

Consente di attivare/disattivare le miniature della traccia video.

Visualizza i numeri dei fotogrammi

Consente di visualizzare ciascuna miniatura con il numero di fotogramma video corrispondente.

Modifica l'altezza di tutte le tracce

La parte inferiore-sinistra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza di tutte le tracce contemporaneamente. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

Modifica l'altezza della traccia attiva

La parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

Modifica l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto

La parte inferiore-destra dell'area dei controlli delle tracce consente di modificare l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto. Fare clic e trascinamento per modificare l'altezza.

Menu a tendina Traccia

Questo menu a tendina contiene tutte le opzioni relative alla traccia.

- Per aprire il menu a tendina **Traccia**, fare clic-destro nell'area dei controlli della traccia.

Aggiungi una traccia

Consente di aggiungere una traccia sotto la traccia attiva.

Rimuovi la traccia

Consente di eliminare la traccia attiva.

Menu Impostazioni delle tracce

- Per aprire il menu **Impostazioni delle tracce**, fare clic sulla freccia in giù nella parte inferiore-centrale dell'area dei controlli delle tracce.

Zoom avanti

Mostra la traccia attiva all'altezza massima disponibile.

Zoom indietro

Visualizza il maggior numero di tracce possibile.

Sposta la traccia verso l'alto/Sposta la traccia verso il basso

Consente di spostare la traccia attiva verso l'alto o verso il basso.

LINK CORRELATI

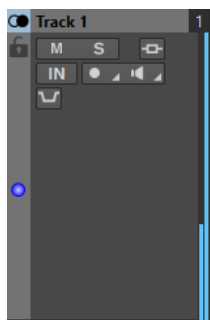
[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 151

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

Indicatore di picco delle tracce

L'indicatore di picco delle tracce visualizza il livello del volume per il canale sinistro e destro delle tracce stereo. Questo indicatore si trova nel lato destro dell'area dei controlli delle tracce nella finestra **Montaggio audio**.

L'indicatore di picco delle tracce offre una panoramica di quali tracce stanno riproducendo l'audio e a quale livello approssimativo. La barra di sinistra mostra il livello del volume del canale stereo sinistro, mentre la barra di destra mostra il livello del volume del canale stereo destro.



LINK CORRELATI

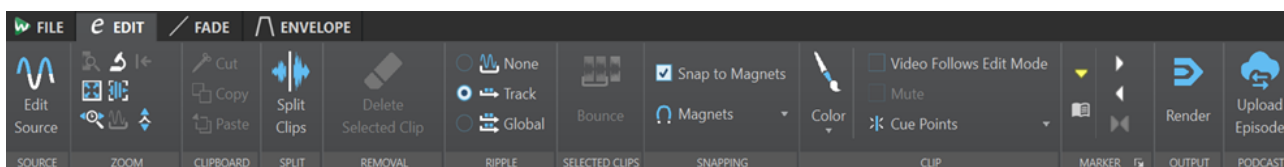
[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 151

Schede del montaggio audio

Le diverse schede disponibili nella finestra **Montaggio audio** offrono l'accesso a una serie di strumenti di utility e opzioni per la modifica dei montaggi audio. Ad esempio, è possibile modificare le dissolvenze nelle clip, definire delle impostazioni di zoom e renderizzare il montaggio audio.

Scheda Modifica (Montaggio audio)

- Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic su **Modifica**.



Sorgente

Modifica la sorgente

Apri il file audio sorgente della clip nell'**Editor audio**.

Zoom

Ingrandimento

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

Tempo

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

È possibile modificare il fattore di zoom facendo clic su **Modifica il fattore di ingrandimento**. Si apre così la finestra di dialogo **Fattore di ingrandimento**, in cui è possibile scegliere tra le seguenti opzioni:

- L'opzione **Definisci intervallo temporale** consente di definire l'intervallo temporale da visualizzare.
- L'opzione **Campioni per pixel** consente di specificare il numero di campioni audio ricompresi da ciascun pixel.
- L'opzione **Pixel per campione** consente di specificare il numero di pixel che rappresentano un singolo campione audio.

Ingrandisci la selezione

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

Microscopio

Consente di aumentare al massimo l'ingrandimento.

Visualizza tutto

Consente di ridurre al minimo l'ingrandimento.

Visualizza l'intera clip

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

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

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

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

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

Ingrandimento verticale/Riduzione ingrandimento verticale

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

Livello

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

Riporta lo zoom a 0 dB

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

Appunti

Taglia

Consente di tagliare l'intervallo audio selezionato e di salvarlo negli appunti.

Copia

Consente di copiare la clip attiva o l'intervallo audio selezionato negli appunti.

Incolla

Incolla il contenuto degli appunti.

Suddividi

Dividi le clip

Consente di suddividere le clip in corrispondenza della posizione del cursore di modifica o del cursore di riproduzione.

Rimozione

Elimina la clip selezionata/Elimina l'intervallo selezionato

Consente di eliminare la parte della clip all'interno dell'intervallo di selezione nella traccia attiva e sposta la sezione destra della clip verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

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

Ripercussione

Nessuno

Disattiva la funzione di spostamento automatico.

Traccia

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip nella traccia attiva che si trovano a destra della clip modificata. Questa funzione si applica anche in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip contemporaneamente.

Globale

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip su tutte le tracce che si trovano a destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando si inserisce o si incolla più di una clip contemporaneamente.

Clip selezionate

Converti

Renderizza le clip selezionate e sostituisce le clip con una singola clip.

Allineamento

Scatta verso le calamite

Se questa opzione è attivata, tutti gli elementi attivati nel menu a tendina **Calamite**, come gli inizi delle clip, i bordi della selezione temporale o i marker, si agganciano alle calamite.

Calamite

Consente di rendere magnetico il comportamento di particolari elementi.

Clip

Colore

Consente di applicare un colore alla clip attiva.

Modalità 'il video segue le modifiche'

Se questa opzione è attivata, il video nella finestra **Video** segue automaticamente ogni modifica apportata. Questo consente di vedere in maniera istantanea la posizione nel video in cui è in corso l'operazione di modifica.

Mute

Consente di mettere in mute la clip attiva.

Cue point

Questo menu a tendina consente di effettuare delle regolazioni relative ai cue point anteriori e posteriori.

- **Cue point anteriore**
 - L'opzione **Visualizza** mostra un cue point anteriore esistente.
 - L'opzione **Imposta al cursore** consente di impostare il cue point anteriore in una posizione fissa dall'inizio della clip.
 - L'opzione **Imposta alla posizione dello spazio vuoto predefinito** consente di posizionare il cue point anteriore due secondi prima dell'inizio della clip.
 - L'opzione **Segue il punto di fine del fade-in** consente di impostare il cue point anteriore in corrispondenza del punto di fine del fade-in.
 - L'opzione **Segue il punto di inizio del fade-out** consente di impostare il cue point anteriore in corrispondenza del punto di inizio del fade-out.
- **Cue point posteriore**
 - **Visualizza** mostra un cue point posteriore esistente.
 - **Cue point di fine personalizzato** consente di impostare il cue point posteriore in una posizione personalizzata dalla fine della clip, così da poter modificare individualmente lo spazio vuoto per ciascuna clip.
 - L'opzione **Offset della fine** apre la finestra di dialogo **Scostamento del cue point posteriore**, in cui è possibile impostare il cue point posteriore in una posizione personalizzata dalla fine della clip.

Marker

Crea marker generico

Consente di creare marker e coppie di marker in corrispondenza della posizione del cursore di modifica.

Genera i capitoli

Consente di generare un file di testo che elenca i capitoli presenti nel materiale audio (in base ai marker impostati) per l'utilizzo su YouTube o Spotify.

Output

Renderizza

Apri la scheda **Renderizza**, in cui è possibile definire delle impostazioni per la renderizzazione e procedere con la renderizzazione del montaggio audio.

Podcast

Carica l'episodio

Consente di caricare l'episodio di podcast in un servizio di hosting.

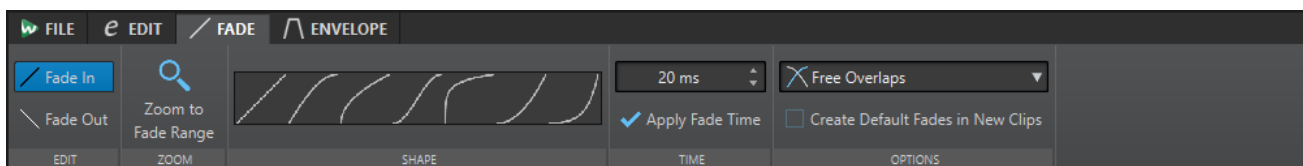
LINK CORRELATI

[Modifica dei file sorgente delle clip](#) a pag. 192

[Clip e cue point](#) a pag. 190

Scheda Dissolvenza (Montaggio audio)

- Nel **Montaggio audio** fare clic su **Processa**.



Modifica

Fade-in/Fade-out

Consentono di alternare le impostazioni di fade-in e di fade-out.

Ingrandimento

Zoom sull'intervallo della dissolvenza

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare la parte del fade-in/fade-out della clip attiva.

Forma

Tipi di curva

Consentono di selezionare dei preset per le curve di dissolvenza.

- L'opzione **Lineare** consente di modificare il livello in maniera lineare.
- L'opzione **Seno (*)** consente di modificare il livello in base a una curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Radice quadrata (*)** consente di modificare il livello in base a una curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.
- L'opzione **Sinusoidale** consente di modificare il livello in base a una curva sinusoidale.
- L'opzione **Logaritmico** consente di modificare il livello in base a una curva logaritmica.
- L'opzione **Esponenziale** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale.
- L'opzione **Esponenziale+** consente di modificare il livello in base a una curva esponenziale più pronunciata.

Tempo

Tempo di dissolvenza

Consente di specificare un tempo di fade-in/fade-out per la clip.

Applica i tempi di dissolvenza

Consente di applicare i tempi di fade-in/fade-out della clip specificati.

Opzioni

Sovrapposizioni

Questo menu a tendina consente di impostare il comportamento di esecuzione automatica delle dissolvenze incrociate.

- Se l'opzione **Nessuna dissolvenza incrociata automatica** è attivata, non vengono eseguite dissolvenze incrociate automatiche quando le clip si sovrappongono.
- Se l'opzione **Sovrapposizioni libere** è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone a un'altra clip sulla stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

Crea delle dissolvenze predefinite nelle nuove clip

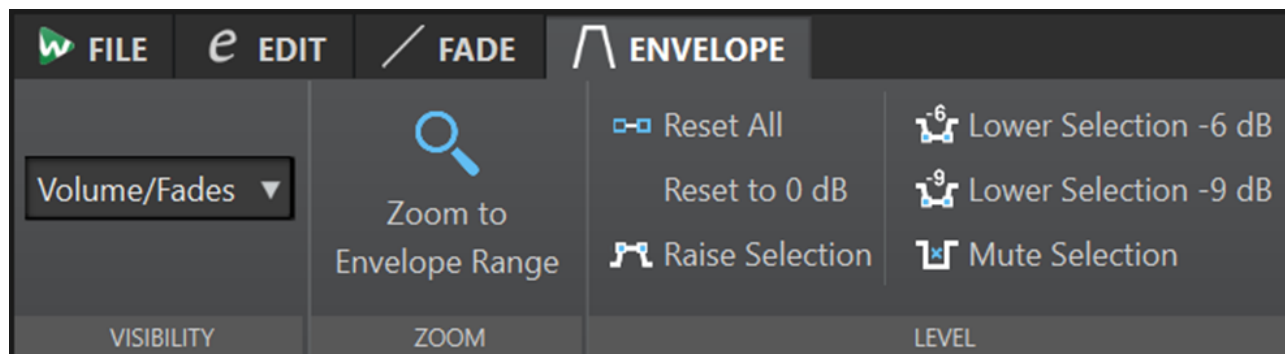
Se l'opzione è attivata, tutte le nuove clip otterranno la lunghezza e la forma di fade-in e fade-out predefinite. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze predefinite.

LINK CORRELATI

[Schede del montaggio audio](#) a pag. 155

Scheda Involuppo (Montaggio audio)

- Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic su **Involuppo**.



Visibilità

Tipo di involuppo

Consente di impostare il tipo di involuppo. A seconda del tipo selezionato, è possibile scegliere tra diverse opzioni. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Nascondi tutto** nasconde tutti gli involuppi.
- **Volume/Dissolvenze** visualizza solamente l'involuppo del volume/delle dissolvenze.

Ingrandimento

Zoom sull'intervallo dell'involuppo

Consente di regolare la vista per la visualizzazione dell'involuppo attivo della clip attiva.

Livello

Reinicializza tutto

Consente di riportare l'involuppo alla sua forma neutrale.

Limita a 0 dB

Consente di sostituire i segmenti tra i punti di fade-in e fade-out con un segmento singolo neutrale.

Alza la selezione

Aggiunge dei punti di involuppo del livello e crea una curva per aumentare il livello audio della selezione con tempi di caduta e risalita di 20 ms. È possibile trascinare il segmento creato verso l'alto e verso il basso per regolare il livello.

Riduci la selezione di -6 dB

Traccia una curva di involuppo del livello per ridurre il livello audio della selezione di -6 dB, con tempi di salita e discesa di 20 ms. È possibile trascinare il segmento creato verso l'alto e verso il basso per regolare il livello.

Riduci la selezione di -9 dB

Traccia una curva di involuppo del livello per ridurre il livello audio della selezione di -9 dB, con tempi di salita e discesa di 20 ms. È possibile trascinare il segmento creato verso l'alto e verso il basso per regolare il livello.

Metti in mute la selezione

Aggiunge dei punti di involuppo del livello e crea una curva per mettere in mute la selezione portando il livello a zero con tempi di caduta e risalita predefiniti di 20 ms.

LINK CORRELATI

[Involuppi per le clip](#) a pag. 192

[Schede del montaggio audio](#) a pag. 155

Percorso del segnale nel montaggio audio

Il segnale audio passa attraverso le diverse sezioni di WaveLab Cast in un determinato modo.

1. Vengono letti i campioni audio.
2. Involuppo delle clip
3. Le clip sono mixate nello slot della traccia (ad esempio, clip sovrapposte).
4. Impostazioni del livello della traccia
5. Ogni traccia viene mixata in un bus stereo inviato alla **Sezione Master**.

Percorso del segnale nella Sezione Master

1. I canali/la frequenza di campionamento possono cambiare in ciascuno slot del plug-in.
2. Indicatori della **Sezione Master**
3. Riproduzione o renderizzazione del formato file

Creazione dei montaggi audio

Per creare un montaggio audio è possibile adottare un approccio «top-down» e iniziare con la configurazione generale oppure un approccio «bottom-up», utilizzando cioè singoli file come base.

Esistono due metodi di base per la creazione dei montaggi audio in WaveLab:

Approccio top-down: iniziare con la configurazione generale

WaveLab viene fornito con diversi modelli predefiniti che consentono di impostare il layout generale del montaggio audio con un solo clic.

Se si intende creare un podcast con un host, della musica e degli effetti sonori, è possibile selezionare ad esempio il modello **Podcast Host + Music & SoundFX 44.1kHz**. Di conseguenza, nella finestra **Montaggio audio** viene aperto un montaggio audio con tre tracce vuote: una traccia mono etichettata come «Host», una traccia stereo chiamata «Music» e un'altra traccia stereo chiamata «SoundFX».

Dopo aver selezionato un modello è possibile aggiungere dei file audio alle tracce (rappresentate da delle clip), oppure può essere registrato l'audio sulle tracce.

La scelta dell'opzione **Personalizzato** consente di configurare il montaggio audio definendone le proprietà generali, come il numero di canali e la frequenza di campionamento.

Approccio bottom-up: utilizzo dei file audio come base

È possibile utilizzare i file audio come base per il montaggio audio e crearlo partendo da questa base.

Creazione di montaggi audio personalizzati da zero

È possibile creare dei nuovi montaggi audio vuoti da zero e personalizzarli.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
2. Selezionare **Montaggio audio > Personalizzato**.
3. Specificare la configurazione dei canali e la frequenza di campionamento del montaggio audio.
4. Nella finestra di dialogo **Posizione del montaggio audio**, inserire un nome per il montaggio audio e selezionare la posizione in cui si desidera salvare la cartella del montaggio audio.
5. Fare clic su **Crea**.

RISULTATO

Viene creata una nuova cartella del montaggio audio contenente un file .mon dello stesso nome.

LINK CORRELATI

[Struttura dei file del montaggio audio](#) a pag. 149

[Proprietà del montaggio audio](#) a pag. 166

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 164

Creazione di montaggi audio basati sui modelli

Per stabilire la configurazione generale del montaggio audio è possibile scegliere tra diversi modelli predefiniti.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Nuovo**.
2. Selezionare **Montaggio audio > Modelli**.
3. Selezionare un modello.
4. Nella finestra di dialogo **Posizione del montaggio audio**, inserire un nome per il montaggio audio e selezionare la posizione in cui si desidera salvare la cartella del montaggio audio.
5. Fare clic su **Crea**.

RISULTATO

Viene creata una nuova cartella del montaggio audio contenente un file .mon dello stesso nome.

LINK CORRELATI

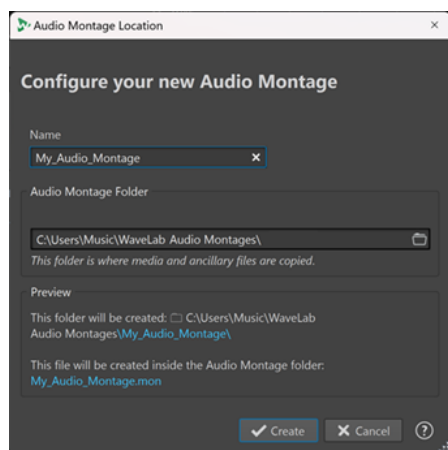
[Struttura dei file del montaggio audio](#) a pag. 149

[Proprietà del montaggio audio](#) a pag. 166

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 164

Finestra di dialogo Posizione del montaggio audio

La finestra di dialogo **Posizione del montaggio audio** consente di inserire un nome per il montaggio audio e selezionare la posizione in cui si desidera salvare la cartella del montaggio audio.



Nome

Consente di digitare un nome per il montaggio audio. Se è stato scelto un modello per la creazione del montaggio audio WaveLab suggerisce il nome del modello come nome del montaggio; è comunque possibile modificare questo nome.

Cartella del montaggio audio

Nel campo di immissione sottostante è possibile specificare il percorso d'accesso della nuova cartella del montaggio audio.

Anteprima

Visualizza un'anteprima del percorso d'accesso della nuova cartella del montaggio audio e del nuovo file del montaggio audio (.mon).

Crea

Avvia la creazione della nuova cartella del montaggio audio e del file del montaggio audio.

Annulla

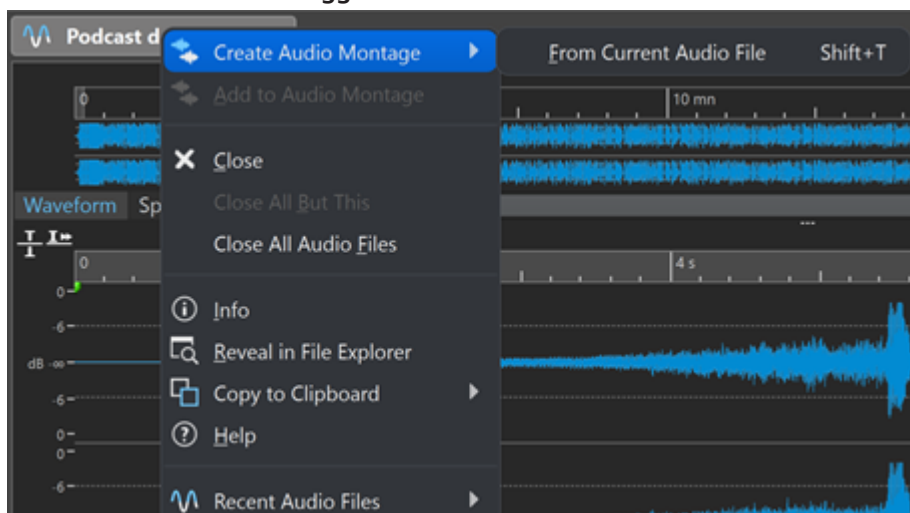
Annulla l'operazione.

Creazione di montaggi audio da un file audio

È possibile creare un montaggio audio a partire da un file audio o da una selezione temporale in un file audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, aprire il file audio a partire dal quale si desidera creare un nuovo montaggio audio.
2. Facoltativo: se si desidera aprire una specifica sezione del file audio in un nuovo montaggio audio, definire una selezione temporale nel file audio.
3. Fare clic-destro sulla scheda del file audio.
4. Selezionare **Crea un montaggio audio > Dal file audio corrente**.



5. Nella finestra di dialogo **Crea un montaggio audio da un file audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per aprire il file audio in un nuovo montaggio audio, selezionare **File intero**.
 - Per aprire in un nuovo montaggio audio la selezione temporale definita nel file audio, selezionare **Selezione temporale corrente**.
 6. Facoltativo: eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per importare i marker del file audio nel nuovo montaggio audio, attivare l'opzione **Importa i marker**.
 - Per dividere il file audio in corrispondenza dei marker delle regioni generici, attivare l'opzione **Dividi ai marker delle regioni generici**.
 7. Fare clic su **OK**.
-

RISULTATO

Il file audio si apre in un nuovo montaggio audio.

LINK CORRELATI

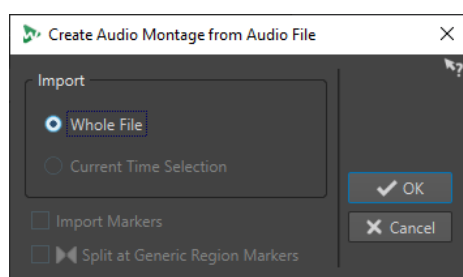
[Finestra di dialogo Crea un montaggio audio da un file audio](#) a pag. 165

Finestra di dialogo Crea un montaggio audio da un file audio

In questa finestra di dialogo è possibile specificare se aprire il file audio o una selezione temporale all'interno di un file audio sotto forma di un nuovo montaggio audio. È anche possibile specificare se importare i marker nel nuovo montaggio audio ed eseguire una suddivisione in corrispondenza di determinati marker.

Per aprire la finestra di dialogo **Crea un montaggio audio da un file audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic-destro sulla scheda di un file audio e selezionare **Crea un montaggio audio > Dal file audio corrente**.
- Aprire un file audio nell'**Editor audio**, selezionare **File > Nuovo > Dal file corrente**, selezionare **Dal file audio corrente** e fare clic su **Crea**.



File intero

Se questa opzione è attivata, il file audio viene aperto in un nuovo montaggio audio.

Selezione temporale corrente

Se questa opzione è attivata, la selezione temporale definita nel file audio viene aperta in un nuovo montaggio audio.

Importa i marker

Se questa opzione è attivata, i marker all'interno del file audio vengono importati nel nuovo montaggio audio.

Dividi ai marker di una regione generica

Se questa opzione è attivata e il file audio contiene dei marker delle regioni generici, il file viene suddiviso in corrispondenza delle posizioni dei marker quando viene importato in un nuovo montaggio audio. L'audio al di fuori dei bordi dei marker viene rimosso.

LINK CORRELATI

[Creazione di montaggi audio da un file audio](#) a pag. 164

Modalità alternative di creazione di nuovi montaggi audio

Sono disponibili diversi modi per creare un nuovo montaggio audio.

- Convertendo dei file wave in un montaggio audio
- Duplicando dei montaggi audio
- Premendo **Ctrl/Opt** e trascinando una scheda di un montaggio nella barra delle schede

LINK CORRELATI

[Duplicati dei montaggi audio](#) a pag. 166

Duplicati dei montaggi audio

È possibile duplicare i montaggi audio in vari modi. Questa funzionalità consente di creare rapidamente dei nuovi montaggi audio utilizzando le stesse proprietà e gli stessi file audio dei montaggi audio precedentemente creati.

Sono disponibili le seguenti varianti dei duplicati dei montaggi audio:

Vuoto (con le stesse proprietà)

Crea un nuovo montaggio audio con le impostazioni dei canali e la frequenza di campionamento del montaggio audio originale, senza alcuna clip.

Duplicato esatto (usando gli stessi file audio)

Crea un duplicato esatto del montaggio audio originale e consente alle nuove clip di fare riferimento ai file audio originali. Il montaggio audio duplicato utilizza le stesse impostazioni dei canali e la stessa frequenza di campionamento del montaggio audio originale.

Questa funzione è utile se si desidera creare diverse versioni del montaggio audio, ad esempio per provare differenti variazioni. Tuttavia, eventuali modifiche o processi applicati ai file audio veri e propri si rifletteranno in tutti i montaggi audio.

È anche possibile premere **Ctrl/Cmd**, trascinare una scheda e rilasciarla sulla barra delle schede per creare un duplicato esatto di un montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Duplicazione dei montaggi audio](#) a pag. 166

Duplicazione dei montaggi audio

PROCEDIMENTO

1. Aprire il montaggio audio che si desidera duplicare.
 2. Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **File**.
 3. Selezionare **Nuovo > Montaggio audio > Dal file corrente**.
 4. Nella sezione **Dal montaggio audio corrente**, selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Vuoto (con le stesse proprietà)**
 - **Duplicato esatto (usando gli stessi file audio)**
 5. Fare clic su **Crea**.
-

RISULTATO

Un duplicato del montaggio audio si apre in una nuova scheda.

LINK CORRELATI

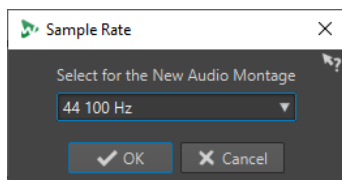
[Duplicati dei montaggi audio](#) a pag. 166

Proprietà del montaggio audio

Nelle **Proprietà del montaggio audio** è possibile definire la frequenza di campionamento del montaggio audio.

Per aprire le impostazioni relative alla frequenza di campionamento per il montaggio audio selezionato, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per aprire le impostazioni relative alla frequenza di campionamento per il montaggio audio selezionato, selezionare la scheda **File** e fare clic su **Info**.
- Fare clic sul pulsante **Proprietà del montaggio audio** nella parte inferiore-destra della finestra del montaggio. Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**.



Modifica della frequenza di campionamento dei montaggi audio

È possibile modificare la configurazione dei canali dei montaggi audio nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**.

PROCEDIMENTO

1. Nella parte inferiore-destra della finestra del montaggio, fare clic sul pulsante **Proprietà del montaggio audio**.
2. Nella finestra di dialogo **Frequenza di campionamento**, selezionare una nuova frequenza di campionamento.
3. Fare clic su **OK**.

LINK CORRELATI

[Proprietà del montaggio audio](#) a pag. 166

Riferimenti non validi ai file audio

Un montaggio audio è costituito da dei riferimenti a uno o più file audio. Questi riferimenti possono risultare non validi se si spostano ad esempio i file audio in un'altra posizione sull'hard disk. WaveLab Cast individua i riferimenti non validi e consente di specificare delle nuove posizioni file o di sostituire il file audio mancante con un altro file audio.

LINK CORRELATI

[Riparazione dei riferimenti non validi ai file audio](#) a pag. 167

[Finestra di dialogo File mancanti](#) a pag. 168

Riparazione dei riferimenti non validi ai file audio

Quando si apre un montaggio audio contenente dei riferimenti non validi ai file audio, si apre automaticamente la finestra di dialogo **File mancanti**.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di dialogo **File mancanti**, selezionare i riferimenti ai file audio mancanti che si intende riparare.
2. Nel campo **Dove cercare**, specificare la posizione file del nuovo riferimento al file audio.

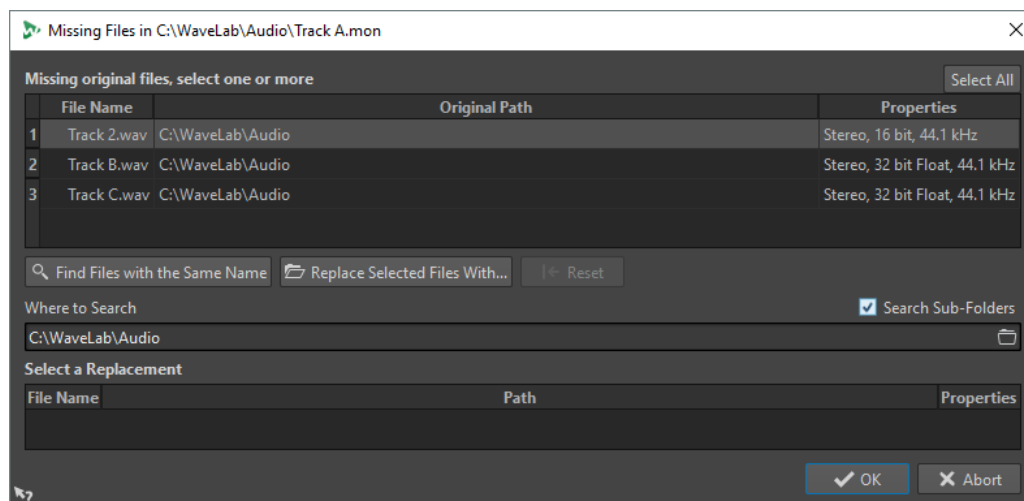
3. Facoltativo: attivare l'opzione **Cerca nelle sotto-cartelle** per includere le sotto cartelle nella ricerca.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per fare in modo che WaveLab Cast cerchi automaticamente i file audio aventi lo stesso nome dei file mancanti, fare clic su **Trova i file che hanno lo stesso nome**.
Nel campo **Seleziona un sostituto**, selezionare i nuovi riferimenti ai file audio e fare clic su **OK**.
 - Per selezionare i file audio per la sostituzione dei file mancanti, fare clic su **Sostituisci i file selezionati con**, selezionare i nuovi file e fare clic su **Apri**.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo File mancanti](#) a pag. 168

Finestra di dialogo File mancanti

Questa finestra di dialogo viene visualizzata quando, all'apertura di un montaggio audio, alcuni file audio a cui esso fa riferimento non possono essere individuati. È possibile cercare i file o selezionare dei sostituti.



File di origine mancanti

Sono qui elencati i file che non è possibile individuare. Ogni file può essere sostituito da un file esistente. Per cercare sostituti a più file, selezionare i file e specificare un nuovo percorso nel campo **Dove cercare**.

Un file con un segno di spunta verde è associato a un sostituto valido. Un file con un segno di spunta rosso non è ancora associato a un sostituto valido, ma sono disponibili possibili sostituti nella parte inferiore di questa finestra di dialogo.

Trova i file che hanno lo stesso nome

Questa opzione consente a WaveLab Cast di individuare tutti i file con lo stesso nome nella cartella specificata nel campo **Dove cercare**.

Sostituisci i file selezionati con

Consente di sostituire i file mancanti con un singolo file specifico.

Reinizializza

Consente di rimuovere tutti i possibili sostituti dei file mancanti selezionati.

Dove cercare

Consente di specificare una posizione di ricerca dei file. Fare clic su **Trova i file che hanno lo stesso nome** per avviare la ricerca.

Elenco dei sostituti

Consente di elencare i file che possono essere utilizzati come sostituti. È inoltre possibile trascinare un file nell'elenco da Esplora file/macOS Finder.

Assemblaggio di un montaggio audio

Il montaggio audio viene assemblato aggiungendo tracce e clip.

LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 169

[Clip](#) a pag. 171

Tracce

Le tracce forniscono la struttura per l'organizzazione delle clip. È possibile aggiungere tracce mono, tracce stereo e tracce video.

- Le tracce **Mono** e **Stereo** consentono di aggiungere delle clip a un montaggio audio.
- Le tracce **Video** consentono di aggiungere dei video a un montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Traccia video](#) a pag. 267

[Aggiunta di tracce](#) a pag. 169

Aggiunta di tracce

È possibile aggiungere tracce stereo, tracce mono e tracce video.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic su **+** in cima all'area dei controlli delle tracce.
 - Fare clic-destro nell'area dei controlli delle tracce per aprire il menu a tendina **Traccia** e selezionare **Aggiungi una traccia**.
 2. Selezionare il tipo di traccia che si desidera aggiungere al proprio montaggio audio.
-

LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 169

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

Spostamento delle tracce nell'elenco tracce

È possibile spostare le tracce verso l'alto o verso il basso nell'elenco tracce.

OPZIONI

- Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare una traccia e trascinarla verso l'alto o verso il basso nell'elenco tracce.
- In fondo all'area dei controlli delle tracce, fare clic sulla freccia in giù e selezionare **Sposta la traccia verso l'alto** o **Sposta la traccia verso il basso**.

LINK CORRELATI

[Tracce a pag. 169](#)

[Area dei controlli delle tracce a pag. 150](#)

Ridimensionamento delle tracce

È possibile ridimensionare liberamente l'altezza e la larghezza delle tracce.

Sono disponibili diversi modi per ridimensionare l'altezza e la larghezza delle tracce, in base al punto dell'area dei controlli di ciascuna traccia in cui si fa clic e trascinamento.

OPZIONI

- Per modificare l'altezza di tutte le tracce contemporaneamente, fare clic e trascinamento sulla parte inferiore-sinistra dell'area dei controlli di una delle tracce.
- Per modificare l'altezza della traccia attiva, fare clic e trascinamento sulla parte inferiore-centrale dell'area dei controlli della traccia.
- Per modificare l'altezza della traccia attiva e della traccia sotto di essa in maniera proporzionale, fare clic e trascinamento sulla parte inferiore-destra dell'area dei controlli della traccia.

LINK CORRELATI

[Tracce a pag. 169](#)

[Area dei controlli delle tracce a pag. 150](#)

Rimozione di tracce

Rimuovere una traccia con clip provoca anche la rimozione delle clip. Tuttavia, i file audio a cui si riferiscono le clip non vengono influenzati.

PROCEDIMENTO

- Fare clic-destro nell'area di controllo della traccia che si desidera rimuovere e fare clic su **Rimuovi la traccia**.

LINK CORRELATI

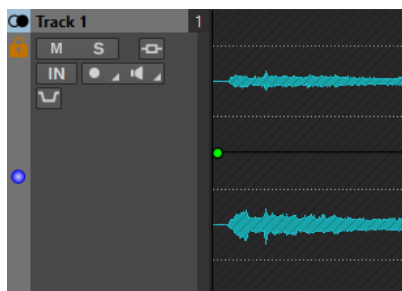
[Tracce a pag. 169](#)

[Area dei controlli delle tracce a pag. 150](#)

Blocco e sblocco delle tracce

È possibile bloccare le tracce per impedirne lo spostamento, la modifica o l'eliminazione accidentale.

- Per bloccare una traccia, fare clic sul pulsante **Blocca** della traccia nell'area di controllo.



- Per sbloccare una traccia, fare nuovamente clic sul pulsante **Blocca**.

LINK CORRELATI

[Tracce](#) a pag. 169

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

Suddividere le tracce stereo in tracce mono

È possibile suddividere le tracce stereo in tracce mono di tipo sinistra/destra o centrale/laterale. Si tratta di una divisione virtuale che non influisce sui file audio né comporta la creazione di nuovi file.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic-destro nell'area dei controlli della traccia che si desidera dividere e selezionare **Suddividi in tracce mono sinistra/destra**.

RISULTATO

La traccia viene divisa. Se sono presenti delle clip nella traccia, i due lati stereo sono ora clip separate ed è possibile spostarle e modificarle in maniera indipendente.

Le tracce mono vengono automaticamente raggruppate e possono essere spostate e ridimensionate solo insieme.

LINK CORRELATI

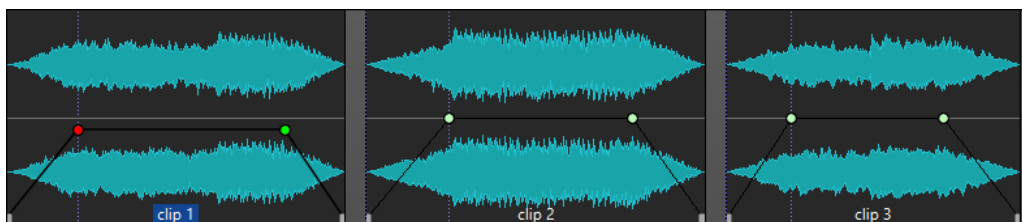
[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

Clip

I file audio inseriti nei montaggi audio vengono rappresentati come clip. Una clip contiene un riferimento a un file audio sorgente nell'hard disk, comprese le relative posizioni di inizio e di fine nel file, le dissolvenze, ecc. Questo consente alle clip di riprodurre piccole porzioni dei relativi file audio sorgente.

Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente. Poiché una clip fa riferimento solo al file sorgente originale, non contiene dati audio. Un numero qualsiasi di clip può fare riferimento allo stesso file sorgente.

È possibile visualizzare le clip del montaggio audio attivo nella finestra **Clip**.



3 clip in una traccia

LINK CORRELATI

[Modifica delle clip](#) a pag. 178

Inserimento di file audio nei montaggi audio

Quando si inseriscono dei file audio nei montaggi audio, i file audio sono rappresentati come clip. I file audio possono essere inseriti nei montaggi audio in vari modi.

LINK CORRELATI

[Clip](#) a pag. 171

[Inserimento di file audio nei montaggi audio mediante trascinamento](#) a pag. 172

[Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite il menu contestuale](#) a pag. 172

[Inserimento dei file audio nei montaggi audio utilizzando la funzione di copia e incolla](#) a pag. 173

[Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite Esplora file/macOS Finder](#) a pag. 173

[Inserimento di file audio nei montaggi audio utilizzando la finestra del browser dei file](#) a pag. 173

[Inserimento delle regioni dei file audio nei montaggi audio mediante trascinamento](#) a pag. 174

[Inserimento dei file audio nei montaggi audio mediante copia da altri montaggi audio](#) a pag. 174

[Inserimento di file audio stereo in tracce mono o viceversa](#) a pag. 176

[Inserimento delle clip nei montaggi audio utilizzando la finestra Clip](#) a pag. 177

[Creazione di un montaggio audio attraverso l'Assistente di avvio](#) a pag. 16

Inserimento di file audio nei montaggi audio mediante trascinamento

È possibile trascinare un file audio o una sezione di un file audio dalla finestra **Editor audio** alla finestra **Montaggio audio** per inserirli nel montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per aggiungere il file audio intero nel montaggio audio, trascinare la scheda del file sulla scheda di un montaggio audio e rilasciarla su una traccia.
 - Per aggiungere una parte del file audio nel montaggio audio, selezionare la parte audio che si intende aggiungere, trascinarla nella scheda del montaggio audio e rilasciarla su una traccia.
2. Apportare le modifiche nella finestra di dialogo **Importa i file** e fare clic su **OK**.

RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Importa i file](#) a pag. 174

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite il menu contestuale

Il menu contestuale della finestra **Montaggio audio** consente di inserire dei file audio nei montaggi audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, fare clic-destro su un'area vuota di una traccia.
2. Selezionare **Inserisci i file audio** dal menu a tendina **Inserisci** e scegliere il file audio che si desidera posizionare sulla traccia.
3. Apportare le modifiche nella finestra di dialogo **Importa i file** e fare clic su **OK**.

RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Importa i file](#) a pag. 174

Inserimento dei file audio nei montaggi audio utilizzando la funzione di copia e incolla

È possibile copiare e incollare un file audio o una sezione di un file audio dalla finestra della forma d'onda alla finestra del montaggio per inserirli nel montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la sezione audio a cui si desidera che la clip faccia riferimento.
2. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Copia**, oppure premere **Ctrl/Cmd - C**.
3. Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la traccia nella quale si desidera inserire la clip. La posizione di inserimento della clip è indicata dal cursore di modifica.
4. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**, oppure premere **Ctrl/Cmd - V**.

RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

Inserimento di file audio nei montaggi audio tramite Esplora file/macOS Finder

È possibile copiare e incollare un file audio da Esplora file/macOS Finder alla finestra del montaggio per inserirlo nel montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. In Esplora file/macOS Finder, selezionare un file audio e premere **Ctrl/Cmd - C**.
2. Nella finestra del montaggio, impostare il cursore di modifica alla posizione in cui si desidera inserire la clip.
3. Selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Incolla**, oppure premere **Ctrl/Cmd - V**.

RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

Inserimento di file audio nei montaggi audio utilizzando la finestra del browser dei file

È possibile trascinare un file audio dalla finestra **Browser dei file** alla finestra del montaggio per inserirlo nel montaggio audio.

NOTA

È inoltre possibile eseguire questa operazione in Esplora file/macOS Finder.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Browser dei file**.
2. Nella finestra **Browser dei file**, selezionare i file audio ai quali si desidera che la clip faccia riferimento, quindi trascinarli su una traccia.
3. Apportare le modifiche desiderate nella finestra di dialogo **Importa i file**.

RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 58

[Finestra di dialogo Importa i file](#) a pag. 174

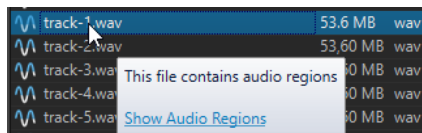
Inserimento delle regioni dei file audio nei montaggi audio mediante trascinamento

Se in un file audio sono state definite delle regioni, è possibile trascinarle dalla finestra **Browser dei file** a una traccia.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Browser dei file**.
2. Nella finestra **Browser dei file**, selezionare il file audio da cui si desidera inserire le regioni dei marker nel montaggio audio.

Nella parte destra della finestra **Browser dei file**, la sezione delle regioni audio mostra le regioni dei marker del file selezionato. Questa sezione è nascosta per impostazione predefinita. Per visualizzare la sezione delle regioni audio, selezionare un file audio contenente i marker e fare clic su **Visualizza le regioni audio**.



3. Trascinare una qualsiasi regione nella traccia.

RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

LINK CORRELATI

[Finestra Browser dei file](#) a pag. 58

Inserimento dei file audio nei montaggi audio mediante copia da altri montaggi audio

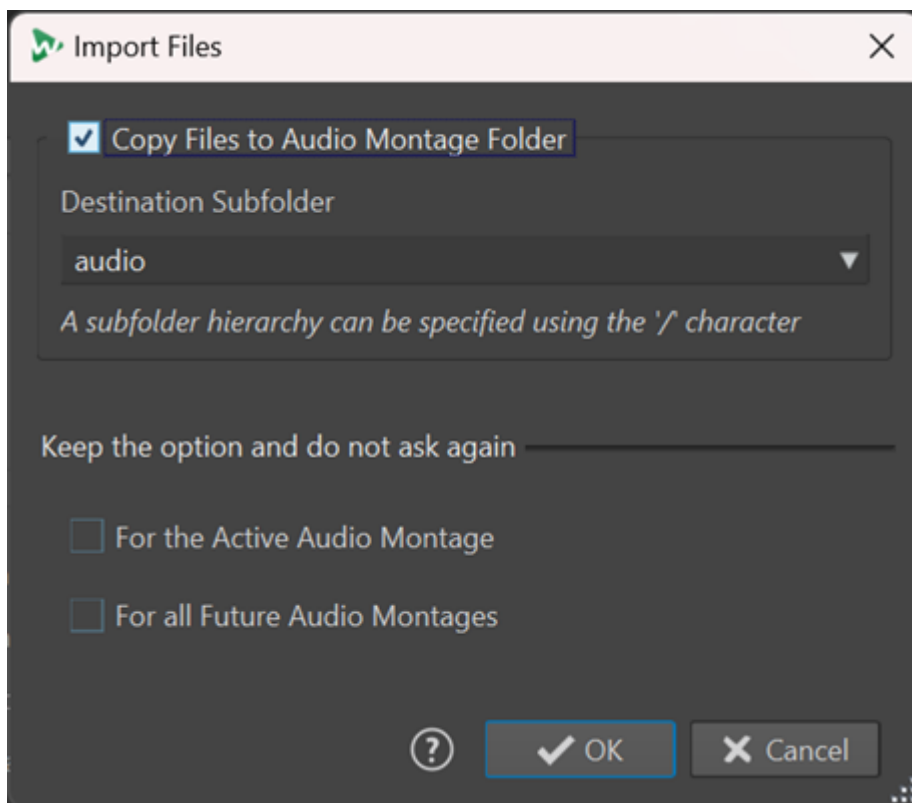
Se è stato aperto più di un montaggio audio, è possibile eseguire la copia da un montaggio audio a un altro, mediante trascinamento o copia e incolla.

PROCEDIMENTO

1. In un montaggio audio, selezionare le clip che si intende inserire in un altro montaggio audio.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Trascinare la clip sulla scheda di un altro montaggio audio e rilasciarla su una traccia.
 - Fare clic su **Ctrl/Cmd - C**. Aprire un altro montaggio audio e posizionare il cursore di modifica alla posizione in cui si desidera inserire la clip. Fare clic su **Ctrl/Cmd - V**.

Finestra di dialogo Importa i file

In fase di importazione dei file audio nei montaggi audio, la finestra di dialogo **Importa i file** consente di scegliere di creare una copia del file audio originale nella cartella del montaggio audio o in una delle relative sotto cartelle, e di decidere se salvare o meno questa scelta per le importazioni future.



Copia i file nella cartella del montaggio audio

Crea un duplicato dei file audio e li salva nella cartella del montaggio audio. Attivata per impostazione predefinita, l'opzione garantisce che i file sorgente rimangano invariati nel montaggio audio, che non subiscano cioè variazioni a seguito delle modifiche nell'**Editor audio**.

Facoltativamente, il menu **Sottocartella di destinazione** consente di scegliere una sotto cartella della cartella del montaggio audio come posizione per il duplicato del file audio. È possibile utilizzare «/» per specificare la gerarchia delle cartelle.

NOTA

- Se si disattiva l'opzione **Copia i file nella cartella del montaggio audio** è comunque possibile aggiungere il file sorgente o una sua copia alla cartella del montaggio audio o a una delle relative sotto cartelle in un secondo momento, utilizzando la funzione **Consolidamento del montaggio audio**.
- Se si aggiunge nuovamente allo stesso montaggio audio un file audio precedentemente importato, la finestra di dialogo **Importa i file** non viene visualizzata.

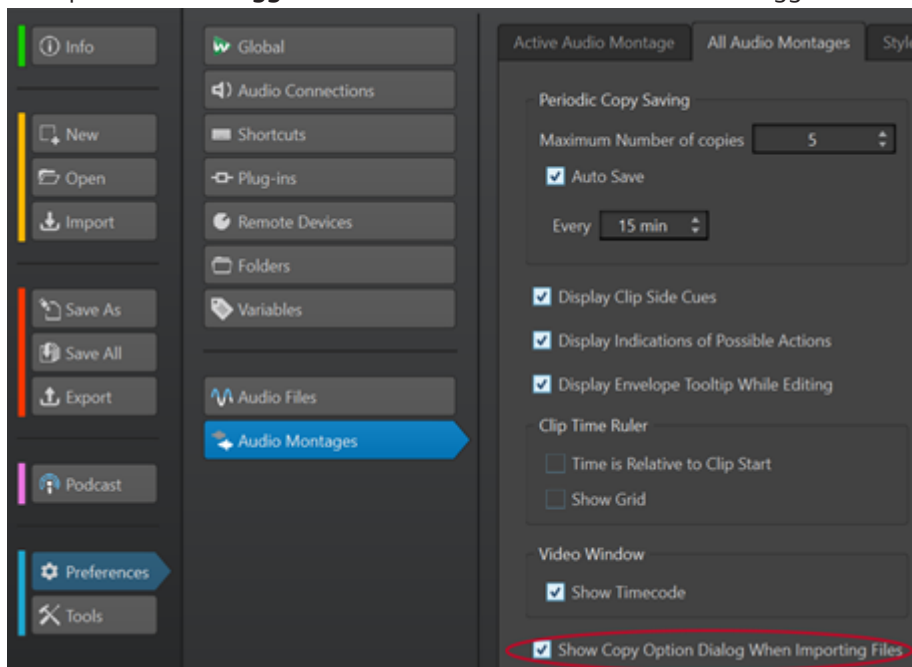
Mantieni l'opzione e non chiedere più

Per salvare l'impostazione corrente dell'opzione **Copia i file nella cartella del montaggio audio** per eseguire ulteriori operazioni di importazione, attivare l'opzione **Per il montaggio audio attivo** o **Per tutti i futuri montaggi audio**.

Di conseguenza, la finestra di dialogo non si apre più rispettivamente quando si importano altri file audio nel montaggio audio attivo, o quando si importano dei file audio in qualsiasi montaggio audio futuro.

NOTA

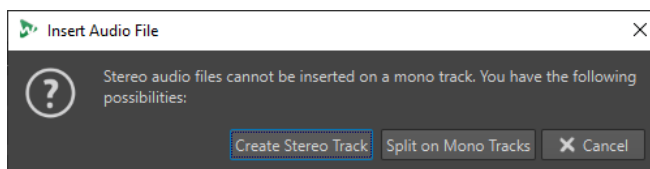
Per reinizializzare questa opzione, attivare **Visualizza la finestra di dialogo delle opzioni di copia durante l'importazione dei file** nel pannello **Tutti i montaggi audio** o nel pannello **Montaggio audio attivo** delle **Preferenze** dei montaggi audio.



Inserimento di file audio stereo in tracce mono o viceversa

Quando si inserisce un file audio stereo in una traccia mono è possibile decidere di creare automaticamente una traccia stereo o suddividere il file stereo in due tracce mono.

Inserimento di file audio stereo in tracce mono



Quando si inserisce un file audio stereo in una traccia mono, sono disponibili le seguenti opzioni nella finestra di dialogo **Inserisci file audio**:

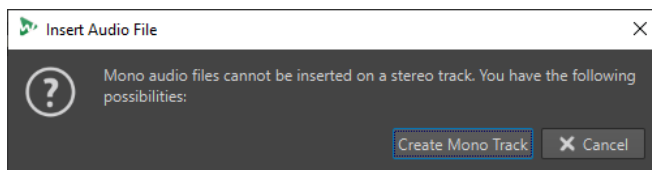
Crea una traccia stereo

Crea una traccia stereo e inserisce il file audio stereo.

Dividi sulle tracce mono

Suddivide il file audio stereo su due tracce mono. Se la traccia sotto la prima traccia è già una traccia mono, questa traccia viene utilizzata per il secondo file mono. Se non è presente una seconda traccia mono, viene creata automaticamente una traccia mono.

Inserimento di file audio mono in tracce stereo



Quando si inserisce un file audio mono in una traccia stereo, è possibile selezionare l'opzione **Crea una traccia mono** per creare automaticamente una traccia mono sotto la traccia stereo e inserire qui il file audio mono.

LINK CORRELATI

[Inserimento di file audio nei montaggi audio](#) a pag. 171

Inserimento delle clip nei montaggi audio utilizzando la finestra Clip

È possibile trascinare una clip dalla finestra **Clip** alla finestra del montaggio per inserirla nel montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Clip**.
2. Selezionare una o più clip e trascinarle in una traccia.

RISULTATO

Viene creata una clip, il cui nome è relativo al file originale.

Risoluzione delle discrepanze nella frequenza di campionamento tra montaggi audio e file audio

Se la frequenza di campionamento del montaggio audio differisce dalle frequenze di campionamento dei file audio che si desidera inserire nel montaggio stesso, WaveLab Cast consente di regolare la frequenza di campionamento del montaggio audio o le frequenze di campionamento delle copie dei file audio in modo da farli coincidere.

PREREQUISITI

Quando si inseriscono dei file audio nel montaggio audio viene visualizzata la finestra di dialogo **Frequenze di campionamento non conformi** che avvisa di una mancata corrispondenza della frequenza di campionamento.

Nella finestra di dialogo **Frequenze di campionamento non conformi**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per impostare il montaggio audio sulla frequenza di campionamento dei file audio, fare clic su **Cambia il montaggio audio**.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente se la frequenza di campionamento è identica per tutti i file audio e se il montaggio audio non contiene ancora delle clip audio. Quest'ultimo è il caso, ad esempio, di quando si utilizza un modello.

- Per creare delle copie dei file audio e impostarle sulla frequenza di campionamento del montaggio audio, fare clic su **Converti i file**.

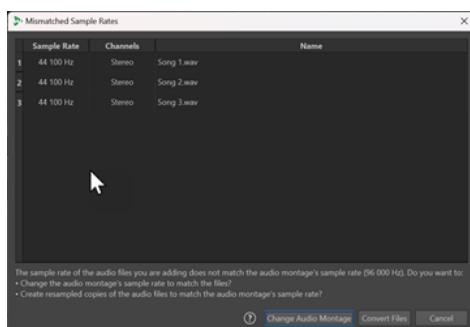
Il risultato del processo è un file a 32 bit in virgola mobile senza alcun dithering applicato. Il nome del file corrisponde al nome del file originale, con la nuova frequenza di campionamento aggiunta come suffisso. Se esiste un file con questo nome, non verrà ricreato.

LINK CORRELATI

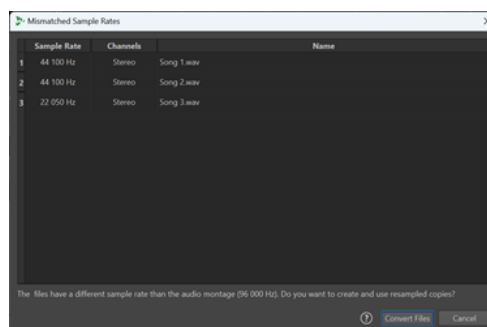
[Finestra di dialogo Frequenze di campionamento non conformi](#) a pag. 178

Finestra di dialogo Frequenze di campionamento non conformi

Quando si inseriscono dei file audio in un montaggio audio e le relative frequenze di campionamento differiscono, la finestra di dialogo **Frequenze di campionamento non conformi** fornisce un aiuto per risolvere il problema.



Finestra di dialogo Frequenze di campionamento non conformi per un montaggio audio vuoto, con una frequenza di campionamento identica impostata per tutti i file audio da inserire



Finestra di dialogo Frequenze di campionamento non conformi per montaggi audio con clip esistenti e/o frequenze di campionamento diverse impostate per i file audio da inserire

Cambia il montaggio audio

Consente di impostare il montaggio audio sulla frequenza di campionamento dei file audio.

NOTA

Questa opzione è disponibile solamente se la frequenza di campionamento è identica per tutti i file audio e se il montaggio audio non contiene ancora delle clip audio.

Converti i file

Crea delle copie dei file audio e le imposta sulla frequenza di campionamento del montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Risoluzione delle discrepanze nella frequenza di campionamento tra montaggi audio e file audio](#) a pag. 177

Modifica delle clip

Tutte le clip sono visualizzate nella finestra **Clip**. In questa finestra è possibile modificare e riordinare le clip, nonché trascinarle nel montaggio audio.

La clip attiva viene evidenziata nell'elenco delle clip.

LINK CORRELATI

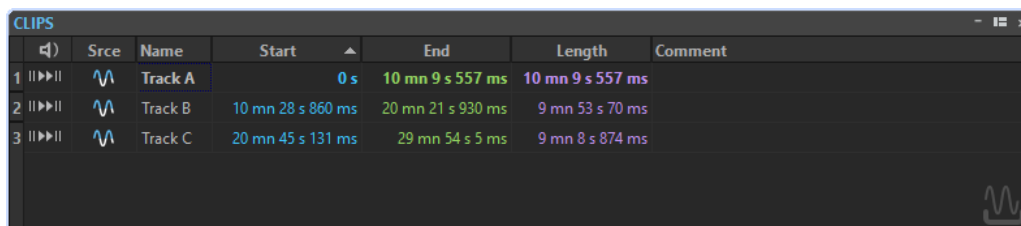
[Clip](#) a pag. 171

[Finestra Clip](#) a pag. 179

Finestra Clip

In questa finestra è riportato un elenco delle clip posizionate nel montaggio audio attivo, insieme a una serie di informazioni aggiuntive sulle clip.

- Per aprire la finestra **Clip**, aprire un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Clip**.



| | 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 | |

Elenco delle clip

Nella finestra **Clip** sono disponibili le seguenti colonne:

- **Riproduci pre-roll/Riproduci** consente di riprodurre la clip con o senza pre-roll.
- **Sorg** seleziona la clip nella finestra del montaggio.
- **Nome** visualizza il nome della clip. È possibile fare doppio-clic sul nome per inserire un nuovo nome per la clip.
- **FX** indica se una clip contiene degli effetti. Fare clic sull'indicatore **FX** per aprire gli effetti della clip.
- **Transizione** mostra la distanza dalla clip precedente. È possibile fare doppio clic sul valore di transizione e immettere un nuovo valore di distanza.
- **Inizio** visualizza l'orario di inizio della clip.
- **Fine** visualizza l'orario di fine della clip.
- **Lunghezza** visualizza la lunghezza (durata) della clip.
- **Blocco temporale** consente di bloccare la clip per evitare che venga modificata accidentalmente nel dominio temporale.
- **Pre-guadagno** consente di impostare il guadagno pre-effetto per la clip.
- **Commento** consente di aggiungere un commento alla clip.

È inoltre possibile riprodurre una clip con o senza transizione. Sono disponibili i seguenti pulsanti di riproduzione:

Riproduci pre-roll



Esegue la riproduzione dall'inizio con un valore di pre-roll.

È anche possibile premere **Alt** e fare clic su **Dall'inizio con pre-roll** per eseguire la riproduzione dall'inizio con un breve valore di pre-roll.

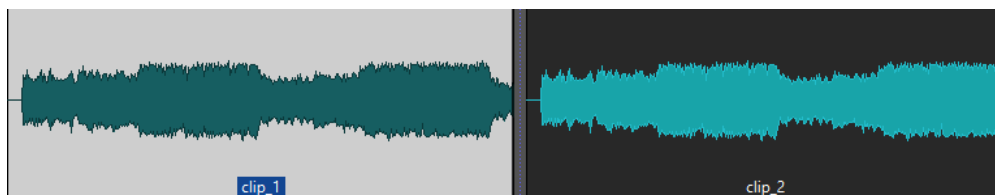
Riproduci



Esegue la riproduzione dall'inizio.

Clip attive e clip non attive

Una clip attiva è costituita dalla clip selezionata, modificata o su cui è stato fatto clic più di recente. È possibile attivare una sola clip alla volta. Il nome della clip attiva è evidenziato da uno sfondo blu. Alcune operazioni di modifica possono essere eseguite solo sulle clip attive.



Clip attiva (a sinistra) e clip non attiva (a destra)

- Per aprire il menu **Clip attiva**, fare clic-destro su una clip.

LINK CORRELATI

[Selezione delle clip](#) a pag. 180

Selezione delle clip

Per la maggior parte delle operazioni di modifica sulle clip è necessario selezionare delle clip. Possono essere selezionate più clip alla volta.

Scegliere tra le seguenti opzioni:

- Per selezionare una clip, cliccarci sopra.
- Per selezionare più clip, fare **Ctrl/Cmd**-clic sulle clip desiderate.
- Per definire una selezione di un intervallo audio all'interno di una clip, posizionare il cursore di modifica nel punto in cui si desidera che la selezione abbia inizio. Fare **Shift**-clic per indicare la fine della selezione.
- Per definire una selezione di un intervallo audio che ricomprenda più clip adiacenti, fare doppio-clic sulla parte superiore di una clip. Dopo il secondo clic, eseguire un trascinamento per selezionare l'intervallo audio.

Intervalli di selezione nei montaggi audio

Un intervallo di selezione è un'area selezionata in una traccia. L'intervallo di selezione può trovarsi interamente o parzialmente all'interno di una clip o in una sezione vuota della traccia. È possibile definire degli intervalli di selezione su una o più tracce.

- Per definire un intervallo di selezione, fare clic sull'area superiore di una traccia ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra su una o più tracce.

Gli intervalli di selezione sono utili per i seguenti scopi:

- Per modificare le clip tagliando o cancellando la selezione, oppure troncando la clip in corrispondenza della selezione stessa.
- Per creare una nuova clip trascinando l'intervallo di selezione in un'altra traccia.
- Per aprire una finestra del montaggio con l'intervallo di selezione dal file audio sorgente, trascinando l'intervallo di selezione nell'**Editor audio**.
- Per riprodurre solo l'intervallo di selezione, l'intero montaggio audio o solo la clip con la parte di clip che si interseca.
- Per eseguire la riproduzione in loop all'interno della selezione attivando il loop e selezionando la modalità **Loop** nella barra di trasporto.

Creazione e modifica degli intervalli di selezione nei montaggi audio

È possibile ridimensionare, creare, spostare e rimuovere gli intervalli di selezione.

- Per creare un intervallo di selezione in un'area vuota in una traccia, fare clic e trascinare con il mouse. La posizione di inizio/fine e la lunghezza dell'intervallo vengono visualizzate nella linea info.
- Per creare un intervallo di selezione all'interno di una clip, fare clic e trascinare con il mouse nell'area superiore della clip. La posizione di inizio/fine e la lunghezza dell'intervallo vengono visualizzate nella linea info.
- Per creare un intervallo di selezione dell'area tra due marker, fare doppio-clic tra i marker.
- Per creare un intervallo di selezione da una clip, aprire la finestra **Clip** e fare **Alt**-clic sul numero a sinistra della clip corrispondente. Per eseguire un ingrandimento sulla clip selezionata, fare clic sul numero a sinistra della clip.
- Per ridimensionare un intervallo di selezione, fare **Shift**-clic ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra, oppure fare clic e trascinare i bordi dell'intervallo di selezione.
- Per spostare un intervallo di selezione, premere **Ctrl/Cmd** e **Shift**, quindi trascinarlo verso sinistra o destra.
- Per deselezionare un intervallo di selezione, fare clic in un punto qualsiasi nel montaggio audio o premere **Esc**.

LINK CORRELATI

[Finestra Clip](#) a pag. 179

Riorganizzazione delle clip

È possibile modificare liberamente l'ordine delle clip nella finestra di montaggio.

Modifica dell'ordine delle clip nei montaggi audio mediante trascinamento

Nella finestra **Clip** è possibile riordinare le clip trascinandole in un'altra posizione nell'elenco.

PROCEDIMENTO

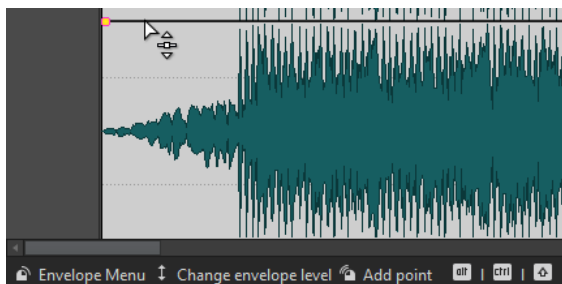
1. Aprire la finestra **Clip**.
2. Nell'elenco delle clip, trascinare una clip in un'altra posizione nell'elenco.
È possibile spostare più di una clip contemporaneamente selezionando più clip e trascinandole. Se viene selezionata più di una clip, tutte le clip comprese tra la clip selezionata più a sinistra e quella più a destra vengono spostate.

LINK CORRELATI

[Finestra Clip](#) a pag. 179

Linea info

Nella linea info situata nella parte inferiore della finestra **Montaggio audio** è possibile visualizzare i risultati ottenuti quando si fa clic con il pulsante del mouse con o senza i tasti di modifica, a seconda della posizione del cursore.



Nella linea info vengono utilizzati i seguenti simboli:

Singolo clic



Indica l'azione prodotta dalla selezione.

Doppio clic



Indica l'azione prodotta dal doppio-clic.

Clic destro



Indica che è possibile fare clic-destro per visualizzare un menu. Il nome del menu viene visualizzato a destra del simbolo.

Ctrl/Cmd-clic



Indica che è possibile fare **Ctrl/Cmd**-clic per attivare una funzione supplementare.

Alt-clic



Indica che è possibile fare **Alt**-clic per attivare una funzione supplementare.

Shift-clic



Indica che è possibile fare **Shift**-clic per attivare una funzione supplementare.

Trascinamento verso l'alto/verso il basso



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso l'alto o verso il basso.

Trascinamento verso sinistra/destra



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento verso destra o verso sinistra.

Trascinamento in qualsiasi direzione



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinamento di un elemento in qualsiasi direzione nel montaggio audio.

Trascinamento al di fuori del montaggio audio



Indica l'azione prodotta dalla selezione e dal trascinarsi di un elemento fuori dal montaggio audio.

Spostamento/Ridimensionamento delle clip o modifica dei valori degli involuپی



Indica che si stanno spostando o ridimensionando clip oppure modificando valori di involucro, ad esempio.

Tasti di modifica combinati

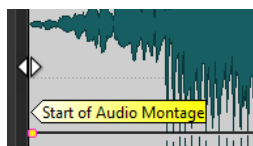


Indica che è possibile utilizzare tasti di modifica combinati.

Agganci magnetici nei montaggi audio

Alcune posizioni, come i marker o l'inizio e la fine di una clip, sono magnetiche. Gli elementi trascinati possono essere agganciati a queste posizioni. In questo modo è più semplice posizionare in maniera precisa gli elementi.

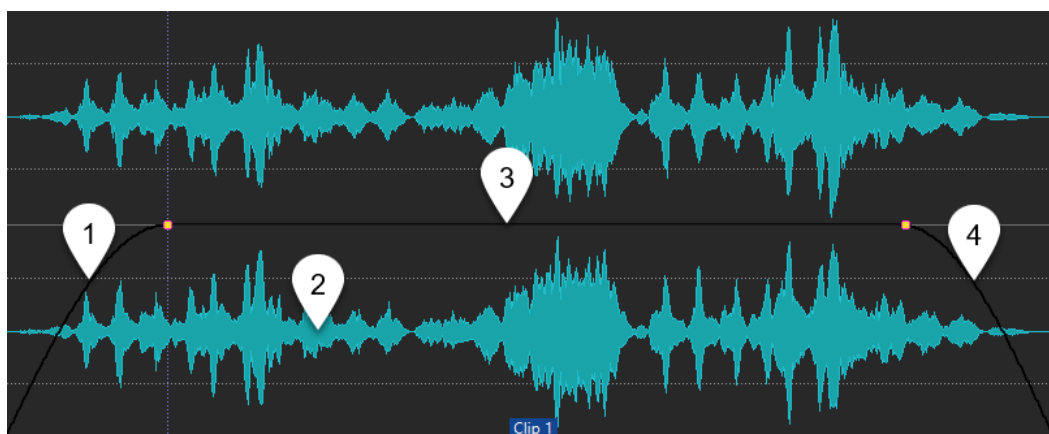
Quando ad esempio una clip viene spostata o ridimensionata e i relativi bordi o cue point si avvicinano ai bordi magnetici, la clip si allinea in questa posizione. Viene quindi visualizzata un'etichetta con la posizione di allineamento.



Per posizionare il cursore su una posizione magnetica, fare clic sulla linea del tempo e tenere premuto il pulsante del mouse. Quando ora si sposta il cursore in senso verticale, questo salta al successivo bordo magnetico.

Menu contestuali delle clip

È possibile visualizzare numerose funzioni di modifica delle clip mediante i menu contestuali delle clip. A seconda del punto in cui si fa clic-destro sulla clip, sono disponibili diversi menu contestuali.



1 Sezione Fade-in

Consente di aprire il menu a tendina **Fade-in** in cui è possibile modificare il fade-in.

2 Sezione Sustain

Consente di aprire il menu a tendina **Involucro** in cui è possibile modificare l'involucro.

3 Sezione Fade-out

Consente di aprire il menu a tendina **Fade-out** in cui è possibile modificare il fade-out.

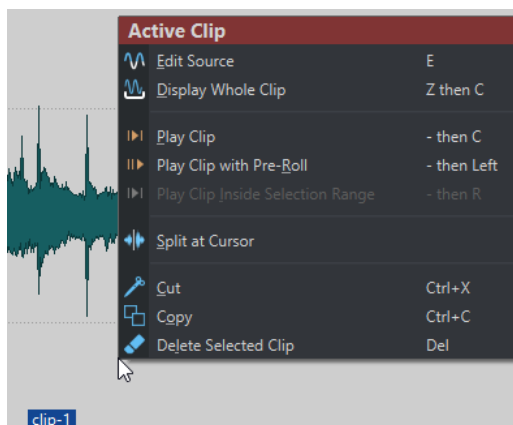
LINK CORRELATI

[Menu Clip attiva](#) a pag. 184

Menu Clip attiva

Il menu a tendina **Clip attiva** consente di modificare e riprodurre la clip attiva con o senza pre-roll.

- Per aprire il menu a tendina **Clip attiva**, fare clic-destro su una clip.



Modifica la sorgente

Apri il file audio sorgente nell'**Editor audio**.

Visualizza l'intera clip

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

Riproduci clip

Riproduce la clip attiva.

Riproduci la clip con il pre-roll

Riproduce la clip attiva con il pre-roll.

Riproduci la clip all'interno della selezione

Riproduce l'intervallo audio selezionato. Le clip che si sovrappongono o le clip in altre tracce vengono messe in mute.

Dividi al cursore

Consente di dividere la clip attiva in corrispondenza della posizione del cursore di modifica. È anche possibile eseguire la divisione alla posizione del cursore mediante doppio-clic sul cursore di modifica oppure premendo **S**.

Taglia

Consente di tagliare la clip attiva e di posizionarla negli appunti. È quindi possibile incollarla in un'altra posizione in una traccia del montaggio audio.

Copia

Consente di copiare la clip attiva e di posizionarla negli appunti.

Elimina

Elimina la clip attiva.

LINK CORRELATI

[Modifica dei file sorgente delle clip](#) a pag. 192

[Menu contestuali delle clip](#) a pag. 183

Spostamento e applicazione delle dissolvenze incrociate alle clip

È possibile lasciare che le clip si sovrappongano ad altre clip, oppure le si può spostare o creare delle dissolvenze tra di esse.

LINK CORRELATI

[Spostamento delle clip](#) a pag. 185

Spostamento delle clip

È possibile trascinare una clip o tutte le clip selezionate in un'altra posizione.

NOTA

La configurazione dei canali della clip deve coincidere con quella della traccia di destinazione.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, selezionare le clip che si desidera spostare.
 2. Fare clic sull'area della clip e trascinare le clip in qualsiasi direzione.
Durante il trascinamento, la posizione di inizio corrente della clip viene visualizzata nella linea info.
-

LINK CORRELATI

[Spostamento e applicazione delle dissolvenze incrociate alle clip](#) a pag. 185

Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip

WaveLab offre una serie di utili opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip.

Ripercussione

La funzione ripercussione consente di determinare se le clip sulla destra vengono spostate quando si sposta una clip. Le opzioni di ripercussione sono disponibili tramite la scheda **Modifica** della finestra **Montaggio audio**.

Traccia

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip nella traccia attiva che si trovano a destra della clip modificata. Questa funzione si applica anche in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando viene inserita o incollata più di una clip contemporaneamente.


Globale

Se questa opzione è attivata e si sposta orizzontalmente una clip, vengono spostate anche tutte le clip su tutte le tracce che si trovano a destra della clip modificata. Questa opzione viene presa in considerazione in caso di spostamento o ridimensionamento delle clip e quando si inserisce o si incolla più di una clip contemporaneamente.

Nessuno

Disattiva la funzione **Ripercussione**. Di conseguenza, vengono spostate solamente le clip selezionate.

NOTA

Per impostazione predefinita, quando si spostano le clip sulle tracce standard la funzione **Ripercussione** non viene applicata alle clip sulle tracce di riferimento. È comunque possibile includere le clip sulle tracce di riferimento nei processi di **Ripercussione** attivando la funzione **La ripercussione globale ha effetto sulle tracce di riferimento** tramite le **Opzioni aggiuntive**  nella parte inferiore del pannello **Ripercussione**.

Dissolvenza incrociata

Le seguenti opzioni relative alle dissolvenze incrociate sono disponibili tramite la scheda **Dissolvenza** della finestra **Montaggio audio** all'interno della sezione **Opzioni**.

Sovrapposizioni

Questo menu a tendina consente di impostare il comportamento di esecuzione automatica delle dissolvenze incrociate.

- Se l'opzione **Nessuna dissolvenza incrociata automatica** è attivata, non vengono eseguite dissolvenze incrociate automatiche quando le clip si sovrappongono.
- Se l'opzione **Sovrapposizioni libere** è attivata, vengono create delle dissolvenze incrociate automatiche quando una clip si sovrappone a un'altra clip sulla stessa traccia. La lunghezza della sovrapposizione determina la lunghezza della dissolvenza incrociata.

Opzioni

- Se l'opzione **Crea delle dissolvenze predefinite nelle nuove clip** è attivata, tutte le nuove clip otterranno la lunghezza e la forma di fade-in e fade-out predefinite. Per le clip che vengono create tramite divisione di una clip, viene utilizzata solo la durata delle dissolvenze predefinite.

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 155

[Scheda Dissolvenza \(Montaggio audio\)](#) a pag. 159

Clip sovrapposte

È possibile spostare le clip in modo che si sovrappongano.

Tenere presente quanto segue:

- Le tracce nel montaggio audio sono polifoniche, ovvero ogni traccia può riprodurre diverse clip sovrapposte contemporaneamente. Le clip sovrapposte sono trasparenti e consentono quindi di visualizzare le clip sottostanti e le relative forme d'onda.
- Sono disponibili delle opzioni relative alle dissolvenze incrociate che regolano in maniera automatica le curve di inviluppo del livello quando si sovrappongono delle clip.

Duplicazione delle clip

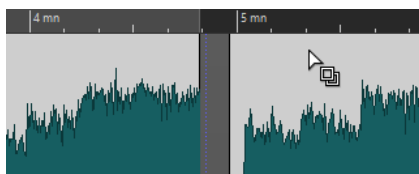
È possibile duplicare rapidamente una o più clip mediante trascinamento. I duplicati delle clip possono essere spostati in altre posizioni nella stessa traccia, in un'altra traccia o in un altro montaggio audio.

NOTA

La configurazione dei canali della clip deve coincidere con quella della traccia di destinazione.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, selezionare una o più clip.
2. Fare clic sull'area superiore e trascinare le clip in un'altra posizione nella stessa traccia, in un'altra traccia, o in un'altra scheda del montaggio audio.



Il cursore cambia a indicare che ci si trova nell'area superiore delle clip.

Durante il trascinamento, una linea punteggiata indica la posizione in cui verrà posizionata la prima delle clip copiate. La posizione è indicata anche sulla linea info.

Vengono tenute in considerazione le impostazioni dell'opzione **Ripercussione** che possono essere definite nella scheda **Modifica** della finestra **Montaggio audio**.

LINK CORRELATI

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 155

Assegnazione di colori alle clip

Per facilitare l'identificazione delle singole clip è possibile assegnare dei colori alle clip in un montaggio audio o fare in modo che WaveLab assegni automaticamente un colore casuale univoco a ciascuna clip selezionata.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio** selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Clip** fare clic su **Colore**.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per assegnare un colore alla clip attiva o a più clip selezionate, scegliere un colore dalla tavolozza dei colori.
 - Per ripristinare il colore predefinito per la clip attiva, selezionare **Reinizia i colori predefiniti**.
 - Per assegnare automaticamente un colore casuale a ciascuna delle clip selezionate, selezionare **Applica dei colori casuali**.


NOTA

- La tavolozza dei colori comprende 20 diverse tonalità. Con un massimo di 20 clip selezionate, WaveLab assegna un colore diverso a ciascuna di esse, senza ripetere i colori. A qualsiasi clip selezionata oltre questo numero viene nuovamente assegnato in modo casuale uno dei colori della tavolozza.
 - Poiché i colori vengono assegnati in modo casuale, l'applicazione ripetuta di questa funzionalità allo stesso insieme di clip genera un risultato diverso per ogni iterazione.
-

Ridimensionamento delle clip

Per quanto riguarda le clip, "ridimensionare" significa regolare i punti di inizio e fine per rivelare una porzione più o meno ampia del file audio originale.

PROCEDIMENTO

1. Passare il puntatore del mouse sopra il bordo sinistro o destro di una clip.
2. Quando è visualizzata l'icona **Taglio** , fare clic ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra e rilasciare il pulsante del mouse non appena l'audio viene tagliato come desiderato.

NOTA

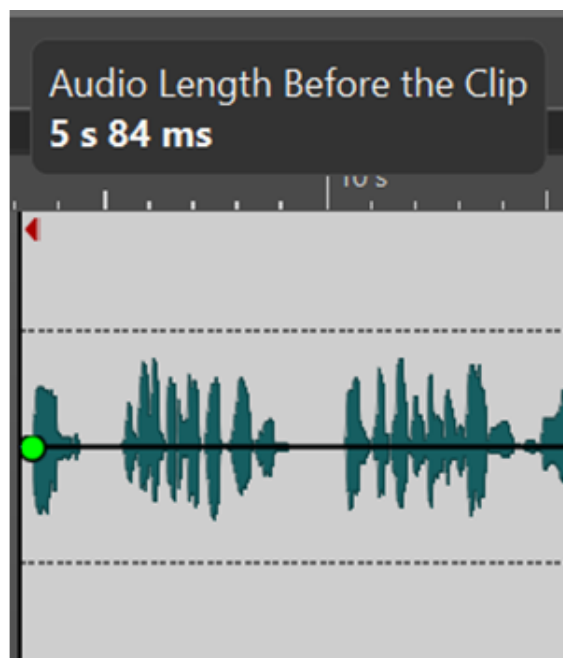
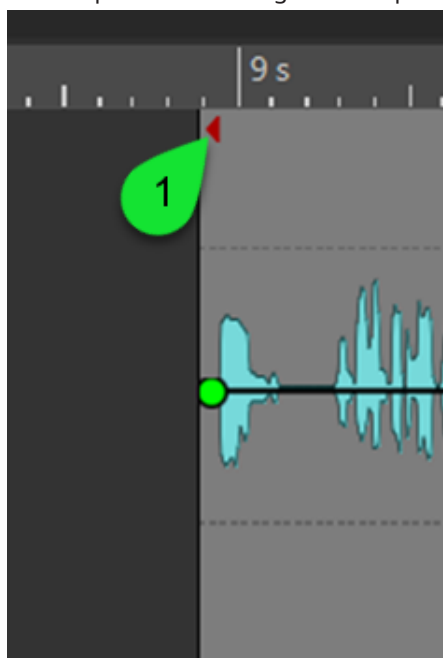
- Non è possibile trascinare il bordo di una clip oltre il punto di inizio o di fine del file audio al quale fa riferimento.

SUGGERIMENTO


- Per ridimensionare più clip selezionate dello stesso valore, premere **Alt** durante il trascinamento.

NOTA

Dopo aver ridimensionato le clip, l'audio a sinistra o a destra dei bordi delle clip non è stato cancellato ma è ancora disponibile. Risulta tuttavia temporaneamente inattivo, viene escluso cioè dalla visualizzazione, dalla modifica e dal processamento. Ciò è indicato da piccole frecce rosse, i cosiddetti **Indicatori laterali delle clip** (1), sul bordo destro/sinistro della clip. È possibile passare il mouse sopra il segnale laterale di una clip per visualizzare le informazioni sulla durata dell'audio attualmente inattivo nella clip. L'unità di tempo si basa sulle impostazioni del righello temporale.



DOPO IL COMPLETAMENTO DI QUESTA OPERAZIONE

Facoltativo: Per mostrare nuovamente le informazioni audio attualmente escluse dalla visualizzazione, dalla modifica e dal processamento, passare il mouse sul bordo sinistro o destro della clip. Quando è visualizzata l'icona **Taglio** , fare clic ed eseguire un trascinamento verso sinistra o destra e rilasciare il pulsante del mouse non appena l'audio viene tagliato come desiderato.

Conversione delle clip selezionate

La funzione di conversione delle clip consente di renderizzare più clip in una singola clip. Viene in tal modo creato un nuovo file audio nella cartella del montaggio. La renderizzazione tiene in considerazione le impostazioni degli involucri e del guadagno delle clip. Gli effetti delle tracce non vengono renderizzati.

La funzione di conversione delle clip crea un nuovo file audio che viene utilizzato dalla nuova clip. La nuova clip non contiene impostazioni degli involucri o del guadagno. Dopo la renderizzazione, la nuova clip suona come suonavano prima le clip. Il rispettivo audio viene ancora processato attraverso i plug-in della traccia.

LINK CORRELATI

[Creazione di clip dalle clip selezionate](#) a pag. 189

Creazione di clip dalle clip selezionate

È possibile renderizzare più clip in una singola clip. I plug-in, le impostazioni degli involucri e del guadagno delle clip vengono renderizzati nella nuova clip.

PROCEDIMENTO

1. Nel montaggio audio, selezionare le clip che si intende renderizzare in una singola clip.
2. Selezionare la scheda **Modifica**.
3. Nella sezione **Clip selezionate**, fare clic su **Converti**.

RISULTATO

Le clip selezionate vengono renderizzate in una singola clip.

LINK CORRELATI

[Conversione delle clip selezionate](#) a pag. 189

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 155

Divisione delle clip

È possibile dividere le clip per trasformare una clip in due clip indipendenti. Le due clip presentano lo stesso nome e le stesse impostazioni. Gli involucri e le dissolvenze incrociate vengono convertiti in modo che le due clip siano riprodotte come se fossero un'unica clip.

PREREQUISITI

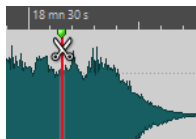
Decidere se si desidera creare automaticamente delle dissolvenze incrociate tra la clip sinistra e destra. Per attivare/disattivare questa opzione, selezionare la scheda **Dissolvenza** e attivare/disattivare **Crea delle dissolvenze predefinite nelle nuove clip** nella sezione **Opzioni**.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic sulla posizione in cui si desidera dividere la clip.

2. Spostare il cursore del mouse nella posizione del cursore di modifica nell'area in cima della clip.

Il cursore diventa a forma di forbici.



3. Fare doppio-clic.
-

RISULTATO

La clip viene divisa in due.

Eliminazione delle clip

L'eliminazione delle clip non comporta l'eliminazione del file audio a cui le clip fanno riferimento.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Fare clic-destro su una clip e selezionare **Elimina**.
 - Selezionare una clip e premere **Canc**.
Per assicurarsi che non sia presente alcun intervallo di selezione, premere **Esc**.
-

Eliminazione di parti delle clip all'interno degli intervalli di selezione

L'eliminazione di una parte di una clip all'interno di un intervallo di selezione comporta la rimozione dell'intervallo selezionato e lo spostamento della sezione destra della clip verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

PROCEDIMENTO

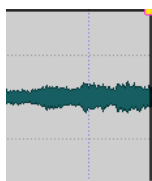
1. Nella finestra di montaggio, selezionare un intervallo in una clip.
 2. Selezionare la scheda **Modifica**.
 3. Nella sezione **Rimozione**, fare clic su **Elimina l'intervallo selezionato**.
-

RISULTATO

L'intervallo selezionato viene eliminato e la sezione destra della clip viene spostata verso sinistra per riempire lo spazio vuoto.

Clip e cue point

Un cue point è un marker di posizione definito che appartiene a una clip. Esso può essere posizionato all'interno o all'esterno della clip. I cue point sono visualizzati come linee verticali punteggiate.



Quando si sposta una clip, i rispettivi cue point sono magnetici verso qualsiasi bordo, marker o posizione. Sono possibili diversi utilizzi:

- Impostare il cue point in una posizione rilevante nell'audio per allineare la clip con altre clip, ecc.
- Impostare il cue point prima dell'inizio di una clip per posizionare le clip in una riga con spazi predefiniti.
- Impostare il cue point in corrispondenza del punto di fade-in o di fade-out di una clip per mantenere le lunghezze delle dissolvenze definite durante l'esecuzione di una dissolvenza incrociata.

NOTA

Ogni clip può presentare un solo cue point. Se si seleziona un'altra opzione di inserimento dei cue point, il cue point viene spostato in una nuova posizione.

LINK CORRELATI

[Aggiunta dei cue point](#) a pag. 191

Aggiunta dei cue point

È possibile aggiungere un cue point per ciascuna clip.

PROCEDIMENTO

1. Nel montaggio audio, fare clic sulla posizione della clip in cui si desidera impostare un cue point.
 2. Selezionare la scheda **Modifica**.
 3. Nella sezione **Clip**, selezionare **Cue point**.
 4. Selezionare una delle seguenti opzioni:
 - **Imposta al cursore**
 - **Imposta alla posizione dello spazio vuoto predefinito**
 - **Segue il punto di fine del fade-in**
 - **Segue il punto di inizio del fade-out**
 5. Facoltativo: selezionare **Cue point di fine personalizzato** e specificare un cue point di fine personalizzato.
-

LINK CORRELATI

[Clip e cue point](#) a pag. 190

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 155

Gestione dei file sorgente

Nell'**Editor audio** è possibile modificare i file utilizzati nel montaggio audio attivo.

LINK CORRELATI

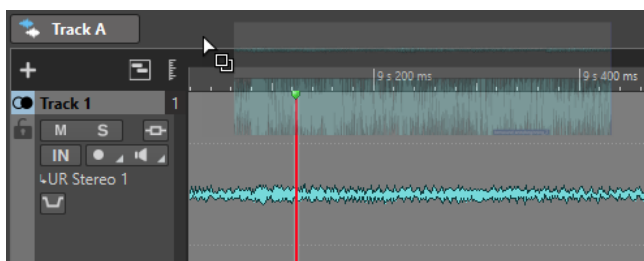
[Modifica dei file sorgente delle clip](#) a pag. 192

Modifica dei file sorgente delle clip

La modifica del montaggio audio potrebbe richiedere il processamento o la modifica dei file audio correnti a cui fanno riferimento le clip.

Utilizzare uno dei seguenti metodi per modificare il file sorgente di una clip:

- Fare clic-destro sulla clip che si desidera modificare e selezionare **Modifica la sorgente**. Il file sorgente della clip si apre nell'**Editor audio**. Modificare la clip, salvarla e tornare al montaggio audio.
- Fare doppio-clic sulla clip e trascinarla nell'elenco delle schede o nell'**Editor audio**.



Tenere presente quanto segue:

- Tutte le modifiche eseguite in questo modo hanno effetto sul file audio sorgente e quindi su tutte le clip che utilizzano il file audio, comprese le clip in altri montaggi audio.
- È possibile annullare/ripristinare tutte le modifiche nei file audio, anche dopo il salvataggio dei file. Tali modifiche si riflettono immediatamente in tutti i montaggi audio aperti.
- Se si utilizza **File > Salva con nome** per salvare il file audio sorgente con un nome diverso, tutti i montaggi audio aperti che si riferiscono al file fanno ora riferimento al nuovo file.

Involuppi per le clip

Per le clip all'interno di un montaggio audio, è possibile creare degli involuppi per il volume e le dissolvenze e per il panorama.

È possibile creare una curva dell'involuppo del livello indipendente per automatizzare il livello, per creare dissolvenze e dissolvenze incrociate e per mettere in mute sezioni delle clip.

È possibile modificare le impostazioni di involuppo nella finestra **Involuppo** o facendo clic-destro su una curva di involuppo. A seconda che si faccia clic sulla parte del fade-in, del fade-out o del sustain, il menu delle impostazioni conterrà opzioni differenti.

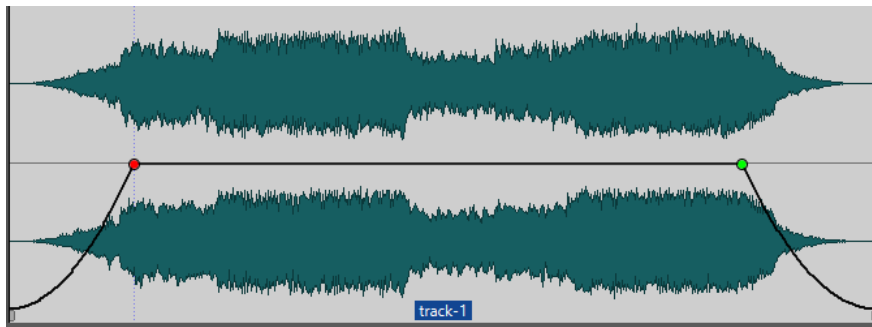
LINK CORRELATI

[Scheda Involuppo \(Montaggio audio\)](#) a pag. 160

Involuppi del livello

Per impostazione predefinita, in tutte le clip viene visualizzata una curva di involuppo del livello. L'involuppo è costituito da tre parti: la parte del fade-in, la parte del sustain e la parte del fade-out.

I punti sul lato destro e sinistro della curva sono i punti di giunzione di fade-in e fade-out che separano le parti di dissolvenza dalla parte di sustain. I punti di colore grigio all'inizio di un fade-in e alla fine di un fade-out consentono di visualizzare piccole dissolvenze anche quando si utilizza il massimo fattore di ingrandimento.



La curva di inviluppo indica se sono stati definiti punti, fade-in o fade-out. Oltre a essere visualizzati nella curva, i cambi nell'inviluppo del livello si riflettono anche nella forma d'onda.

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 192

Selezione degli inviluppi

È possibile selezionare gli inviluppi di volume/dissolvenza e gli inviluppi del panorama.

PROCEDIMENTO

1. Nel **Montaggio audio**, selezionare una clip.
2. Selezionare la scheda **Inviluppo**.
3. Nella sezione **Visibilità**, aprire il menu a tendina **Tipo di inviluppo** e scegliere l'inviluppo di tipo **Volume/Dissolvenze** o l'inviluppo del **Panorama** per la modifica.

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 192

[Scheda Inviluppo \(Montaggio audio\)](#) a pag. 160

Nascondere le curve di inviluppo

Per impostazione predefinita, gli inviluppi vengono visualizzati in tutte le clip. È possibile nascondere tali inviluppi. Tuttavia, gli inviluppi nascosti sono ancora attivi.

PROCEDIMENTO

1. Nel **Montaggio audio**, selezionare una clip.
2. Selezionare la scheda **Inviluppo**.
3. Nella sezione **Visibilità**, aprire il menu a tendina **Tipo di inviluppo** e selezionare **Nascondi tutto**.

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 192

[Scheda Inviluppo \(Montaggio audio\)](#) a pag. 160

Aggiunta dei punti curva degli inviluppi

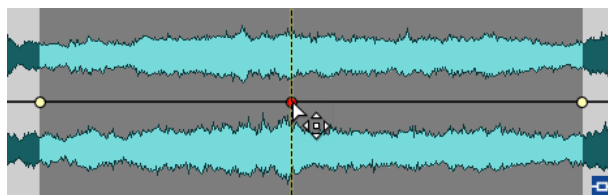
I punti della curva consentono di creare curve di volume, di panorama e di dissolvenza per una clip. È possibile modificare la curva di inviluppo aggiungendo e spostando i punti della curva. È possibile aggiungere uno o più punti curva degli inviluppi.

OPZIONI

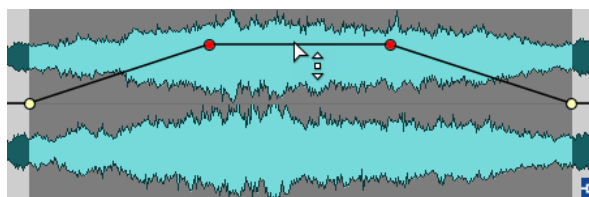
- Per aggiungere un punto curva, fare doppio-clic sulla curva di involuppo.
Se si tiene premuto il pulsante del mouse dopo aver fatto doppio-clic sulla curva di involuppo, è possibile spostare il punto curva in un'altra posizione.
- Per aggiungere punti curva multipli entro un intervallo di selezione, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per aggiungere tre punti curva, definire un intervallo di selezione e fare doppio-clic sulla curva di involuppo all'interno dell'intervallo.

Viene in tal modo creato un punto curva all'inizio e alla fine della selezione e un punto curva alla posizione di clic. Se l'intervallo di selezione contiene già un punto curva e si fa doppio-clic sulla curva di involuppo, vengono creati due punti curva.

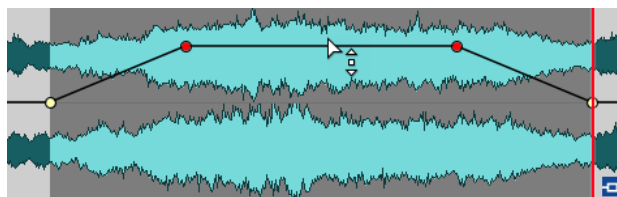


- Per aggiungere quattro punti curva con due punti curva all'inizio della selezione e due punti curva alla fine, definire un intervallo di selezione, fare clic sulla curva di involuppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
- Per aggiungere quattro punti curva che abbiano uguale distanza tra loro, definire un intervallo di selezione, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sulla curva di involuppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.



Questo ha effetto solamente se l'intervallo di selezione non contiene alcun punto curva.

- Per aggiungere quattro punti curva, dove i due punti curva al centro abbiano una distanza tra loro maggiore rispetto alla distanza con il primo e l'ultimo punto curva, definire un intervallo di selezione, premere **Ctrl/Cmd - Alt**, fare clic sulla curva di involuppo ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.



Questo ha effetto solamente se l'intervallo di selezione non contiene alcun punto curva.

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 192

[Modifica delle curve di involuppo](#) a pag. 195

Modifica delle curve di involuppo

Molte delle operazioni di modifica utilizzate solitamente nel contesto del sistema operativo del computer in uso possono essere applicate quando si modificano le curve degli involuppi. Inoltre, viene applicato un numero di procedure specifiche.

OPZIONI

- Per eliminare un punto della curva, cliccarci sopra due volte. Il punto della curva tra le parti di sustain e dissolvenza dell'involuppo non può essere eliminato.
 - Per selezionare più punti curva, tenere premuto **Ctrl/Cmd** e fare clic sui punti desiderati.
 - Per selezionare un intervallo di punti, fare **Alt**-clic e trascinamento per creare un rettangolo di selezione.
 - Per eliminare più punti della curva, selezionarli, fare clic-destro su uno dei punti e selezionare **Elimina i punti selezionati**.
 - Per spostare tutti i punti selezionati, fare clic su uno dei punti selezionati e trascinare.
 - Per aumentare o diminuire il valore di due punti della curva consecutivi, fare **Ctrl/Cmd**-clic sul segmento tra i punti ed eseguire un trascinamento verso l'alto o verso il basso.
 - Per modificare la posizione temporale di due punti della curva consecutivi, fare **Shift**-clic sul segmento tra i punti ed eseguire un trascinamento verso destra o verso sinistra.
 - Per aumentare o diminuire l'intera curva di involuppo, assicurarsi che non sia selezionato alcun punto della curva, fare clic sulla curva di involuppo e trascinare verso l'alto o verso il basso. Non trascinare un segmento delimitato dai punti selezionati.
 - Per regolare gli involuppi in tutte le clip selezionate, tenere premuto **Alt** e trascinare qualsiasi curva di involuppo verso l'alto o verso il basso. Si tratta di un modo rapido per regolare contemporaneamente il livello o il panorama di più clip e anche per regolare insieme entrambi i lati di un involuppo stereo.
 - Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, fare **Ctrl/Cmd**-clic ed eseguire un trascinamento.
 - Per modificare contemporaneamente il livello o la durata di fade-in/out di più involuppi, selezionare le clip che si desidera modificare, premere **Alt** e modificare l'involuppo con il mouse.
-

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 192

[Aggiunta dei punti curva degli involuppi](#) a pag. 193

Reinizializzazione delle curve di involuppo

È possibile riportare i punti della curva al livello predefinito di 0 dB.

OPZIONI

- Per riportare un singolo punto a 0 dB, selezionare il punto desiderato, cliccarci sopra col tasto destro del mouse e selezionare **Reinizializza i punti selezionati**.
 - Per riportare l'intera curva di involuppo alle impostazioni predefinite, fare clic-destro sulla curva di involuppo e selezionare **Riporta il livello a 0 dB**.
-

LINK CORRELATI

[Inviluppi per le clip](#) a pag. 192

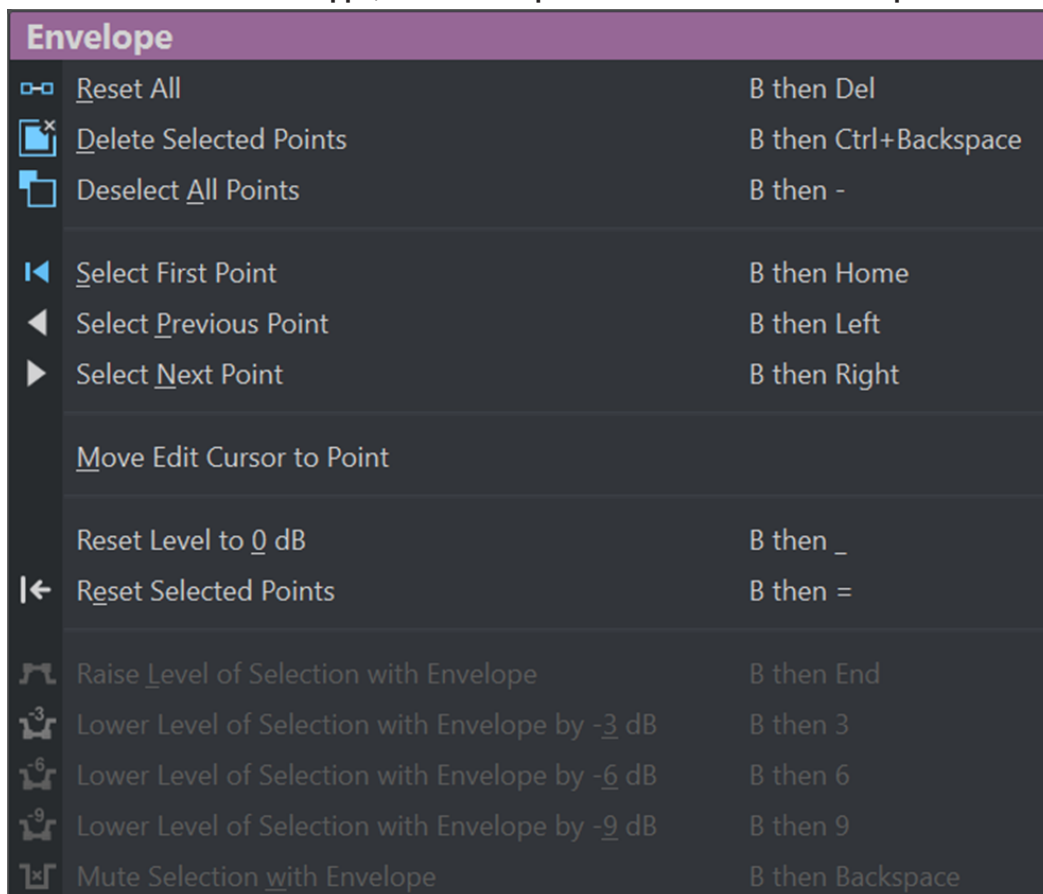
Spostamento del cursore di modifica su un punto di involuppo

Il menu contestuale **Involuppo** consente di spostare il cursore di modifica alla posizione esatta di un punto di involuppo.

Lo spostamento del cursore di modifica su un punto di involuppo è utile, ad esempio, per inserirvi un marker. Questo consente anche l'allineamento al punto di involuppo quando si modifica un involuppo da un'altra traccia.

PROCEDIMENTO

1. Fare clic-destro su un punto di involuppo.
2. Dal menu contestuale **Involuppo**, selezionare **Sposta il cursore di modifica al punto**.



Allineamento dei punti di involuppo ai punti di ancoraggio

Quando si modificano dei punti di involuppo con il mouse, è possibile impostarli in modo che si allineino ai punti di ancoraggio attivi.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Allineamento**, attivare l'opzione **Scatta verso le calamite**.
3. Utilizzare il mouse per spostare un punto di involuppo.

RISULTATO

Mentre si spostano i punti di involuppo con il mouse, questi si allineano ai seguenti punti di ancoraggio:

- Unità principali del righello del tempo

- Marker
- cursore di modifica
- Bordi della selezione temporale

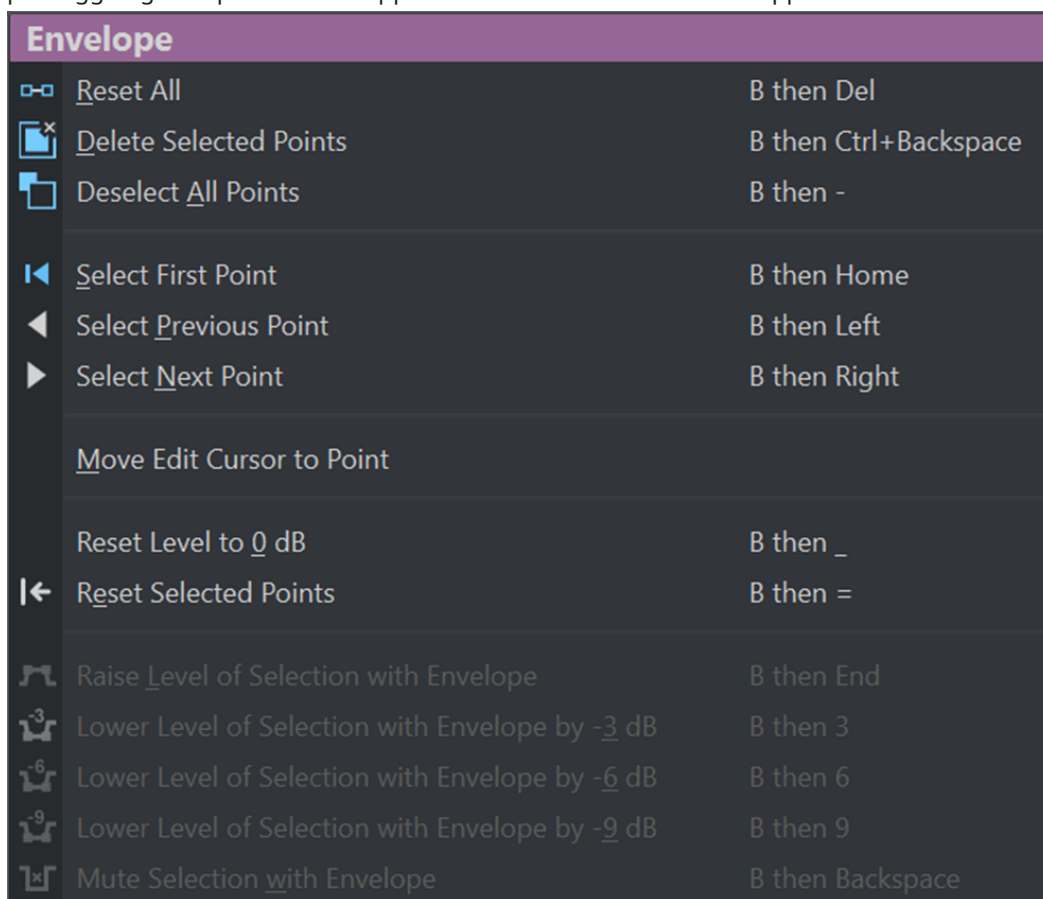
Navigazione attraverso i punti di involuppo

Nella finestra **Montaggio audio** è possibile raggiungere rapidamente specifici punti di involuppo e selezionarli.

La navigazione attraverso i/verso specifici punti di involuppo tramite il menu contestuale **Involuppo** consente di risparmiare il tempo e la fatica necessari per selezionare manualmente i punti di involuppo uno per uno e permette ad esempio di eseguire rapide revisioni finali dei punti e dei livelli dell'involuppo.

PROCEDIMENTO

- Fare clic-destro su una curva di involuppo. Dal menu contestuale **Involuppo**, selezionare **Seleziona il primo punto**, **Seleziona il punto precedente** o **Seleziona il punto successivo** per raggiungere il punto di involuppo desiderato nella curva di involuppo.



Aumentare i livelli di una selezione

È possibile aumentare il livello dell'audio con tempi di risalita e caduta specifici (impostati per impostazione predefinita a 20 ms) e regolare quindi il livello.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, all'interno di una clip selezionare l'intervallo per la sezione della quale si desidera aumentare il livello.
 2. Fare clic-destro sulla curva di involuppo e selezionare **Alza il livello della selezione con l'involuppo**.
Il livello dell'intervallo di selezione viene aumentato.
 3. Fare clic sull'involuppo dell'intervallo di selezione e trascinare verso l'alto o verso il basso per regolare il livello.
-

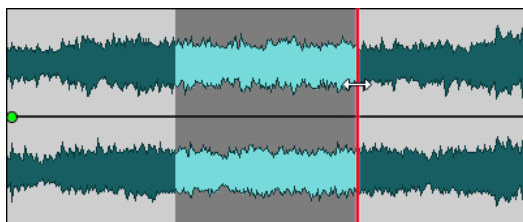
Mettere in mute degli intervalli selezionati delle clip

È possibile mettere in mute (silenziare) un intervallo selezionato riducendo il volume a -144 dB.

Le sezioni silenziate (in mute) non vengono influenzate quando si trascina la curva di involuppo verso l'alto o verso il basso.

PROCEDIMENTO

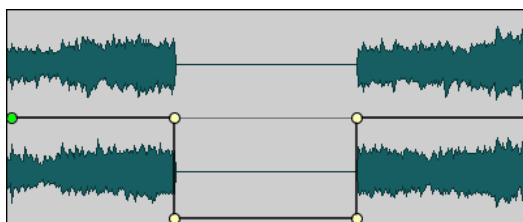
1. All'interno della finestra di montaggio, in una clip selezionare un intervallo per la sezione che si desidera mettere in mute.



2. Fare clic-destro sulla curva di involuppo e selezionare **Metti in mute la selezione con l'involuppo**.
-

RISULTATO

La sezione è in mute. Vengono applicati un fade-in e un fade-out di 20 ms alla sezione silenziata.

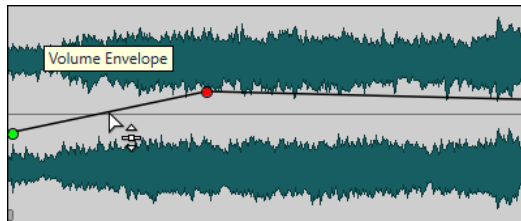


Modifica del livello complessivo degli involuppi delle clip

La curva di involuppo di default non contiene alcun punto di involuppo del livello, ma è possibile utilizzarla per modificare il livello complessivo della clip.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra di montaggio, posizionare il cursore del mouse sulla curva di involuppo.
Il cursore del mouse viene visualizzato con la forma di un cerchio con due frecce che puntano verso l'alto e verso il basso.



2. Fare clic e trascinare la curva verso l'alto o verso il basso per modificare il livello di involuppo della clip.
-

Ducking

Il ducking consente di attenuare il livello di una traccia audio in modo che l'audio su un'altra traccia sia più prominente quando entrambe le tracce vengono riprodotte contemporaneamente.

Un caso d'uso molto comune per il ducking è la creazione di due tracce separate, una per la musica e una per la voce fuori campo, con l'obiettivo che il contenuto parlato sia accompagnato dalla musica durante la riproduzione. Con il ducking applicato, quando inizia la voce fuori campo il livello della traccia musicale viene ridotto da delle curve di involuppo del livello create automaticamente, in modo che il contenuto parlato sia percepito dagli ascoltatori come in primo piano e la musica in sottofondo.

In questo contesto, la traccia contenente la musica è chiamata traccia carrier. La traccia contenente la registrazione vocale è chiamata traccia modulatrice.

È possibile selezionare più tracce vocali come tracce modulatrici per una traccia carrier. È anche possibile applicare il ducking alle tracce modulatrici, ad esempio per dare priorità a una traccia vocale su un'altra traccia.

LINK CORRELATI

[Creazione di effetti di ducking per le voci fuori campo per le tracce](#) a pag. 199

[Impostazioni del ducker per le tracce](#) a pag. 200

Creazione di effetti di ducking per le voci fuori campo per le tracce

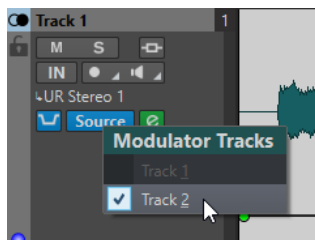
La funzione ducking consente di combinare il contenuto parlato con la musica in modo tale che, durante la riproduzione, mentre la voce è più prominente e percepita dagli ascoltatori come in primo piano, la musica viene riprodotta a un livello più basso (in sottofondo).

PREREQUISITI

Si hanno due tracce audio, una traccia musicale e una traccia di voce fuori campo (detta anche voice over). Si ha necessità di attenuare il livello di una delle tracce (la musica) ogni volta che nell'altra traccia (la registrazione della voce) è presente un segnale.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare la traccia carrier, cioè la traccia contenente la musica.
2. Nell'area dei controlli della traccia carrier, attivare **Ducker attiv./disatt.**
3. Fare clic su **Sorgente** per aprire il menu **Tracce modulatrici** e selezionare una o più tracce modulatrici, cioè le tracce contenenti la registrazione vocale.



4. Riprodurre il montaggio audio.
Il volume della traccia musicale viene ridotto ogni volta che la traccia vocale contiene un segnale.
 5. Facoltativo: fare clic su **Impostazioni del ducker** per aprire il plug-in **Ducker** e modificare le impostazioni di ducking per regolare con precisione l'effetto.
 6. Facoltativo: se si stanno utilizzando più tracce modulatrici, è anche possibile applicare a queste il ducking.
-

LINK CORRELATI

[Aggiunta di tracce](#) a pag. 169

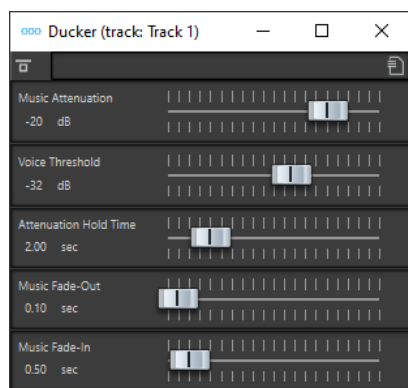
[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 151

[Impostazioni del ducker per le tracce](#) a pag. 200

Impostazioni del ducker per le tracce

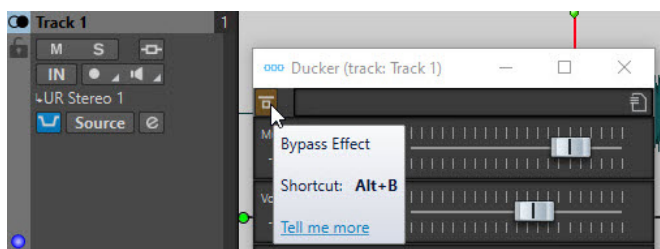
Le impostazioni del **Ducker** consentono di specificare come applicare l'effetto ducking alle tracce.

- Per aprire le impostazioni del **Ducker**, attivare il pulsante **Ducker attiv./disatt.** nell'area dei controlli delle tracce e fare clic su **Impostazioni del ducker**.



Bypassa effetto

Se questa opzione è attivata, il **Ducker** viene bypassato durante la riproduzione.



Preset

Consente di salvare e caricare dei preset di ducking.

Music Attenuation

Consente di specificare la riduzione del livello che viene applicata alla traccia musicale (carrier).

Voice Threshold

Consente di impostare la soglia del livello della traccia vocale (modulatrice) che attiva il ducking. Se il livello della traccia vocale supera la soglia, il livello della traccia musicale (carrier) viene ridotto.

Attenuation Hold Time

Quando il livello della traccia vocale scende al di sotto della soglia impostata, il parametro **Attenuation Hold Time** determina il tempo in cui il livello della traccia carrier rimane ridotto prima di iniziare a risalire nuovamente fino al proprio livello originale.

Music Fade-Out

Determina il tempo impiegato dal livello musicale per passare da 0 dB al livello **Music Attenuation** impostato.

Music Fade-In

Determina il tempo dopo il quale il livello risale al valore originale quando il livello della traccia vocale (modulatrice) scende al di sotto del valore **Voice Threshold** impostato e dopo il valore **Attenuation Hold Time** specificato.

LINK CORRELATI

[Ducking](#) a pag. 199

[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 151

Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio

Un fade-in rappresenta un incremento graduale di livello, un fade-out un decremento graduale. Una dissolvenza incrociata è una dissolvenza graduale tra due suoni, dei quali a uno viene applicato il fade-in e all'altro il fade-out.

LINK CORRELATI

[Creazione delle dissolvenze nelle clip](#) a pag. 201

Creazione delle dissolvenze nelle clip

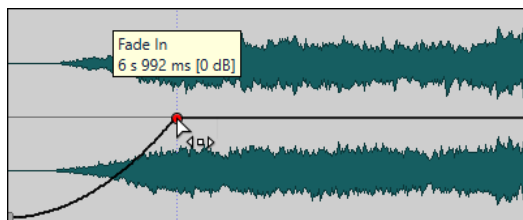
Per impostazione predefinita, in tutte le clip vengono visualizzati i punti di giunzione di fade-in e fade-out. Questi possono essere trascinati orizzontalmente per creare un fade-in o un fade-out per una clip.

È possibile aggiungere dei punti di involuppo a una dissolvenza proprio come avviene con gli involuppi del livello.

- Per creare un fade-in, fare clic sul punto di fade-in all'inizio di una clip e trascinarlo verso destra.
- Per creare un fade-out, fare clic sul punto di fade-out alla fine di una clip e trascinarlo verso sinistra.
- Per creare un fade-in o un fade-out in corrispondenza di una specifica posizione temporale, utilizzare l'opzione **Applica i tempi di dissolvenza** nella scheda **Dissolvenza**. Inserire il valore temporale desiderato nel campo del tempo e fare clic su **Applica i tempi di dissolvenza**.

- Per spostare verticalmente un punto di fade-in/fade-out, premere **Ctrl/Cmd** durante il trascinamento.
- Per regolare i punti di fade-in/fade-out in tutte le clip selezionate contemporaneamente, tenere premuto **Alt** e trascinare un punto di fade-in/fade-out verso l'alto o verso il basso. Si tratta di un modo rapido per regolare contemporaneamente le dissolvenze di più clip.
- Per creare una dissolvenza incrociata, spostare una clip su un'altra clip. Una dissolvenza incrociata viene creata automaticamente al punto di giunzione.

La curva di fade-in/fade-out risultante viene visualizzata nella clip e la dissolvenza viene inoltre riflessa nella forma d'onda. Se si posiziona il mouse sul punto di fade-in, la durata di fade-in viene visualizzata in secondi e millisecondi, mentre il volume è indicato in dB.



LINK CORRELATI

[Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio](#) a pag. 201

[Scheda Dissolvenza \(Montaggio audio\)](#) a pag. 159

Menu Fade-in e Fade-out

In questi menu, è possibile selezionare diversi preset delle curve di dissolvenza e altre opzioni relative alle dissolvenze.

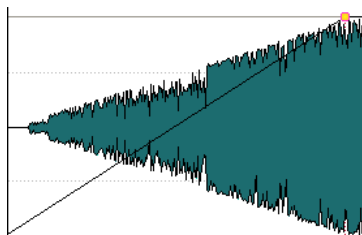
- Per aprire il menu a tendina **Fade-in** o **Fade-out**, fare clic-destro sui punti di fade-in o di fade-out.

Zoom sull'intervallo del fade-in/Zoom sull'intervallo del fade-out

Consente di regolare la vista in modo da visualizzare principalmente la parte del fade-in/fade-out della clip attiva.

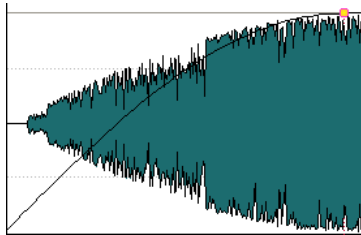
Lineare

Modifica il livello in maniera lineare.



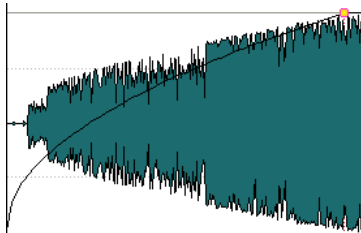
Seno (*)

Consente di modificare il livello in base al primo quarto di periodo della curva di seno. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.



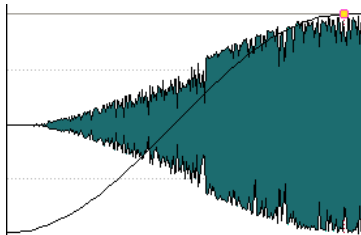
Radice quadrata (*)

Consente di modificare il livello in base alla curva della radice quadrata. Quando questa impostazione viene utilizzata in una dissolvenza incrociata, l'intensità acustica (RMS) rimane costante durante la transizione.



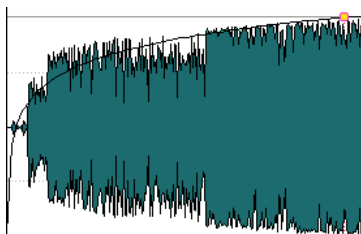
Sinusoidale

Consente di modificare il livello in base a mezzo periodo della curva di seno.



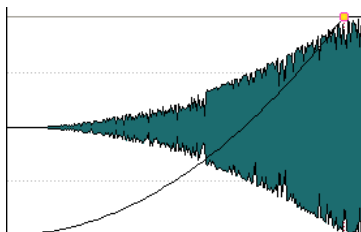
Logaritmico

Consente di modificare il livello in maniera logaritmica.



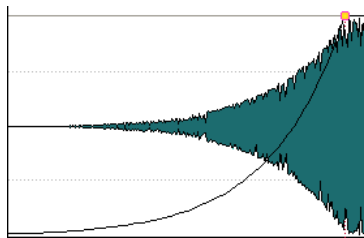
Esponenziale

Consente di modificare il livello in maniera esponenziale.



Esponenziale+

Consente di modificare il livello in maniera fortemente esponenziale.



LINK CORRELATI

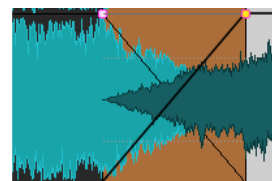
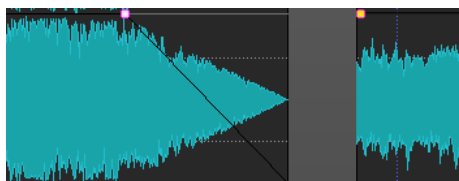
[Dissolvenze e dissolvenze incrociate nei montaggi audio](#) a pag. 201

Modifica delle dissolvenze incrociate

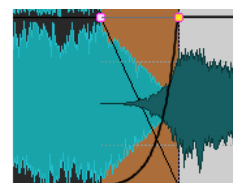
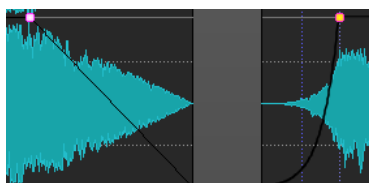
È possibile creare dissolvenze incrociate con lunghezze e forme indipendenti per le curve di fade-in e di fade-out.

La dissolvenza incrociata automatica predefinita è lineare. Questo tipo di dissolvenza utilizza la stessa forma e le stesse lunghezze di dissolvenza per il fade-in e per il fade-out. Si applicano le seguenti regole:

- Una dissolvenza incrociata include fade-in e fade-out.
- È possibile modificare le curve di fade-in e di fade-out nelle dissolvenze incrociate esattamente come avviene per le dissolvenze semplici.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la durata della dissolvenza incrociata, premere **Shift**, fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Per ridimensionare in maniera simmetrica la regione della dissolvenza incrociata, premere **Ctrl/Cmd**, fare clic sull'area della dissolvenza incrociata e trascinare a destra e a sinistra.
- Quando si sposta una clip in modo che questa si sovrapponga a un'altra per creare una dissolvenza incrociata e nessuna clip presenta una dissolvenza definita nella sovrapposizione, viene creata una dissolvenza incrociata predefinita.
- Quando si sposta una clip con una curva di dissolvenza definita in modo che questa si sovrapponga a un'altra clip che non presenta una dissolvenza definita, la clip non spostata assume automaticamente la stessa forma della dissolvenza della clip spostata, con la compensazione dell'ampiezza. Questo si applica solo se la lunghezza di fade-out della clip non spostata è impostata a zero.



- Se entrambe le clip presentano delle diverse curve di dissolvenza definite, viene creata una dissolvenza asimmetrica.



LINK CORRELATI

[Opzioni per lo spostamento e la dissolvenza incrociata delle clip](#) a pag. 185

Effetti delle tracce

È possibile aggiungere i plug-in degli effetti VST alle tracce di un montaggio audio. Gli effetti delle tracce agiscono su tutte le clip di una traccia.

Nel montaggio audio possono essere utilizzati i plug-in VST 2 e VST 3. Ciascuna traccia può essere processata in maniera indipendente da un massimo di quattro effetti plug-in VST.

NOTA

Gli effetti utilizzati per le tracce devono supportare l'audio stereo, anche se la traccia audio è mono.

LINK CORRELATI

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 205

[Aggiunta di effetti alle tracce](#) a pag. 211

Finestra Inspector della traccia

Questa finestra consente di pulire e migliorare la qualità del proprio materiale audio, aggiungere effetti plug-in alle tracce e regolare le impostazioni di guadagno e di panorama. Per pulire l'audio possono essere utilizzati i plug-in **DeEsser**, **DeNoiser** e **DeHummer**. I plug-in **Voice Exciter**, **Reverb**, **EQ** e **Maximizer** consentono invece di migliorare la qualità del materiale audio.

- Per aprire la finestra **Inspector della traccia**, aprire un montaggio audio e selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Inspector della traccia**.



Colore e nome della traccia

Colore della traccia

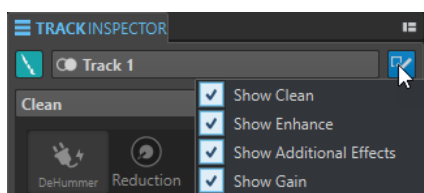
Consente di specificare un colore per la forma d'onda della traccia attiva.

Nome

Consente di specificare un nome per la traccia attiva.

Visibilità dei pannelli

Consente di visualizzare o nascondere i pannelli nella finestra dell'**Inspector della traccia**.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

- **Visualizza Pulizia**
- **Visualizza Miglioramento**
- **Visualizza Effetti aggiuntivi**
- **Visualizza Guadagno**

Pulizia

Il pannello **Pulizia** contiene un **DeHummer**, un **DeNoiser** e un **DeEsser** per rimuovere suoni indesiderati dall'audio in tempo reale.

Ripiega/Esplodi il pannello di pulizia

Consente di ripiegare o esplodere il pannello **Pulizia**.

Bypassa tutti gli effetti qui visualizzati

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e della renderizzazione.

DeHummer

L'effetto **DeHummer** consente di ridurre ronzii e interferenze causati da una cattiva messa a terra o dall'utilizzo di apparecchiature di registrazione poco affidabili. Ciò avviene mediante la rimozione delle frequenze corrispondenti dall'audio.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Reduction** consente di specificare l'entità della riduzione dei ronzii.
- **Listen** consente di ascoltare il segnale che è stato rimosso dal materiale audio. Ciò permette di verificare che siano state rimosse le porzioni corrette di audio.
- I valori **50 Hz** e **60 Hz** consentono di rimuovere il rumore armonico con una frequenza fondamentale a 50 o 60 Hz. Queste frequenze di disturbo possono essere causate ad esempio da un rumore elettrico dovuto a una cattiva schermatura delle apparecchiature di registrazione.

DeNoiser

Il modulo **DeNoiser** consente di rimuovere il rumore dal materiale audio, ad esempio un suono d'ambiente.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Reduction** consente di specificare l'entità della riduzione del rumore.
- **Listen** consente di ascoltare il segnale che è stato rimosso dal materiale audio originale. Ciò permette di verificare che siano state rimosse le porzioni corrette di audio.

DeEsser

L'effetto **DeEsser** rappresenta un compressore che riduce le sibilanti eccessive, principalmente per le registrazioni vocali.

È possibile ad esempio utilizzarlo quando un posizionamento estremamente ravvicinato dei microfoni e l'equalizzazione portano a situazioni in cui il suono complessivo è buono, ma con delle sibilanti indesiderate.

Quando si registra una voce, il **DeEsser** va generalmente posizionato nella catena del segnale dopo il preamplificatore microfonico e prima di un compressore/limiter. Questo impedisce al compressore/limiter di limitare inutilmente le dinamiche complessive del segnale.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Reduction** consente di specificare l'entità della riduzione delle sibilanti.
- **Listen** consente di ascoltare il segnale che è stato rimosso dal materiale audio originale. Ciò consente di verificare che siano state rimosse le porzioni corrette di audio.
- **Character** consente di specificare la frequenza su cui viene applicato il **DeEsser**. Un valore ridotto del parametro **Character** viene ad esempio utilizzato spesso per le voci maschili. Valori più elevati si applicano generalmente a voci femminili o voci bianche dal registro più alto.
- L'indicatore **Reduction** visualizza l'entità con cui sta operando il **DeEsser**.

Miglioramento

Il pannello **Miglioramento** contiene gli effetti **Voice Exciter**, **Reverb**, **EQ** e **Maximizer** che consentono di aumentare la chiarezza, l'espressione e la profondità del materiale audio in tempo reale.

Ripiega/Esplodi il pannello di miglioramento

Consente di ripiegare o esplodere il pannello **Miglioramento**.

Bypassa tutti gli effetti qui visualizzati

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e della renderizzazione.

Voice Exciter

L'effetto **Voice Exciter** consente di aggiungere delle armoniche superiori e aumentare la chiarezza e l'intelligibilità delle proprie registrazioni vocali.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Amount** consente di specificare l'entità dell'effetto.
- **Clarity** consente di aumentare la chiarezza e l'intelligibilità delle proprie registrazioni vocali.

Reverb

L'effetto **Reverb** aggiunge ampiezza e spazialità alle registrazioni che risultano senza vigore.

Sono disponibili i seguenti parametri:

- **Size** consente di specificare la dimensione della stanza.
- **Mix** consente di definire il bilanciamento tra il segnale originale e il segnale processato.

EQ

L'**EQ** a tre bande consente di ridurre o enfatizzare gli intervalli di frequenze **Low**, **Mid** e **High**. Un filtro **Low Cut** supplementare consente di tagliare le basse frequenze sotto i 30 Hz per una chiarezza ancora maggiore.

Le bande di equalizzazione presentano le seguenti specifiche:

- **Low**: low-shelf, frequenza 250 Hz, 12 dB/ottava
- **Mid**: peak, frequenza 1.500 Hz, Q 1, 12 dB/ottava
- **Hi**: high-shelf, frequenza 5.000 Hz, 12 dB/ottava

Maximizer

L'effetto **Maximizer** consente di aggiungere volume e spinta alle registrazioni, mantenendo sempre il segnale sotto il livello di -1 dB. Il potenziometro **Optimize** consente di specificare l'entità di compressione che viene applicata.

Effetti aggiuntivi

Il pannello **Effetti aggiuntivi** consente di aggiungere ulteriori effetti alle tracce.

Ripiega/Esplodi il pannello degli effetti aggiuntivi

Consente di ripiegare o esplodere il pannello **Effetti aggiuntivi**.

Bypassa tutti gli effetti qui visualizzati

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e della renderizzazione.

Aggiungi effetto

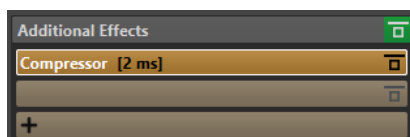
Consente di aggiungere un effetto.

Nome dell'effetto

Fare clic sul nome dell'effetto per aprire la finestra degli effetti corrispondente. Fare clic-destro sul nome di un effetto per aprire il menu **Plug-in** in cui poter selezionare un nuovo effetto.

Latency

Se un plug-in presenta una latenza, il rispettivo valore viene visualizzato accanto al nome del plug-in.



Preset

Consente di salvare e ripristinare i preset dei plug-in.

Opzioni degli effetti

Apri il menu **Plug-in** in cui è possibile selezionare un nuovo plug-in e rimuovere il plug-in esistente.

Bypassa effetto

Bypassa il plug-in durante la riproduzione e, in maniera opzionale, durante la renderizzazione. Il segnale è ancora processato dal plug-in, ma non viene inserito nel flusso udibile.

Guadagno

In questo pannello è possibile modificare le impostazioni di **Guadagno** e di **Panorama** delle proprie tracce.

Ripiega/Esplodi il pannello del guadagno

Consente di ripiegare o esplodere il pannello **Guadagno**.

Bypassa tutti gli effetti qui visualizzati

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e della renderizzazione.

Guadagno

Consente di impostare il guadagno per gli effetti.

Panorama

Consente di impostare il panorama per gli effetti delle tracce.

LINK CORRELATI

[Effetti delle tracce](#) a pag. 205

[Preset](#) a pag. 73

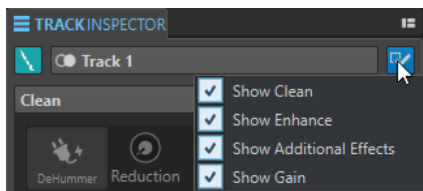
[Visualizzare/nascondere i pannelli nella finestra dell'Inspector della traccia](#) a pag. 210

Visualizzare/nascondere i pannelli nella finestra dell'Inspector della traccia

È possibile visualizzare o nascondere i pannelli nella finestra dell'**Inspector della traccia** per focalizzarsi esclusivamente sui pannelli desiderati.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Inspector della traccia**, fare clic su **Visibilità dei pannelli**.



2. Selezionare i pannelli che si desidera visualizzare. Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - **Visualizza Pulizia**
 - **Visualizza Miglioramento**
 - **Visualizza Effetti aggiuntivi**
 - **Visualizza Guadagno**

LINK CORRELATI

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 205

Codici colore per i plug-in degli effetti delle tracce

Per facilitare l'identificazione e la distinzione dei plug-in degli effetti delle tracce dai plug-in della **Sezione Master** è possibile utilizzare i codici colore.

I codici colore possono essere utilizzati per le barre del titolo delle finestre dei plug-in attivando l'opzione **Usa delle barre del titolo colorate in funzione del contesto** nella scheda **Generale** delle **Preferenze** per i **Plug-in**:

Per impostazione predefinita, il colore di sfondo della barra del titolo per i plug-in degli effetti delle tracce è arancione.

NOTA

Le finestre attive vengono evidenziate visualizzando la rispettiva barra del titolo con un'intensità di colore maggiore.

Oltre a ciò, è possibile visualizzare i colori personalizzati che sono stati assegnati alle singole tracce in una casella colorata nella barra del titolo degli effetti delle tracce. Per fare ciò, attivare l'opzione **Visualizza il colore della sezione nella barra del titolo** nella scheda **Generale** delle **Preferenze** per i **Plug-in**.

Esempio:



Un effetto plug-in di una traccia, come indicato dalla barra del titolo arancione (1), che viene applicato a una traccia a cui è stato assegnato il verde come colore personalizzato, come indicato dal colore della casella sulla barra del titolo (2).

LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 287

Aggiunta di effetti alle tracce

È possibile aggiungere dei plug-in degli effetti a ogni traccia del montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Aggiunta di effetti dalla finestra Inspector della traccia](#) a pag. 211

[Aggiunta di effetti tramite l'area dei controlli delle tracce](#) a pag. 212

[Rimozione degli effetti dalle tracce](#) a pag. 212

Aggiunta di effetti dalla finestra Inspector della traccia

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Selezionare la traccia per la quale si intende aggiungere degli effetti.

3. Nella finestra **Inspector della traccia**, all'interno del pannello **Effetti aggiuntivi**, fare clic-destro su uno slot degli effetti e selezionare un plug-in.

RISULTATO

Il plug-in selezionato si apre in una finestra.

NOTA

È possibile aggiungere dei plug-in durante la riproduzione. Tuttavia, se si aggiunge un plug-in con latenza maggiore di zero, è consigliabile interrompere e avviare nuovamente la riproduzione per evitare discrepanze temporali. Inoltre, un ridotto numero di plug-in VST può modificare la latenza in base alle impostazioni dei parametri. In tal caso, assicurarsi di interrompere e riavviare la riproduzione dopo aver modificato la latenza.

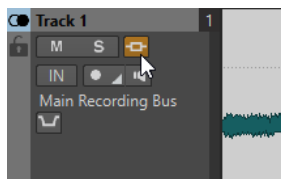
LINK CORRELATI

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 205

Aggiunta di effetti tramite l'area dei controlli delle tracce

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Nell'area dei controlli di una traccia mono o stereo, fare clic su **Effetti**.



3. Nel menu **Effetti**, selezionare un effetto della traccia.

RISULTATO

Il plug-in selezionato si apre in una finestra.

NOTA

È possibile aggiungere dei plug-in durante la riproduzione. Tuttavia, se si aggiunge un plug-in con latenza maggiore di zero, è consigliabile interrompere e avviare nuovamente la riproduzione per evitare discrepanze temporali. Inoltre, un ridotto numero di plug-in VST può modificare la latenza in base alle impostazioni dei parametri. In tal caso, assicurarsi di interrompere e riavviare la riproduzione dopo aver modificato la latenza.

LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce stereo e mono](#) a pag. 151

Rimozione degli effetti dalle tracce

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Aprire la finestra dell'**Inspector della traccia**.

3. Nel pannello **Effetti aggiuntivi**, fare clic sull'effetto che si desidera rimuovere e selezionare **Rimuovi plug-in**.
-

RISULTATO

L'effetto viene rimosso dallo slot.

LINK CORRELATI

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 205

[Aggiunta di effetti alle tracce](#) a pag. 211

Modifica dell'ordine degli effetti

L'ordine degli effetti nell'elenco determina l'ordine di processamento.

PROCEDIMENTO

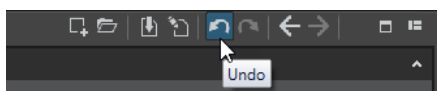
1. Aprire un montaggio audio.
 2. Nella finestra dell'**Inspector della traccia**, all'interno dell'elenco degli effetti, trascinare l'effetto che si desidera spostare in un'altra posizione.
-

Annullamento delle modifiche agli effetti

È possibile annullare/ripristinare le modifiche alle impostazioni degli effetti. Tuttavia, WaveLab Cast registra le modifiche solamente quando si chiude la finestra dei plug-in o si seleziona un'altra scheda nella finestra stessa.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra dei plug-in, fare clic su un'altra finestra per annullare il focus del plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.
2. Tornare al plug-in del quale si desidera annullare le impostazioni.
3. Nella barra di comando della finestra **Montaggio audio**, fare clic su **Annulla** o su **Ripeti**.

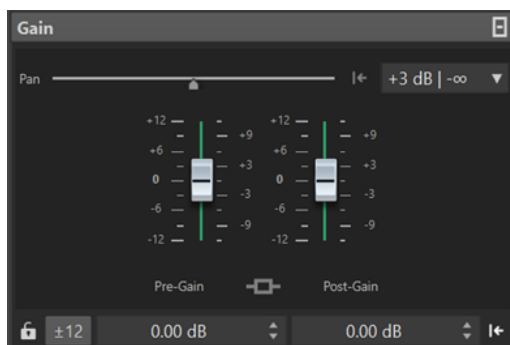


Impostazione del guadagno per gli effetti

È possibile impostare il **Guadagno** degli effetti in maniera individuale per ciascuna traccia.

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
2. Nella finestra **Inspector della traccia**, regolare il **Guadagno**.



LINK CORRELATI

[Finestra Inspector della traccia](#) a pag. 205

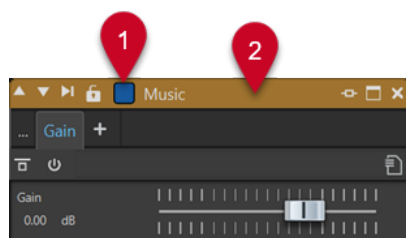
Codici colore per i plug-in degli effetti delle tracce

È possibile utilizzare dei codici colore basati sul contesto per le finestre dei plug-in degli effetti, utili per identificare quali effetti vengono applicati a tracce particolari.

Se si abilita l'opzione **Usa delle barre del titolo colorate in funzione del contesto** nella scheda **Generale** delle **Preferenze** per i **Plug-in**, è possibile identificare facilmente le finestre dei plug-in degli effetti visualizzandoli con una barra del titolo di colore arancio. Le finestre attive vengono evidenziate visualizzando la rispettiva barra del titolo con un'intensità di colore maggiore.

È possibile inoltre scegliere di visualizzare una casella colorata che indica il colore assegnato alla traccia attualmente selezionata, attivando l'opzione **Visualizza il colore della sezione nella barra del titolo** nella scheda **Generale** delle **Preferenze** per i **Plug-in**. Se è impostato il colore predefinito, la casella non viene visualizzata.

Esempio:



- 1 Traccia a cui è stata assegnata una tonalità blu, come indicato dal colore della casella nella barra del titolo
- 2 Finestra dei plug-in degli effetti della traccia attiva, come indicato dalla barra del titolo di colore arancione brillante

Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza

La funzione **Renderizza** consente di eseguire il mixdown dell'intero montaggio audio o di una regione, in un singolo file audio.

È necessario eseguire un mixdown per produrre un file audio da un montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Renderizzazione nella Sezione Master](#) a pag. 238

Renderizzazione dei montaggi audio in file audio

È possibile eseguire la renderizzazione di regioni di montaggi audio o di interi montaggi audio verso un singolo file audio.

PREREQUISITI

Configurare il montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
 2. Nella sezione **Uscita**, fare clic su **Renderizza**.
 3. Nel menu **Sorgente**, specificare quale parte del file audio si desidera renderizzare.
 4. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
 5. Nella sezione **Uscita**, fare clic sul campo **Formato** e fare clic su **Modifica**.
 6. Definire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Formato file audio**.
 7. Fare clic su **OK**.
 8. Facoltativo: definire delle impostazioni aggiuntive nella sezione **Opzioni**.
 9. Fare clic su **Avvia**.
-

RISULTATO

Il montaggio audio viene renderizzato.

LINK CORRELATI

[Esecuzione del mixdown - la funzione Renderizza](#) a pag. 214

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

Importazione di CD audio

È possibile importare i file dei CD audio. Il CD audio importato si apre sotto forma di un montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa**.
 2. Fare clic su **CD audio**.
 3. In Esplora file/macOS Finder, selezionare il file CD audio semplificato che si desidera importare e fare clic su **Importa**.
-

RISULTATO

Il CD audio importato si apre sotto forma di un nuovo montaggio audio senza titolo che contiene tutte le tracce audio salvate al suo interno.

Registrazione

È possibile registrare l'audio nell'**Editor audio** e nella finestra **Montaggio audio**.

Possono essere utilizzati i seguenti metodi di registrazione:

- Nell'**Editor audio** è possibile registrare i file con opzioni multiple tramite la finestra di dialogo **Registrazione**.
- Nella finestra **Montaggio audio** è possibile registrare più tracce di un montaggio audio contemporaneamente.
- È possibile eseguire la registrazione mentre si ascoltano gli effetti quando si esegue il monitoraggio del segnale in ingresso.

LINK CORRELATI

[Registrazione nell'Editor audio](#) a pag. 216





[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 219

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 216

[Monitoraggio in ingresso](#) a pag. 223

Registrazione nell'Editor audio

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, fare clic sul pulsante **Registra**  o premere  sul tastierino numerico. Si apre la finestra di dialogo **Registrazione**.
 2. Scegliere una delle opzioni disponibili nella finestra di dialogo **Registrazione**.
 3. Fare clic su **Registra**  per avviare la registrazione. Lo sfondo della finestra di dialogo **Registrazione** diventa rosso per indicare una registrazione in corso.
 4. Facoltativo: per mettere in pausa la registrazione, fare clic sul pulsante **Pausa** .
 5. Fare clic su **Arresta**  per terminare la registrazione.
 6. Facoltativo: se si desidera registrare un'altra sessione, fare di nuovo clic su **Registra** .
-

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 216

[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 219

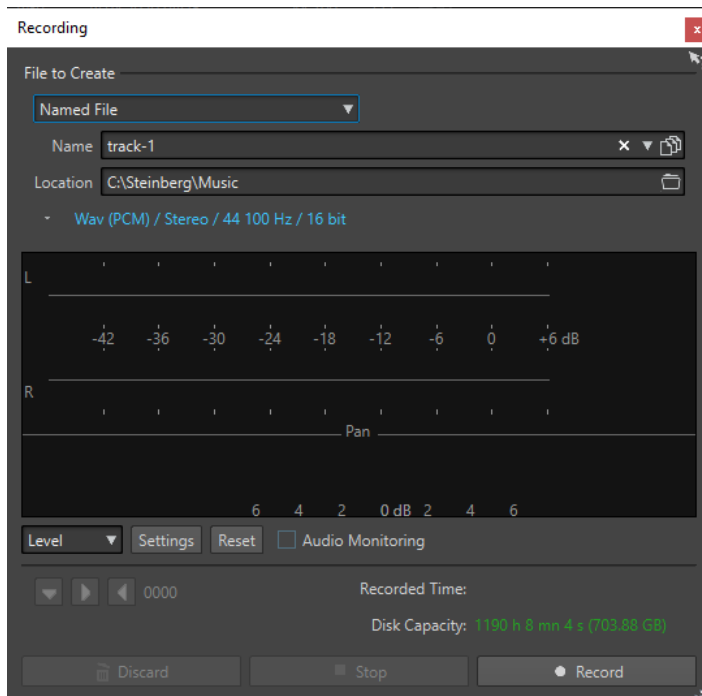
Finestra di dialogo Registrazione

Nella finestra di dialogo **Registrazione** è possibile impostare i parametri per la registrazione e avviare la registrazione di un file audio.

Per aprire la finestra di dialogo **Registrazione**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Aprire l'**Editor audio** e fare clic su **Registra** nella barra di trasporto.
- In altre aree di lavoro, fare **Alt/Opt**-clic su **Registra** nella barra di trasporto.

- Nella finestra **Montaggio audio**, premere **Alt/Opt - R**.



Pulsanti principali



Elimina

Consente di arrestare la registrazione ed eliminare tutto ciò che è stato registrato fino ad ora.

Arresta

Consente di arrestare la registrazione.

Registra

Consente di avviare la registrazione. A seconda delle opzioni di registrazione, la modalità **Pausa** è attivata o meno.

Impostazioni

File da creare

Consente di specificare se si desidera registrare un **File temporaneo** da salvare successivamente, o se registrare un **File con nome** con un nome e una posizione specifici.

Nome

Il nome del file da scrivere, senza percorso. Quando si digita, vengono visualizzati tutti i file presenti nella cartella selezionata che iniziano con le stesse lettere. Per visualizzare tutti i file nella cartella selezionata, fare clic sull'icona elenco.

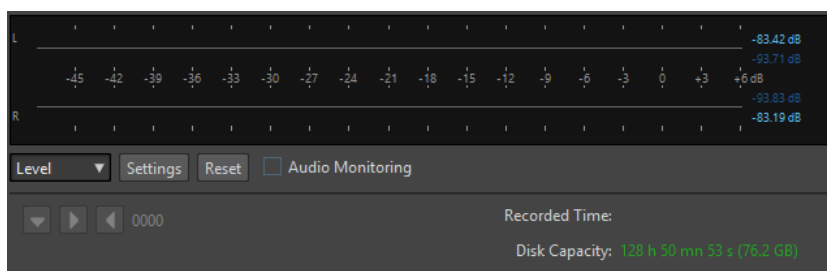
Posizione

Consente di specificare la cartella nella quale si desidera salvare la registrazione.

Formato file audio

Consente di visualizzare la finestra di dialogo **Formato file audio**, nella quale è possibile impostare il formato del file.

Display dell'indicatore



Livello/Spettro

Specifica se viene visualizzato l'**Indicatore di livello** o lo **Spettrometro**.

Impostazioni

Se è selezionata l'opzione **Livello**, questo pulsante apre la finestra di dialogo **Impostazioni dell'indicatore di livello**, in cui è possibile personalizzare le impostazioni dell'indicatore.

Se è selezionata l'opzione **Spettro**, si apre un menu a tendina in cui è possibile selezionare i livelli audio che devono essere visualizzati dall'indicatore. Per la visualizzazione dello **Spettro** sono disponibili le seguenti impostazioni:

- **Restringi ai livelli audio elevati**
- **Includi i livelli audio medi**
- **Includi i livelli audio bassi**

Reinializza

Consente di reinizializzare i valori di picco.

Monitoraggio audio

Se questa opzione è attivata, l'ingresso audio viene inviato anche alle porte di uscita.

Pulsanti dei marker

Consentono di impostare i marker nel corso della registrazione.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

[Indicatore di livello e Spettrometro per le registrazioni](#) a pag. 218

[Finestra di dialogo Impostazioni indicatore di livello/panorama](#) a pag. 260

Indicatore di livello e Spettrometro per le registrazioni

Nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione** si trova un display dell'indicatore. Questo display è utile per verificare il livello di ingresso e lo spettro delle frequenze del segnale in ingresso.

È possibile attivare gli indicatori audio inserendo la spunta nella casella di controllo **Monitoraggio audio**.

Per reinizializzare gli indicatori, fare clic sul pulsante **Reinializza**.

Indicatore di livello

Nell'**Indicatore di livello**, le barre orizzontali indicano il livello di picco (barre esterne) e l'intensità acustica media (VU, barre interne) di ciascun canale. Vengono anche visualizzati i valori numerici. Quando si fa clic sul pulsante **Impostazioni**, si apre la finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di livello/panorama**.

Spettrometro

Lo **Spettrometro** consente di visualizzare un diagramma a barre, che fornisce una rappresentazione grafica continua dello spettro delle frequenze. Dal menu a tendina **Impostazioni** è possibile scegliere se restringere la rappresentazione ai livelli audio elevati o se includere anche i livelli bassi e medi.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 216

Indicatore della capacità del disco

Questo indicatore collocato nella parte inferiore della finestra di dialogo **Registrazione** indica approssimativamente lo spazio disponibile nell'hard disk specificato nella sezione **File da creare** o nell'hard disk selezionato per i file temporanei.

NOTA

Quando sull'hard disk è disponibile uno spazio inferiore a 30 secondi, l'indicazione della capacità del disco viene visualizzata in rosso.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 216

Registrazione nella finestra Montaggio audio

È possibile registrare una o più tracce direttamente nel montaggio audio. Questo consente ad esempio di registrare ciascun altoparlante di un podcast su una traccia specifica.

A seconda della periferica ASIO collegata, WaveLab Cast rileva automaticamente i bus di ingresso disponibili e crea i bus di ingresso stereo e mono nella sezione **Connessioni audio**.

LINK CORRELATI

[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

[Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\)](#) a pag. 219

[Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione](#) a pag. 220

[Registrazione con le proprietà automatiche dei file](#) a pag. 221

[Registrazione con le proprietà dei file personalizzate](#) a pag. 221

[Registrazione su più tracce](#) a pag. 222

Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione (solo per le periferiche ASIO)

Prima di poter avviare la registrazione, è necessario assegnare dei bus di ingresso. Se si sta utilizzando una periferica ASIO, come ad esempio un'interfaccia Steinberg UR, vengono automaticamente create le porte di ingresso.

NOTA

Se non si utilizza una periferica ASIO, i bus di ingresso devono essere assegnati manualmente.

PROCEDIMENTO

1. Collegare la propria periferica al computer e avviare WaveLab Cast.

2. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.
 3. Fare clic su **Registrazione**.
 4. Assicurarci che la propria periferica ASIO sia selezionata nel menu **Periferica audio**.
I bus di ingresso vengono assegnati automaticamente.
 5. Creare un montaggio audio.
 6. Creare una traccia mono o stereo.
 7. Nell'area dei controlli delle tracce, fare clic su **IN** e selezionare il bus di ingresso per ciascuna traccia.
-

RISULTATO

WaveLab Cast è pronto per la registrazione.

LINK CORRELATI

- [Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione](#) a pag. 220
- [Registrazione con le proprietà automatiche dei file](#) a pag. 221
- [Registrazione con le proprietà dei file personalizzate](#) a pag. 221
- [Registrazione su più tracce](#) a pag. 222
- [Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23
- [Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione

Prima di poter avviare la registrazione, è necessario assegnare dei bus di ingresso.

NOTA

Se si sta utilizzando una periferica ASIO, come ad esempio un'interfaccia Steinberg UR, vengono automaticamente creati i bus di ingresso.

PROCEDIMENTO

1. Collegare la propria periferica al computer e avviare WaveLab Cast.
 2. Selezionare **File > Preferenze > Connessioni audio**.
 3. Fare clic su **Registrazione**.
 4. Nell'elenco dei **Bus**, selezionare il bus che si intende utilizzare per la registrazione.
 5. Facoltativo: per aggiungere più bus, fare clic su **Aggiungi bus** e assegnare altri bus di ingresso.
 6. Nel menu **Configurazione dei canali**, definire se si desidera registrare in formato **Mono** o **Stereo**.
 7. Nella colonna **Porta della periferica**, assegnare le porte di ingresso.
-

RISULTATO

WaveLab Cast è pronto per la registrazione.

LINK CORRELATI

- [Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\)](#) a pag. 219
- [Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23
- [Registrazione con le proprietà automatiche dei file](#) a pag. 221

[Registrazione con le proprietà dei file personalizzate](#) a pag. 221

[Registrazione su più tracce](#) a pag. 222

Registrazione con le proprietà automatiche dei file

La registrazione con le proprietà automatiche dei file rappresenta il modo più rapido per avviare la registrazione nella finestra **Montaggio audio**.

Il nome del file da registrare viene generato automaticamente. Il file registrato viene salvato nella cartella dati del montaggio audio attivo. La risoluzione in bit del file registrato è la stessa definita per i file temporanei.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, selezionare una traccia e fare clic alla posizione da cui si desidera avviare la registrazione.
2. Nella barra di trasporto, fare clic su **Registra**.
3. Per avviare la registrazione, selezionare un bus di ingresso nel menu **Ingresso audio**.
4. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per arrestare la registrazione, fare clic su **Arresta** nella barra di trasporto.
 - Per arrestare e rimuovere la registrazione, fare **Ctrl/Cmd**-clic su **Arresta** nella barra di trasporto. In questo modo il file registrato viene eliminato.

LINK CORRELATI

[Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione](#) a pag. 220

[Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\)](#) a pag. 219

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

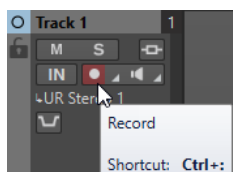
[Finestra di dialogo Proprietà del file per la registrazione](#) a pag. 223

Registrazione con le proprietà dei file personalizzate

Quando si esegue una registrazione nella finestra **Montaggio audio**, è possibile specificare il nome, la posizione e la risoluzione in bit del file che si intende registrare.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, selezionare una traccia e fare clic alla posizione da cui si desidera avviare la registrazione.
2. Nell'area dei controlli delle tracce, fare clic su **Ingresso audio** e selezionare un bus di ingresso.
3. Fare clic-destro su **Registra** e fare clic su **Proprietà del file per la registrazione**.



4. Nella finestra di dialogo **Proprietà del file per la registrazione**, definire le impostazioni desiderate e fare clic su **Abilita la traccia per la registrazione**.
La traccia è ora pronta per la registrazione.
5. Nella barra di trasporto, fare clic su **Registra**.

6. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per arrestare la registrazione, fare clic su **Arresta** nella barra di trasporto.
 - Per arrestare e rimuovere la registrazione, fare **Ctrl/Cmd**-clic su **Arresta** nella barra di trasporto. In questo modo il file registrato viene eliminato.
-

LINK CORRELATI

[Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione](#) a pag. 220

[Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\)](#) a pag. 219

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

[Finestra di dialogo Proprietà del file per la registrazione](#) a pag. 223

Registrazione su più tracce

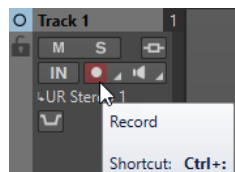
È possibile eseguire una registrazione su più tracce di un montaggio audio contemporaneamente.

PREREQUISITI

Sono stati assegnati dei bus di ingresso per la registrazione.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra del montaggio, fare clic alla posizione da cui si desidera avviare la registrazione.
2. Facoltativo: fare clic su **Monitoraggio** per monitorare il segnale in ingresso e regolarne il livello.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Se si desidera registrare dei file audio con le proprietà automatiche, fare clic su **Registra** nell'area dei controlli delle tracce e selezionare un bus di ingresso.



- Per specificare il nome del file, la posizione e la risoluzione in bit dei file audio da registrare, fare clic-destro su **Registra** e fare clic su **Proprietà del file per la registrazione**. Nella finestra di dialogo **Proprietà del file per la registrazione**, definire le impostazioni desiderate e fare clic su **Abilita la traccia per la registrazione**.

La traccia è ora pronta per la registrazione.

4. Facoltativo: ripetere il passaggio 3 per tutte le tracce sulle quali si intende eseguire la registrazione.
5. Nella barra di trasporto, fare clic su **Registra** per avviare la registrazione.
6. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per arrestare la registrazione, fare clic su **Arresta** nella barra di trasporto.
 - Per arrestare la registrazione di una singola traccia durante la registrazione contemporanea di più tracce, fare clic su **Registra** nell'area dei controlli della traccia desiderata.

- Per arrestare e rimuovere la registrazione, fare **Ctrl/Cmd**-clic su **Arresta** nella barra di trasporto. In questo modo il file registrato viene eliminato.
-

LINK CORRELATI

[Assegnazione manuale dei bus di ingresso per la registrazione](#) a pag. 220

[Assegnazione automatica dei bus di ingresso per la registrazione \(solo per le periferiche ASIO\)](#) a pag. 219

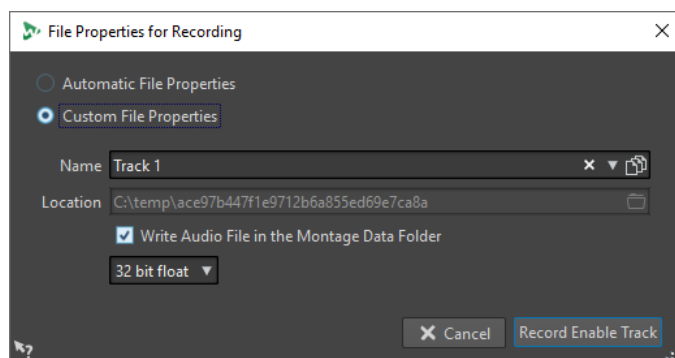
[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

[Finestra di dialogo Proprietà del file per la registrazione](#) a pag. 223

Finestra di dialogo Proprietà del file per la registrazione

Questa finestra di dialogo consente di specificare il nome file, la posizione e la risoluzione in bit della traccia che si intende registrare.

- Per aprire la finestra di dialogo **Proprietà del file per la registrazione**, nell'area dei controlli delle tracce fare clic-destro su **Registra** e fare clic su **Proprietà del file per la registrazione**.



Proprietà automatiche dei file

Se questa opzione è attivata, il nome del file da registrare viene generato automaticamente. Il file registrato viene salvato nella cartella dati del montaggio audio attivo. La risoluzione in bit del file registrato è la stessa definita per i file temporanei.

Proprietà dei file personalizzate

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare il nome file e la posizione per il file audio da registrare.

Scrivi il file audio nella cartella dati del montaggio

Se questa opzione è attivata, il file audio registrato viene salvato nella cartella dati del montaggio audio. Per specificare una cartella personalizzata, disattivare questa opzione.

Risoluzione in bit

Consente di specificare la risoluzione in bit del file audio da registrare.

LINK CORRELATI

[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 219

Monitoraggio in ingresso

Eseguire il monitoraggio in ingresso significa ascoltare il segnale in entrata dopo che questo ha viaggiato attraverso gli effetti nel corso delle operazioni preparatorie della registrazione

o durante la registrazione stessa. Questo consente di ascoltare l'effetto che la propria configurazione di WaveLab Cast ha sul segnale in ingresso.

A seconda della catena di effetti, dell'unità hardware audio e dei driver utilizzati, il segnale monitorato può presentare una certa latenza.

È possibile decidere di monitorare il segnale che passa attraverso il montaggio audio e i relativi effetti, oppure può essere utilizzato il **Monitoraggio diretto**. Quest'ultimo consente di ascoltare direttamente il segnale in ingresso prima che venga inviato attraverso WaveLab Cast e i relativi effetti. Il **Monitoraggio diretto** ha una latenza inferiore rispetto al monitoraggio del segnale in ingresso. Per impostazione predefinita è attivato il **Monitoraggio diretto**.

LINK CORRELATI

[Monitoraggio del segnale in ingresso](#) a pag. 224

[Monitoraggio diretto](#) a pag. 224

Monitoraggio del segnale in ingresso

Il monitoraggio del segnale in ingresso consente di monitorare il segnale che passa attraverso il montaggio audio e i relativi effetti.

PREREQUISITI

Sono stati configurati i bus di ingresso audio.

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio e configurare i propri effetti.
2. Nell'area dei controlli della traccia che si intende monitorare, fare clic su **Seleziona l'ingresso audio** e selezionare un ingresso audio.
3. Fare clic su **Monitora**.

RISULTATO

È possibile monitorare il segnale in ingresso.

NOTA

Il segnale monitorato viene ritardato in relazione al valore di latenza, il quale dipende dalla catena di effetti, dall'unità hardware audio e dai driver utilizzati.

LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 219

Monitoraggio diretto

Se l'opzione **Monitoraggio diretto** è attivata, il segnale in ingresso viene monitorato direttamente senza passare attraverso il montaggio audio e i rispettivi effetti. La funzione di monitoraggio diretto consente di monitorare il segnale in ingresso con una latenza inferiore. La latenza dipende dalla dimensione buffer della periferica audio utilizzata.

PREREQUISITI

Sono stati configurati i bus di ingresso audio.

PROCEDIMENTO

1. Aprire un montaggio audio.
 2. Nell'area dei controlli della traccia che si intende monitorare, fare clic su **Seleziona l'ingresso audio** e selezionare un ingresso audio.
 3. Fare clic-destro su **Monitora** e attivare l'opzione **Monitoraggio diretto**.
-

RISULTATO

È possibile monitorare i livelli in ingresso delle tracce audio.

LINK CORRELATI

[Registrazione nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 219

Inserimento dei marker durante la registrazione

Durante la registrazione, è possibile fare clic sui pulsanti dei marker per aggiungere dei marker al file registrato.

PROCEDIMENTO

1. Aprire la finestra di dialogo **Registrazione**.
 2. Definire le impostazioni desiderate e avviare la registrazione.
 3. Selezionare il tipo di marker che si intende inserire.
 - Per inserire un marker generico numerato, fare clic sul pulsante di colore giallo o premere **Ctrl/Cmd - M**.
 - Per inserire dei marker generici numerati di inizio e fine regione, fare clic sui pulsanti bianchi, oppure premere **Ctrl/Cmd - L / Ctrl/Cmd - R**.
-

RISULTATO

Un marker viene rilasciato ogni volta che si fa clic sul pulsante marker.

NOTA

Se si inseriscono due o più marker di inizio regione in una riga senza nessun marker di fine regione in mezzo, viene mantenuto solo l'ultimo di tali marker di inizio. La stessa regola vale per i marker di fine regione.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Registrazione](#) a pag. 216

Sezione Master

La **Sezione Master** rappresenta il blocco finale nel percorso del segnale prima dell'invio dell'audio all'hardware, a un file o agli indicatori audio. Questa è la sezione in cui è possibile regolare i livelli master e aggiungere gli effetti.

Le impostazioni e gli effetti della **Sezione Master** vengono tenuti in considerazione nei seguenti casi:

- Quando si riproduce un file audio nella finestra della forma d'onda.
- Quando si riproduce un montaggio audio.
- Quando si utilizza la funzione **Renderizza**.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

[Renderizzazione nella Sezione Master](#) a pag. 238

Finestra Sezione Master

In questa finestra è possibile applicare i plug-in degli effetti, regolare il livello master e renderizzare il file audio o il montaggio audio.

- Per aprire la finestra **Sezione Master**, selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Sezione Master**.



La **Sezione Master** è costituita dai seguenti pannelli:

- **Effetti**
- **Ricampionamento**
- **Livello master**

LINK CORRELATI

[Pannello Effetti](#) a pag. 228

[Pannello di ricampionamento](#) a pag. 234

[Pannello Livello Master](#) a pag. 235

Percorso del segnale

I pannelli nella finestra **Sezione Master** corrispondono ai blocchi di processing della **Sezione Master**.

Il segnale passa attraverso questi blocchi, dall'alto verso il basso:

1. Audio da WaveLab Cast
2. Effetti
La modifica dell'ordine degli slot degli effetti influenza il percorso del segnale.
3. Ricampionamento
4. Livello master
Gli indicatori audio della **Sezione Master** monitorano il segnale tra il pannello **Livello master** e l'hardware audio o il file su disco.
5. Hardware audio o file su disco

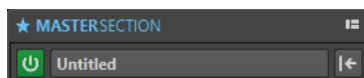
Nella **Sezione Master** il segnale passa attraverso tutti i plug-in, anche se alcuni di questi si trovano in stato di solo. Il suono, infatti, non è influenzato da questo perché i plug-in in mute vengono bypassati dal flusso del processo di riproduzione.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

Strumenti della Sezione Master

Le opzioni in cima alla **Sezione Master** consentono di bypassare la **Sezione Master** durante la riproduzione, reinizializzare la **Sezione Master** e salvare e richiamare i preset.



Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, la **Sezione Master** viene ignorata durante la riproduzione. Il processo di renderizzazione su file tiene comunque ancora in considerazione tutti i plug-in.

Preset

Consente di salvare e richiamare i preset della **Sezione Master**. Il menu a tendina **Preset** offre una serie di opzioni aggiuntive per salvare e caricare banchi ed effetti predefiniti.

Reinizializza la Sezione Master

Rimuove tutti gli effetti attivi dagli slot e imposta l'uscita master a 0 dB.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

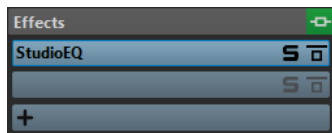
[Salvataggio dei preset della Sezione Master](#) a pag. 241

Pannello Effetti

Questo pannello della **Sezione Master** consente di aggiungere fino a 5 effetti plug-in in serie e di gestirne l'utilizzo.

È possibile richiudere/espandere o visualizzare/nascondere completamente il pannello **Effetti**.

- Per richiudere/espandere il pannello **Effetti**, cliccarci sopra.
- Per visualizzare/nascondere il pannello **Effetti**, fare clic-destro sull'intestazione di un pannello e attivare/disattivare l'opzione **Visualizza Effetti**.



Ripiega/esplodi il pannello

Consente di espandere o richiudere il pannello.

Bypassa tutti gli effetti

Consente di bypassare il processamento di tutti gli effetti nel corso della riproduzione e durante la renderizzazione.

Aggiungi effetto

Consente di aggiungere un effetto a uno slot effetti vuoto.

Nomi dei plug-in degli effetti

Una volta che è stato aggiunto un plug-in a uno slot, è possibile fare clic sul nome del plug-in per aprire e chiudere la finestra corrispondente.

Menu a tendina Preset

Consente di salvare e richiamare le impostazioni dei preset. Il menu a tendina **Preset** offre una serie di opzioni aggiuntive per salvare e caricare banchi ed effetti predefiniti.

Menu contestuale delle opzioni degli effetti

Consente di caricare un altro effetto nello slot degli effetti. Sono inoltre disponibili le seguenti opzioni:

- L'opzione **Rimuovi plug-in** consente di rimuovere l'effetto dallo slot.
- Con la **Modalità di inserimento** attivata tutti i plug-in sotto lo slot selezionato vengono automaticamente spostati di un livello verso il basso quando si aggiunge un nuovo plug-in tramite copia e incolla o selezionandolo dal menu.

NOTA

Con questa opzione disattivata, quando si aggiunge un plug-in, questo viene aggiunto allo slot selezionato senza causare lo spostamento di altri plug-in; il nuovo plug-in sostituisce cioè tutti i plug-in esistenti in questo slot.

- Le opzioni **Disponi tutti i plug-in verso il basso/Disponi tutti i plug-in verso l'alto** consentono di spostare gli effetti in un'altra posizione.
- Se l'opzione **Attivo** è attivata, l'effetto è attivo. Se l'opzione **Attivo** è disattivata, l'effetto viene escluso dalla riproduzione e dalla renderizzazione.

Solo (bypass)

Mette in solo il plug-in.

Bypassa effetto

Bypassa il plug-in durante la riproduzione e, in maniera opzionale, durante la renderizzazione. Il segnale è ancora processato dal plug-in, ma non viene inserito nel flusso udibile.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

Formati dei plug-in degli effetti supportati

WaveLab Cast supporta i plug-in specifici per WaveLab Cast, i plug-in VST 2 e i plug-in VST 3.

Plug-in specifici di WaveLab Cast

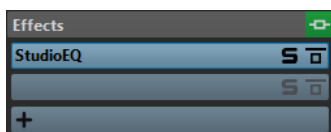
In WaveLab Cast sono inclusi alcuni plug-in specifici, come ad esempio **Resampler**.

Plug-in VST

Il formato dei plug-in VST di Steinberg è supportato da programmi e plug-in di numerosi produttori. WaveLab Cast include solo alcuni plug-in VST. Altri plug-in possono essere acquistati separatamente da Steinberg o altri produttori.

Configurazione degli effetti

È possibile selezionare e applicare i plug-in degli effetti che sono stati installati tramite il pannello **Effetti** della **Sezione Master**, a condizione che i relativi formati siano supportati da WaveLab Cast.



- Per selezionare un effetto plug-in per uno slot nel pannello **Effetti**, fare clic sullo slot e selezionare l'effetto desiderato dal menu a tendina. Dopo aver selezionato un effetto, quest'ultimo si attiva automaticamente e viene visualizzato il relativo pannello di controllo.

SUGGERIMENTO

È possibile cercare un particolare plug-in digitandone parte del nome nel campo **Cerca**. I tasti **Freccia giù** e **Freccia su** consentono di navigare nell'elenco che mostra le corrispondenze. Per selezionare un plug-in premere **Invio**. Con il focus sull'elenco dei plug-in, premere **Tab** per riportare il focus sul campo **Cerca**.

- Per disattivare un effetto, fare clic-destro sullo slot e deselezionare **Attivo** nel menu. Per attivare l'effetto, attivare nuovamente l'opzione **Attivo**.
- Per rimuovere un effetto plug-in, fare clic-destro sul rispettivo slot e selezionare **Rimuovi plug-in** dal menu a tendina.
- Per visualizzare/nascondere la finestra di un plug-in, fare clic sul rispettivo slot.
- Per mettere in solo un effetto, fare clic sul rispettivo pulsante **Solo (bypass)**. Ciò consente di controllare in forma esclusiva il suono di questo particolare effetto. È possibile anche bypassare gli effetti tramite i relativi pannelli di controllo.
- Per modificare l'ordine degli slot e quindi anche l'ordine in cui il segnale passa attraverso gli effetti, fare clic su uno slot e trascinarlo in una nuova posizione.

LINK CORRELATI

[Pannello Effetti](#) a pag. 228

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

Finestre dei plug-in per la Sezione Master

Nelle finestre dei plug-in della **Sezione Master** è possibile regolare le impostazioni per gli effetti plug-in della **Sezione Master**.

- Per visualizzare la finestra di un plug-in, fare clic sul rispettivo slot nel pannello **Effetti** della **Sezione Master**.



Catena di plug-in

Gli effetti del file audio attivo vengono visualizzati in una catena di plug-in nella parte superiore della finestra dei plug-in.

È possibile fare clic-destro sulla scheda di un plug-in o su una scheda vuota per selezionare un nuovo plug-in per lo slot.

Bypassa effetto

Se questa opzione è attivata, il plug-in viene bypassato durante la riproduzione e la renderizzazione. Tuttavia, bypassando gli effetti viene comunque consumata potenza della CPU durante la riproduzione. Fare inoltre riferimento a: [Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto](#)

Solo (bypass)

Mette in solo il plug-in.

Attiva/disattiva l'effetto

Se si disattiva un plug-in, questo viene escluso sia dalla riproduzione, sia dalla renderizzazione. Fare inoltre riferimento a: [Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto](#)

Preset

Consente di visualizzare un menu in cui è possibile caricare o salvare preset per il plug-in.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

[Pannello Effetti](#) a pag. 228

[Preset dei plug-in degli effetti](#) a pag. 233

[Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto](#) a pag. 233

Codici colore per i plug-in degli effetti della Sezione Master

È possibile utilizzare dei codici colore per i plug-in della **Sezione Master**.

Per fare ciò, attivare l'opzione **Usa delle barre del titolo colorate in funzione del contesto** nella scheda **Generale** delle **Preferenze** per i **Plug-in**:

Di conseguenza, i plug-in della **Sezione Master** possono essere identificati dal colore di sfondo blu scuro della barra del titolo.

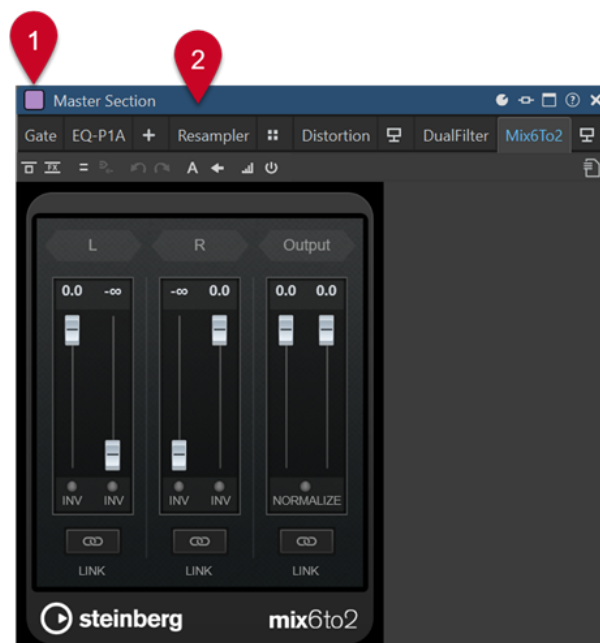
Inoltre, per indicare dove vengono applicati particolari plug-in di effetti della **Sezione Master** è possibile scegliere di visualizzare una casella colorata sulla barra del titolo attivando **Visualizza il colore della sezione nella barra del titolo** nella scheda **Generale** delle **Preferenze** per i **Plug-in**.

I seguenti colori vengono assegnati automaticamente alle diverse sezioni:

Casella sulla barra del titolo

| Sezione | Colore |
|---|-------------|
| Effetti | Blu scuro |
| Ricampionamento | Turchese |
| Effetti di finalizzazione/ Dithering | Rosso scuro |
| Processamento della riproduzione | Porpora |

Esempio:



Plug-in della **Sezione Master**, come indicato dalla barra del titolo blu scuro (2), che viene applicato nella sezione **Processamento della riproduzione**, come indicato dalla casella viola (1).

LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 287

Bypass e disabilitazione degli effetti a confronto

Per disattivare gli effetti, è possibile bypassarli o disabilitarli. Esiste tuttavia una differenza tra bypassare e disabilitare gli effetti per quanto riguarda il processamento in tempo reale, la renderizzazione e il comportamento in riproduzione.

| | Bypassare gli effetti | Disabilitazione degli effetti |
|---|--|---|
| Cosa accade al processamento in tempo reale quando si bypassa un effetto rispetto a quando l'effetto viene disabilitato? | Non è possibile sentire l'effetto, ma il processamento continua in background e consuma potenza della CPU. | L'effetto non viene caricato e non consuma potenza della CPU. |
| Cosa accade al processo di renderizzazione quando si bypassa un effetto rispetto a quando l'effetto viene disabilitato? | L'effetto non viene caricato e non consuma potenza della CPU. | L'effetto non viene caricato e non consuma potenza della CPU. |
| Cosa accade quando si attiva/disattiva la funzione di bypass rispetto a quando si abilita/disabilita l'effetto durante la riproduzione? | La riproduzione continua senza errori o interruzioni. | Possono verificarsi piccole interruzioni. |

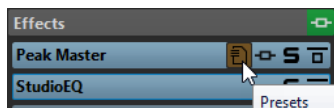
LINK CORRELATI

[Finestre dei plug-in per la Sezione Master](#) a pag. 230

Preset dei plug-in degli effetti

WaveLab Cast viene fornito con una selezione di preset di fabbrica per i plug-in degli effetti inclusi. È possibile utilizzarli così come sono oppure come punto di partenza per le proprie impostazioni personali.

I plug-in di terze parti possono disporre di propri preset di fabbrica. Per accedere ai preset relativi a un effetto, fare clic sul pulsante **Preset** nella rispettiva finestra del pannello di controllo oppure sul pulsante **Preset** del rispettivo slot degli effetti. Le funzioni disponibili dipendono dal tipo di plug-in.



LINK CORRELATI

[Preset](#) a pag. 73

[Preset per i plug-in VST 2](#) a pag. 233

Preset per i plug-in VST 2

I plug-in VST 2 hanno una propria gestione dei preset.

Quando si fa clic sul pulsante **Preset** per questo tipo di effetti, viene visualizzato un menu a tendina con le seguenti opzioni:

Carica banco/Salva banco

Consente di caricare e salvare set di preset completi. Il formato file è compatibile con Cubase.

Carica banco predefinito/Salva banco predefinito

Consente di caricare il set predefinito di preset o di salvare il set corrente di preset come banco predefinito.

Carica effetto/Salva effetto

Consente di caricare o salvare un preset. Questo formato è compatibile anche con Cubase.

Modifica nome del programma corrente

Consente di definire un nome per il preset.

Elenco dei preset

Consente di selezionare uno dei preset caricati.

LINK CORRELATI

[Preset dei plug-in degli effetti](#) a pag. 233

Pannello di ricampionamento

Questo pannello della **Sezione Master** consente di ricampionare il segnale. Mediante l'utilizzo del plug-in **Resampler** è possibile verificare i picchi prima del guadagno master e degli indicatori audio e prima dell'applicazione delle funzioni di limiting e dithering.

È possibile richiudere/espandere o visualizzare/nascondere completamente il pannello **Ricampionamento**.

- Per richiudere/espandere il pannello **Ricampionamento**, cliccarci sopra.
- Per visualizzare/nascondere il pannello **Ricampionamento**, fare clic-destro sull'intestazione di un pannello e attivare/disattivare l'opzione **Visualizza Ricampionamento**.



Ripiega/esplodi il pannello

Consente di espandere o richiudere il pannello.

Attivato/Disattivato

Attiva/disattiva l'effetto di ricampionamento.

Usa la frequenza di campionamento preferita

Se questa opzione è attivata, il ricampionamento coincide con il valore di frequenza di campionamento specificato come frequenza di campionamento preferita nella scheda **Connessioni audio**.

NOTA

La frequenza di campionamento viene utilizzata solamente per la riproduzione. Questo consente di riprodurre delle frequenze di campionamento non supportate dalla propria periferica audio.

Menu Frequenza di campionamento

Consente di selezionare una frequenza di campionamento.

LINK CORRELATI

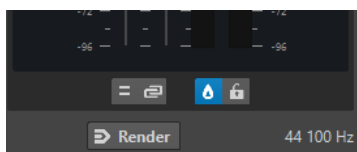
[Scheda Connessioni audio](#) a pag. 23

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

Frequenza di campionamento del driver audio

La frequenza di campionamento del driver audio è visualizzata nella parte inferiore-destra della finestra della **Sezione Master**. La frequenza di campionamento viene mostrata una volta avviata la riproduzione o la registrazione.

Il valore rappresenta la frequenza di campionamento del file audio o del montaggio audio riprodotti, o la frequenza di campionamento impostata nel plug-in **Resampler** nella **Sezione Master**.



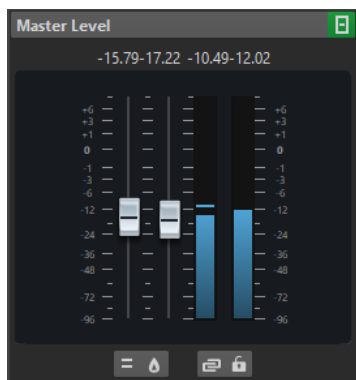
LINK CORRELATI

[Pannello di ricampionamento](#) a pag. 234

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

Pannello Livello Master

Questo pannello della **Sezione Master** consente di controllare il livello master del file audio attivo.



Fader

I fader del pannello **Livello master** regolano il livello di uscita finale. Utilizzare i fader per ottimizzare il livello del segnale che viene inviato all'hardware audio.

NOTA

È importante evitare il clipping, specialmente durante il mastering. Il clipping è segnalato da appositi indicatori della **Sezione Master**.

Indicatori audio

Utilizzare questi indicatori per ottenere una panoramica dei livelli dei segnali. I campi numerici sopra i fader consentono di visualizzare i livelli di picco per ciascun canale. Gli indicatori di picco

diventano rossi appena il segnale produce clipping. Nel caso in cui ciò si verificasse, si consiglia di fare quanto segue:

- Abbassare i fader.
- Fare clic-destro sugli indicatori di clipping e selezionare **Reinializza picchi** per reinializzarli.
- Riprodurre nuovamente la sezione fino a che non si presenta più alcun problema di clipping.

Impostazioni

Processamento dei canali audio

Consente di mixare o filtrare i canali audio. Sono disponibili le seguenti opzioni:

- Se è selezionata l'opzione **Canali predefiniti**, il flusso audio non viene modificato.
- **Mixaggio in mono** mixa i canali stereo in canali mono.

Analizzatore dei picchi reali

Se il pulsante **Analizzatore dei picchi reali** è attivato, i picchi analogici ricostruiti (picchi reali) vengono visualizzati nell'indicatore del **Livello master**. Se questo pulsante è disattivato, vengono visualizzati i valori campione (picchi digitali).

Svincola i fader

Consente di regolare i fader individualmente o tutti insieme.

Se il pulsante **Svincola i fader** è disattivato, lo spostamento di un fader implica lo spostamento dell'altro fader, dello stesso valore. L'attivazione del pulsante **Svincola i fader** consente di correggere un bilanciamento stereo non corretto regolando il livello dei canali singolarmente.

Se si bilanciano i fader con il pulsante **Svincola i fader** attivato e poi si disattiva di nuovo il pulsante **Svincola i fader**, è possibile regolare il livello complessivo senza modificare l'offset dei livelli tra i canali.

Gli offset dei fader non vengono mantenuti alla fine dell'intervallo di movimento o una volta che il pulsante del mouse viene rilasciato.

Blocca i fader

Consente di bloccare i fader. La posizione dei fader bloccati non può essere modificata con il mouse. Sono comunque possibili altri metodi di modifica, ad esempio utilizzando i controlli remoti o le scorciatoie.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

Mixaggio dei canali stereo verso dei canali mono

Nella **Sezione Master** è possibile mixare i canali sinistro e destro di una traccia stereo verso due canali mono. L'opzione **Mixa in mono** è utile per verificare la compatibilità mono dei mix stereo, ecc. In questo caso, il livello di uscita viene automaticamente ridotto di -6 dB per evitare il clipping.

PROCEDIMENTO

1. Nel pannello **Livello master** della **Sezione Master**, fare clic su **Processamento dei canali audio**.
2. Selezionare **Mixaggio in mono**.

NOTA

Se l'opzione **Mixa in mono** è attivata, l'indicatore del pannello **Livello master** si illumina anche se il livello master non viene regolato. Questo consente di evitare che l'opzione **Mixaggio in mono** rimanga attivata accidentalmente.

3. Per applicare le impostazioni, renderizzare il file.
-

LINK CORRELATI

[Pannello Livello Master](#) a pag. 235

Mixaggio dal formato multicanale verso il formato stereo o mono

Nella **Sezione Master** è possibile mixare i canali surround verso dei canali stereo o mono. Questa funzione è utile per verificare la compatibilità mono o stereo dei mix surround. In questo caso, il livello di uscita viene automaticamente ridotto di -6 dB per evitare il clipping.

PROCEDIMENTO

1. Nel pannello **Livello master** della **Sezione Master**, fare clic su **Processamento dei canali audio**.
2. Selezionare **Mixaggio in stereo** o **Mixaggio in mono**.

NOTA

Se è attivata l'opzione **Mixaggio in stereo** o **Mixaggio in mono**, l'indicatore del pannello **Livello master** si illumina anche se il livello master non viene regolato. Questo consente di evitare che l'opzione **Mixaggio in mono** rimanga attivata accidentalmente.

3. Per applicare le impostazioni, renderizzare il file.
-

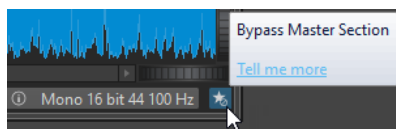
LINK CORRELATI

[Pannello Livello Master](#) a pag. 235

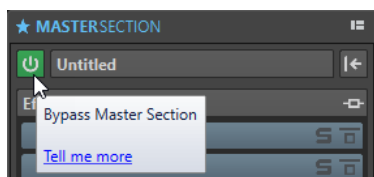
Bypassare la Sezione Master

Per impostazione predefinita, la **Sezione Master** è attiva. È possibile tuttavia bypassarla in maniera individuale per ciascun file, oppure globalmente.

- Per bypassare la **Sezione Master** per singoli file audio o montaggi audio, attivare il pulsante **Bypassa la Sezione Master** in fondo alla finestra della forma d'onda/del montaggio.



- Per bypassare globalmente la **Sezione Master**, attivare il pulsante **Bypassa la Sezione Master** che si trova nella parte superiore-sinistra della **Sezione Master** stessa.



LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

Renderizzazione nella Sezione Master

Se si renderizzano gli effetti utilizzando la funzione **Renderizza** della **Sezione Master**, questi diventano parte permanente di un file. In questo modo, anziché eseguire tutto il processamento in tempo reale durante la riproduzione, è possibile salvare l'output audio in un file su disco.

La scrittura dei segnali in uscita della **Sezione Master** in un file su disco consente di applicare il processamento della **Sezione Master** a un file audio o di eseguire il mixdown di un montaggio audio con un file audio.

LINK CORRELATI

[Finestra Sezione Master](#) a pag. 226

Renderizzare i file

PREREQUISITI

È stato configurato un file audio o un montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Regolare le impostazioni nella **Sezione Master**.
2. Nella parte inferiore della **Sezione Master**, fare clic sul pulsante **Renderizza**.
3. Definire le proprie impostazioni di renderizzazione.
4. Nella sezione **Risultato**, attivare l'opzione **File con nome**.
5. Fare clic sul campo **Formato** e selezionare **Modifica formato**.
6. Definire le proprie impostazioni nella finestra di dialogo **Formato file audio** e fare clic su **OK**.
7. Dopo aver configurato il processo di renderizzazione, fare clic su **Avvia**.

RISULTATO

Il file viene renderizzato.

NOTA

È possibile eseguire contemporaneamente numerose operazioni di renderizzazione utilizzando file diversi.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato file audio](#) a pag. 104

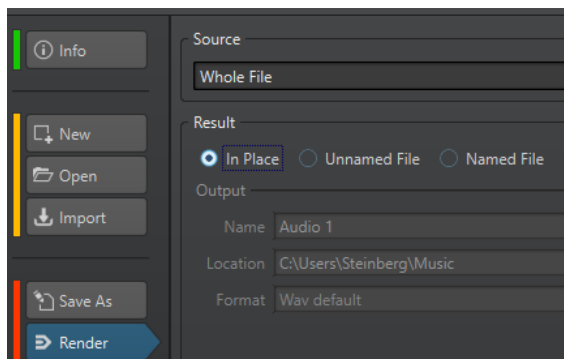
[Creazione di preset dei formati file audio](#) a pag. 107

Renderizzazione sul posto

Nell'**Editor audio** è possibile processare una sezione di un file audio o l'intero file audio. Questo rappresenta un modo estremamente rapido per processare numerose sezioni audio in un file audio o per testare l'effetto di plug-in diversi su un file audio.

È possibile selezionare la funzione **Renderizzazione sul posto** nella seguente posizione del programma:

- Nella scheda **Renderizza** dell'**Editor audio**.
Per avviare la renderizzazione sul posto, fare clic su **Renderizza**, selezionare la **Sorgente**, attivare l'opzione **Sul posto** e fare clic su **Avvia**.
Nella sezione **Opzioni** è possibile definire delle impostazioni di renderizzazione supplementari.



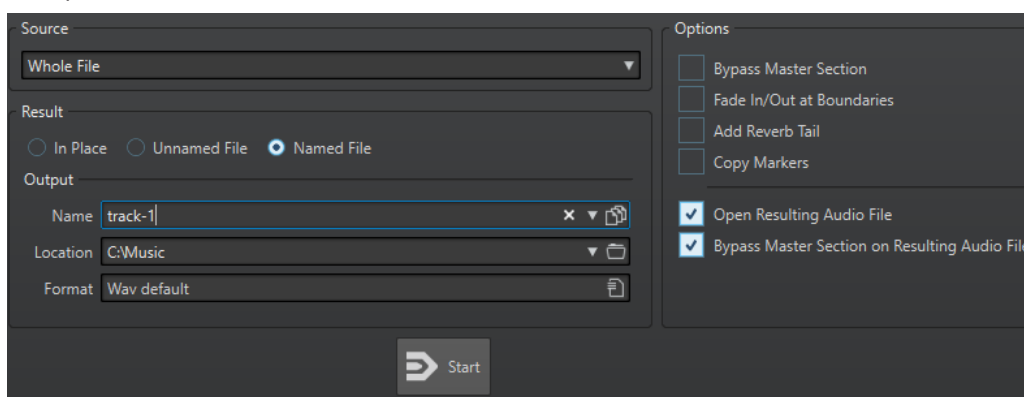
LINK CORRELATI

[Scheda Renderizza per la Sezione Master](#) a pag. 239

Scheda Renderizza per la Sezione Master

Questa scheda consente di selezionare quali parti di un file audio renderizzare e in quale formato.

- Per aprire la scheda **Renderizza**, fare clic su **Renderizza** in fondo alla **Sezione Master**.



Per la renderizzazione dei file audio e dei montaggi audio sono disponibili le seguenti opzioni:

Sorgente

- L'opzione **Intervallo audio selezionato** consente di processare e renderizzare l'intervallo audio selezionato.
- L'opzione **Regione specifica** consente di processare e renderizzare un intervallo audio specificato utilizzando i marker delle regioni. Nel menu a tendina accanto a questa opzione, selezionare la regione che si desidera renderizzare.

Sul posto

Se questa opzione è attivata, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio sorgente. Questa opzione è disponibile solamente per i file audio.

File senza nome

Se questa opzione è attivata, il nome del file è senza titolo.

File con nome

Se questa opzione è attivata, è possibile specificare un nome per il file renderizzato.

Nome

Inserire un nome per il file renderizzato. Facendo clic sull'icona a freccia, si apre un menu che offre numerose opzioni di assegnazione nomi automatica.

Posizione

Consente di selezionare una cartella per il file renderizzato.

Formato

Apri un menu in cui è possibile selezionare il formato file.

Bypass della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, i plug-in e il guadagno della **Sezione Master** vengono bypassati durante la renderizzazione.

Aggiungi una coda del riverbero

Se questa opzione è attivata, la coda nell'audio prodotta da effetti come il riverbero viene inclusa nel file renderizzato.

Alcuni plug-in non sono in grado di fornire una durata della coda a WaveLab Cast. In tal caso, questa opzione non produce alcun effetto. Per tali plug-in, è possibile aggiungere il plug-in **Silenzio** per inserire campioni extra alla fine del file.

Copia marker

Se questa opzione è attivata, i marker che sono inclusi nell'intervallo da processare vengono copiati nel file renderizzato.

Salta le regioni di esclusione

Se questa opzione è attivata, gli intervalli audio che sono contrassegnati come in mute vengono saltati e non sono inclusi nel risultato.

Apri il file audio risultante

Se questa opzione è attivata, ciascun file renderizzato viene aperto in una nuova finestra.

Bypassa la Sezione Master per il file audio risultante

Se questa opzione è attivata, la riproduzione del file audio risultante bypassa l'intera **Sezione Master** dopo la renderizzazione. Questa impostazione può essere attivata facendo clic sul pulsante che si trova in basso a destra nella finestra della forma d'onda o di montaggio.

NOTA

Si consiglia di attivare questa opzione per evitare di monitorare due volte questo nuovo file attraverso gli effetti quando sono stati applicati degli effetti a un file.

Scheda Renderizza per i file audio

Le opzioni seguenti della scheda **Renderizza** sono esclusive per la renderizzazione dei file audio.

Sorgente

L'opzione **File intero** processa e renderizza l'intero file.

Sul posto

Se questa opzione è attivata, l'intervallo audio renderizzato va a sostituire l'intervallo audio di origine.

Scheda Renderizza per i montaggi audio

L'opzione seguente della scheda **Renderizza** è esclusiva per la renderizzazione dei montaggi audio.

Sorgente

Preset della Sezione Master

È possibile salvare qualsiasi impostazione applicata nella **Sezione Master** sotto forma di preset, da poter caricare nuovamente in un secondo momento.

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset della Sezione Master](#) a pag. 241

[Caricamento dei preset della Sezione Master](#) a pag. 242

Salvataggio dei preset della Sezione Master

È possibile salvare tutte le impostazioni definite nella **Sezione Master** sotto forma di preset. Sono inclusi i processori utilizzati, le impostazioni applicate per ciascuno di essi e le opzioni di dithering.

PROCEDIMENTO

1. Configurare la **Sezione Master**.
2. Fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Salva con nome**.
3. Facoltativo: nella finestra di dialogo **Salva il preset della Sezione Master**, fare clic sul nome del percorso, inserire un nome e fare clic su **OK** per creare una nuova sotto cartella nella cartella dei preset della **Sezione Master**.
4. Inserire un nome per il preset nel campo **Nome**.
5. Selezionare le opzioni che si desidera salvare nel preset.
6. Fare clic su **Salva**.

LINK CORRELATI

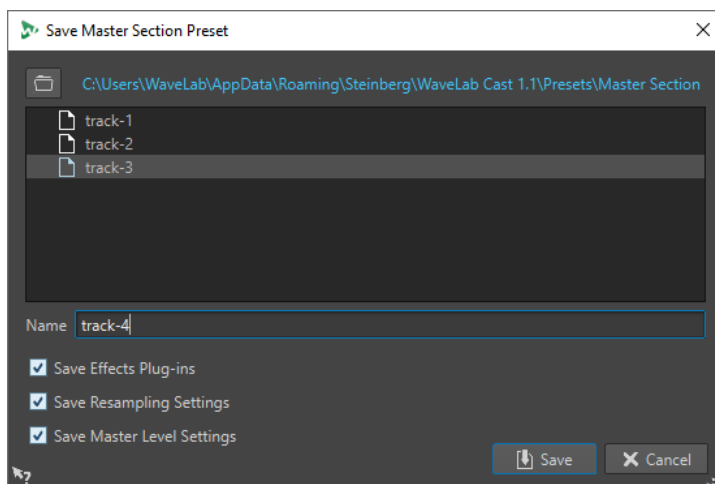
[Finestra di dialogo Salva il preset della Sezione Master](#) a pag. 241

[Caricamento dei preset della Sezione Master](#) a pag. 242

Finestra di dialogo Salva il preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile salvare una configurazione della **Sezione Master** come preset e definire quali parti della **Sezione Master** corrente includere nel preset.

- Per aprire la finestra di dialogo **Salva il preset della Sezione Master**, fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Salva con nome**.



Posizione

Consente di aprire la cartella radice del preset in Esplora file/macOS Finder. È qui possibile creare delle sotto-cartelle per il salvataggio dei preset.

Elenco di preset

Consente di elencare tutti i preset esistenti.

Nome

Consente di specificare il nome del preset da salvare.

Salva i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti vengono salvati con il preset.

Salva le impostazioni di ricampionamento

Se questa opzione è attivata, le impostazioni di ricampionamento vengono salvate con il preset.

Salva le impostazioni della Sezione Master

Se questa opzione è attivata, le impostazioni del Livello Master vengono salvate con il preset.

LINK CORRELATI

[Salvataggio dei preset della Sezione Master](#) a pag. 241

Caricamento dei preset della Sezione Master

È possibile caricare un preset della **Sezione Master** salvato in precedenza e un preset della **Sezione Master** salvato temporaneamente.

Aprire il menu a tendina **Preset** che si trova in cima alla finestra della **Sezione Master**.

- Per caricare un preset precedentemente salvato nella cartella Presets\Master Section, selezionare un preset dal menu a tendina **Preset**.
- Per caricare un preset da una qualsiasi posizione, selezionare **Carica preset**, selezionare il preset desiderato e fare clic su **Apri**.
- Per caricare un preset salvato temporaneamente, aprire il sotto menu **Ripristina** e selezionare un preset.

LINK CORRELATI

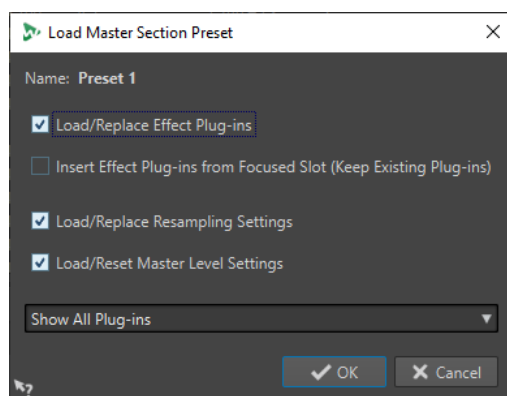
[Finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master](#) a pag. 243

Finestra di dialogo Carica i preset della Sezione Master

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare quali parti di un preset salvato della **Sezione Master** caricare all'apertura.

- Per aprire la finestra di dialogo **Carica i preset della Sezione Master**, fare clic su **Preset** in cima alla **Sezione Master** e selezionare **Carica preset**.

Questa finestra di dialogo si apre solamente se è attivata nel menu a tendina **Preset** della **Sezione Master**. Aprire il menu a tendina **Preset** in cima alla **Sezione Master** e attivare l'opzione **Apri la finestra delle opzioni quando si seleziona un preset**.



Ora, quando si ripristina un preset salvato temporaneamente o si apre un preset salvato, viene visualizzata una finestra di dialogo con le seguenti opzioni:

Nome

Consente di visualizzare il nome del preset.

Carica/Sostituisci i plug-in degli effetti

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti attivi vengono rimossi e i nuovi plug-in vengono inseriti dallo slot superiore.

Inserisci il plug-in degli effetti dallo slot focalizzato (mantieni i plug-in esistenti)

Se questa opzione è attivata, i plug-in degli effetti correnti vengono mantenuti e tutti i nuovi plug-in vengono inseriti a partire dallo slot superiore.

Carica/Sostituisci le impostazioni di ricampionamento

Se questa opzione è attivata, vengono reinizializzate le impostazioni di ricampionamento attuali e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

Carica/Reinizializza le impostazioni del livello master

Se questa opzione è attivata, vengono reinizializzate le impostazioni correnti del **Livello master** e vengono caricate tutte le nuove impostazioni.

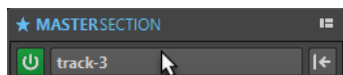
LINK CORRELATI

[Caricamento dei preset della Sezione Master](#) a pag. 242

Menu a tendina Preset della Sezione Master

Questo menu a tendina varie opzioni per il salvataggio, la gestione e il ripristino dei preset della **Sezione Master**.

- Per aprire il menu a tendina **Preset**, fare clic sul pannello dei preset che si trova in cima alla **Sezione Master**.



Salva

Consente di salvare le modifiche apportate a un preset esistente.

Salva con nome

Consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile specificare un nome e una posizione per il preset.

Organizza i preset

Consente di aprire la cartella **Sezione Master** in Esplora file/macOS Finder, in cui è possibile rinominare o eliminare dei preset.

Carica preset

Consente di caricare un preset della **Sezione Master** tramite Esplora file/macOS Finder. Questa funzione è utile, ad esempio, se si desidera caricare un preset fornito da un'altra fonte e che non si trova quindi nella cartella radice predefinita.

Apri la finestra delle opzioni quando si seleziona un preset

Se questa opzione è attivata, quando si seleziona un preset viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di scegliere come caricare il preset selezionato.

Salvataggio temporaneo

Consente di selezionare uno degli slot per salvare temporaneamente un preset.

Ripristina

Consente di ripristinare un preset salvato in precedenza.

Elenco dei preset salvati

Elenca i preset salvati nella cartella **Preset** della **Sezione Master**.

LINK CORRELATI

[Preset della Sezione Master](#) a pag. 241

Monitoraggio delle operazioni in background

Durante la renderizzazione è possibile monitorare il processo in corso e mettere in pausa o annullare delle operazioni.

Una barra di stato sotto la finestra dell'**Editor audio** e la finestra **Montaggio audio** visualizza il progresso del processo di renderizzazione corrente. È possibile annullare o mettere in pausa il processo di renderizzazione utilizzando i pulsanti corrispondenti.



LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 291

Annullamento delle attività in background

È possibile annullare i processi di renderizzazione in esecuzione in background.

PROCEDIMENTO

- Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nella barra di stato, fare clic su **Annulla**.



- Premere **Alt/Opt-** sulla tastiera del computer.
-

LINK CORRELATI

[Monitoraggio delle operazioni in background](#) a pag. 244

Interruzioni del flusso audio

Le interruzioni del flusso audio (dropout) si verificano, nella maggior parte dei casi, quando il computer non dispone della potenza di elaborazione sufficiente per gestire tutti i processori di effetti utilizzati.

Per evitare delle interruzioni del flusso audio, provare ad eseguire le seguenti operazioni:

- Utilizzare un numero inferiore di effetti.
- Provare a renderizzare il processo anziché eseguirlo in tempo reale. In seguito, gestire il file processato senza applicare alcun effetto. Le interruzioni del flusso audio non si verificano mai quando si esegue la renderizzazione verso un file.
- Non processare alcun file in background.

Se nemmeno seguendo i suggerimenti indicati viene risolto il problema, controllare le impostazioni della scheda audio utilizzata. Potrebbe essere necessario regolare le impostazioni del buffer audio. Se si verifica un dropout durante un processo di masterizzazione in tempo reale, si consiglia di procedere a una nuova masterizzazione. Interrompere la riproduzione, fare clic sull'indicatore del dropout per reinizializzarlo e riprovare.

Marker

I marker consentono di salvare e assegnare dei nomi a posizioni specifiche all'interno di un file. I marker sono utili per l'esecuzione di operazioni di modifica e per la riproduzione.

I marker possono essere ad esempio utilizzati per:

- Indicare cue point o posizioni in tempo assoluto.
- Evidenziare sezioni problematiche.
- Separare visivamente le tracce.
- Impostare il cursore della forma d'onda in una specifica posizione.
- Selezionare tutto il contenuto audio tra due posizioni.

NOTA

Le funzioni disponibili nella finestra **Marker** sono le stesse per i file audio e per i montaggi audio. Tuttavia, la finestra **Marker** relativa ai montaggi audio offre una serie di opzioni supplementari relative alle clip.

LINK CORRELATI

[Tipi di marker](#) a pag. 246

[Finestra Marker](#) a pag. 246

[Creazione dei marker](#) a pag. 249

Tipi di marker

È possibile utilizzare diversi tipi di marker per raggiungere rapidamente determinate posizioni.

Sono disponibili i seguenti tipi di marker:

Marker generici

Consentono, ad esempio, di individuare delle posizioni e selezionare tutto il contenuto audio tra due punti. I marker generici possono essere creati nel corso della registrazione.

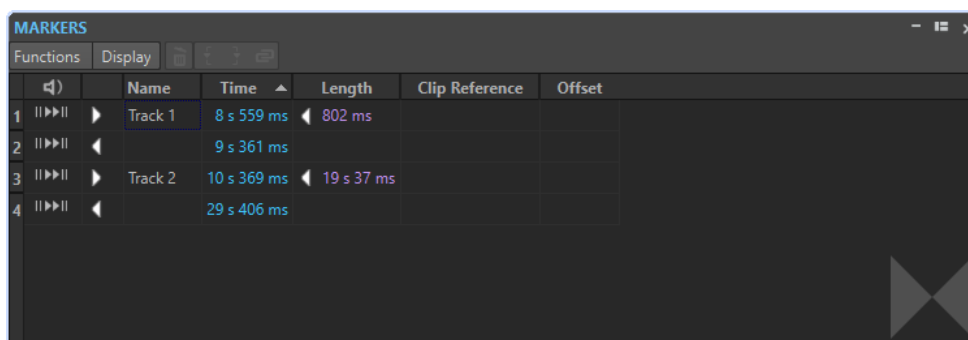
Marker di inizio e fine delle regioni

Definiscono i punti di inizio e fine per regioni generiche. I marker di inizio e fine delle regioni possono essere creati durante la registrazione e vengono utilizzati a coppie.

Finestra Marker

In questa finestra, è possibile creare, modificare e utilizzare dei marker mentre si lavora su un file audio o su un montaggio un audio.

- Per aprire la finestra **Marker**, aprire un file audio o un montaggio audio. Selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Marker**.



Finestra **Marker** per i file audio

Elenco dei marker

La finestra **Marker** contiene un elenco di tutti i marker del file attivo assieme ai relativi dettagli e controlli. È possibile creare e modificare degli indicatori di modifica dall'elenco dei marker.

Numeri dei marker

Facendo clic sul numero di un marker la forma d'onda scorre fino a individuare il marker corrispondente.

Riproduci pre-roll



Riproduce l'audio a partire dalla posizione del marker con un valore di pre-roll.

È anche possibile premere **Alt** e fare clic su **Riproduci pre-roll** per eseguire la riproduzione dalla posizione del marker con un breve valore di pre-roll.

Riproduci



Riproduce l'audio a partire dalla posizione del marker.

Tipo di marker

Visualizza il tipo di marker. Per modificare il tipo di marker, fare clic sull'icona del marker e selezionare un altro tipo di marker dall'elenco pop-up.

NOTA

Nella finestra **Marker** per i montaggi audio, i marker del titolo (inizio, giunzione, fine, indice) che sono quantizzati ai limiti del CD vengono visualizzati con un carattere di colore verde, che consente di vedere a colpo d'occhio se sono quantizzati o meno.

Nome

Consente di visualizzare il tipo di marker. Per modificare il nome, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo nome.

Tempo

Consente di visualizzare la posizione del marker sul righello del tempo. Per modificare la posizione, fare doppio-clic sulla cella corrispondente e inserire un nuovo valore.

Canali

Visualizza i canali sui quali si trovano i marker. È possibile fare clic sul canale per specificare un altro canale per il marker o selezionare **Imposta per tutti i canali** per impostare il marker per tutti i canali.

Durata

Consente di visualizzare la durata temporale tra la posizione di partenza del marker e il marker di fine corrispondente.

- Per eseguire un ingrandimento sulla regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, fare clic sulla cella corrispondente nella colonna **Lunghezza**.
- Per selezionare la regione compresa tra un marker di inizio e uno di fine, fare doppio-clic sulla cella corrispondente nella colonna **Lunghezza**. Questa funzione è disponibile solamente per i marker nell'**Editor audio**.

Clip di riferimento (disponibile solo per i marker nella finestra Montaggio audio)

Un marker può essere attaccato al bordo sinistro o destro di una clip e alla sua forma d'onda. Quando si sposta una clip, il marker corrispondente si sposta di conseguenza. La colonna della clip di riferimento visualizza il nome della clip.

Offset (disponibile solo per i marker nella finestra Montaggio audio)

Consente di visualizzare la distanza tra il marker e il punto di riferimento.

Menu Funzioni

A seconda del fatto che sia aperto l'**Editor audio** o il **Montaggio audio**, sono disponibili diverse opzioni. Le seguenti opzioni sono disponibili per i file audio e i montaggi audio:

Seleziona tutto

Consente di selezionare tutti i marker nell'elenco dei marker.

Inverti gli stati di selezione

Inverte gli stati di selezione di tutti i marker.

Deseleziona tutto

Consente di deselezionare tutti i marker.

Elimina i marker selezionati

Consente di eliminare tutti i marker selezionati.

Nomi dei marker predefiniti

Apri la finestra di dialogo **Nomi dei marker predefiniti** in cui è possibile selezionare i nomi predefiniti per ciascun tipo di marker.

Genera i capitoli

Consente di generare un file di testo che elenca i capitoli presenti nel materiale audio (in base ai marker impostati) per l'utilizzo su YouTube o Spotify.

Le opzioni del menu **Funzioni** che seguono sono disponibili solamente per i file audio:

Seleziona nell'intervallo di tempo

Consente di selezionare i marker che si trovano nell'intervallo di selezione all'interno della finestra della forma d'onda.

Le opzioni del menu **Funzioni** che seguono sono disponibili solamente per i montaggi audio:

Vincola i marker selezionati all'inizio della clip attiva

Consente di vincolare la posizione del marker all'inizio della clip attiva. Quando l'inizio della clip si sposta, si sposta anche il marker.

Vincola i marker selezionati alla fine della clip attiva

Consente di vincolare la posizione del marker alla fine della clip attiva. Quando la fine della clip si sposta, si sposta anche il marker.

Scollega i marker selezionati dalla relativa clip associata

Rende la posizione del marker relativa all'inizio del montaggio audio.

Segui la riproduzione

Se questa opzione è attivata e si riproduce dell'audio, una barra verde accanto al nome del marker indica l'ultimo marker riprodotto.

Legame completo alla clip

Collega dei marker a una clip in modo che vengano copiati o eliminati quando la clip stessa viene copiata o eliminata.

Personalizza la barra dei comandi

Apri la finestra di dialogo **Personalizza i comandi**, contenente una serie di opzioni per nascondere o visualizzare dei pulsanti specifici della barra dei comandi.

Menu Visualizzazione

Utilizzare il menu **Visualizzazione** per determinare i tipi di marker visualizzati nell'elenco dei marker e sulla linea temporale.

Creazione dei marker

È possibile creare dei marker nella finestra della forma d'onda e nella finestra del montaggio in modalità arresto o durante la riproduzione. È possibile creare dei marker specifici se si sa già cosa si desidera contrassegnare, oppure creare dei marker generici.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Avviare la riproduzione.
 - Nella finestra della forma d'onda/di montaggio, spostare il cursore nella posizione in cui si desidera inserire il marker.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su un'icona marker nella sezione **Marker**.
 - Fare clic-destro nella parte superiore del righello del tempo e selezionare un marker dal menu contestuale.
 - Premere **Insert**. In questo modo viene creato un marker generico.
Per visualizzare i comandi da tastiera per altri tipi di marker, fare clic-destro sopra la linea del tempo della finestra della forma d'onda o del montaggio.
3. Facoltativo: per impostare un marker per un singolo canale, fare clic sul nome del canale nella colonna **Canale** della finestra **Marker** e selezionare il canale per il quale si desidera impostare il marker.

LINK CORRELATI

- [Finestra Editor audio](#) a pag. 93
- [Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150
- [Finestra Marker](#) a pag. 246
- [Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96
- [Eliminazione dei marker](#) a pag. 250

Creazione di marker all'inizio e alla fine della selezione

È possibile contrassegnare una selezione, ad esempio per la riproduzione in loop o la revisione.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra della forma d'onda o nella finestra di montaggio, definire un intervallo di selezione.
 2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica** e fare clic su **Crea una regione generica dalla selezione** nella sezione **Marker**.
 - Nella finestra della forma d'onda, creare un intervallo di selezione, cliccarci sopra col tasto destro e selezionare la coppia di marker.
 - Nella finestra della forma d'onda o nella finestra di montaggio, definire un intervallo di selezione, fare clic-destro sopra il righello del tempo e selezionare la coppia di marker.
-

LINK CORRELATI

- [Finestra Editor audio](#) a pag. 93
- [Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150
- [Scheda Modifica \(Editor audio\)](#) a pag. 96

Duplicazione dei marker

La duplicazione dei marker è un sistema rapido per creare un marker da un marker esistente.

PROCEDIMENTO

- Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, tenere premuto **Shift**, fare clic su un marker ed eseguire un trascinamento.
-

LINK CORRELATI

- [Finestra Editor audio](#) a pag. 93
- [Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

Eliminazione dei marker

I marker possono essere eliminati nella finestra della forma d'onda o nella finestra del montaggio e nella finestra **Marker**.

LINK CORRELATI

- [Eliminazione dei marker nell'Editor audio o nella finestra Montaggio audio](#) a pag. 250
- [Eliminazione dei marker nella finestra dei marker](#) a pag. 251

Eliminazione dei marker nell'Editor audio o nella finestra Montaggio audio

PROCEDIMENTO

- Per eliminare dei marker nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, fare clic-destro su un marker e selezionare **Elimina**.
 - Trascinare e rilasciare l'icona di un marker verso l'alto, fuori dal righello del tempo.
-

LINK CORRELATI

[Eliminazione dei marker](#) a pag. 250

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

Eliminazione dei marker nella finestra dei marker

Questa opzione è utile se il progetto presenta un numero elevato di marker o se il marker che si desidera eliminare non è visibile nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare uno o più marker.
È possibile selezionare anche **Funzioni > Seleziona tutto**.
 2. Fare clic su **Elimina i marker selezionati**, oppure selezionare **Funzioni > Elimina i marker selezionati**.
-

LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 246

[Eliminazione dei marker](#) a pag. 250

Spostamento dei marker

È possibile regolare le posizioni dei marker nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.

PROCEDIMENTO

- Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, trascinare un marker in una nuova posizione del righello del tempo.
Se l'opzione **Scatta verso le calamite** è attivata, il marker si allinea alla posizione del cursore o all'inizio/fine di una selezione o forma d'onda.
-

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

[Righello del tempo e righello del livello](#) a pag. 46

Nascondere i marker di un tipo specifico

Per avere una migliore vista d'insieme è possibile nascondere determinati tipi di marker.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, selezionare **Visualizzazione**.
 2. Disattivare i tipi di marker che si desidera nascondere.
È possibile rendere nuovamente visibili i marker attivando il tipo di marker corrispondente.
-

LINK CORRELATI
[Finestra Marker](#) a pag. 246

Conversione del tipo di un singolo marker

È possibile convertire marker di un tipo in marker di un altro tipo.

PROCEDIMENTO

1. Nella finestra **Marker**, fare clic sull'icona del marker che si desidera convertire.
 2. Seleziona un nuovo tipo di marker dall'elenco.
-

LINK CORRELATI
[Finestra Marker](#) a pag. 246

Come rinominare i marker

È possibile modificare il nome dei marker.

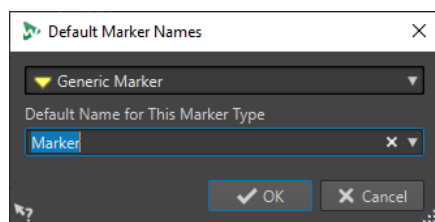
- Per rinominare un marker nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare clic-destro su un marker, selezionare **Rinomina** e inserire un nuovo nome.
- Per rinominare un marker nella finestra **Marker**, fare doppio-clic sul nome di un marker nella colonna **Nome** e inserire un nuovo nome.
- Per modificare i nomi predefiniti, nella finestra **Marker**, selezionare **Funzioni > Nomi dei marker predefiniti**.

LINK CORRELATI
[Finestra Marker](#) a pag. 246
[Finestra di dialogo Nomi dei marker predefiniti](#) a pag. 252

Finestra di dialogo Nomi dei marker predefiniti

In questa finestra di dialogo, è possibile specificare i nomi dei marker predefiniti.

- Per aprire la finestra di dialogo **Nomi dei marker predefiniti**, aprire la finestra **Marker** e selezionare **Funzioni > Nomi dei marker predefiniti**.



Tipo di marker

Consente di selezionare il tipo di marker per il quale si intende specificare un nome predefinito.

Nome predefinito per questo tipo di marker

Consente di specificare il nome predefinito per il tipo di marker selezionato.

LINK CORRELATI
[Finestra Marker](#) a pag. 246

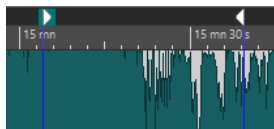
[Come rinominare i marker](#) a pag. 252

Selezionare i marker

Sono disponibili diversi modi per selezionare i marker.

- Nella finestra della forma d'onda o in quella di montaggio, fare clic su un marker.
- Nella finestra **Marker**, fare clic su una cella. Viene selezionato il marker corrispondente.
- Utilizzare **Ctrl/Cmd** o **Shift** per selezionare più marker.

Lo sfondo dell'icona del marker cambia, a indicare la selezione.



LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

[Finestra Marker](#) a pag. 246

Selezione dell'audio tra i marker

È possibile selezionare l'audio tra due marker adiacenti o tra due marker qualsiasi. Questo consente di selezionare una sezione che è stata contrassegnata.

- Per selezionare l'audio tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due marker nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.
- Per selezionare più regioni tra due marker adiacenti, fare doppio-clic sullo spazio compreso tra i due marker e dopo il secondo clic eseguire un trascinamento per selezionare le regioni adiacenti.
- Per selezionare l'audio compreso tra una coppia di marker di regione, tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sul marker di una regione.
- Per estendere la selezione fino alla fine di una regione dei marker, nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio** tenere premuto **Shift** e fare doppio-clic sulla regione del marker che si desidera selezionare.
- Per aprire la finestra **Marker** e visualizzare ulteriori informazioni su un marker specifico, tenere premuto **Alt** e fare doppio-clic su un marker.

LINK CORRELATI

[Finestra Editor audio](#) a pag. 93

[Finestra Montaggio audio](#) a pag. 150

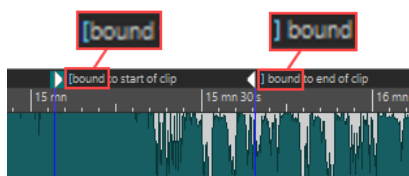
[Finestra Marker](#) a pag. 246

Associazione di marker a clip nel montaggio audio

Nella finestra **Montaggio audio** è possibile vincolare i marker alle clip. Se si esegue questa operazione, il marker rimane nella stessa posizione in relazione all'inizio/fine della clip, anche se quest'ultima viene spostata o ridimensionata nel montaggio audio.

Le opzioni per vincolare tra loro le clip e i marker sono disponibili nel menu **Funzioni** della finestra **Marker** o facendo clic-destro su un marker nella finestra **Montaggio audio**.

Quando un marker è associato a un elemento della clip, il nome è preceduto da un carattere blu.



LINK CORRELATI

[Finestra Marker](#) a pag. 246

Creazione di capitoli per YouTube e Spotify tramite i marker

Se si ha intenzione di caricare il proprio materiale audio su YouTube o Spotify, è possibile dividerlo in capitoli in modo che il pubblico possa selezionare e riprodurre specifiche parti dei contenuti.



Basandosi su coppie di marker, WaveLab è in grado di generare un file di testo compatibile con YouTube e Spotify che indica i capitoli presenti nel proprio materiale audio.

PROCEDIMENTO

1. Per definire i capitoli, impostare e assegnare un nome a un minimo di tre coppie di marker nel file audio o nel montaggio audio attivi.

NOTA

- La durata minima di un capitolo è di dieci secondi.
- È necessario un marker all'inizio del materiale audio. Se non è disponibile alcun marker, WaveLab crea automaticamente un capitolo chiamato «Introduzione».

2. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Selezionare la scheda **Modifica**. Nel pannello **Marker**, selezionare **Genera i capitoli** .
 - Aprire la finestra **Marker** selezionando **Finestre degli strumenti di utility > Marker**. Dal menu **Funzioni**, selezionare **Genera i capitoli** .

Si apre la finestra di dialogo **Generatore dei capitoli**.

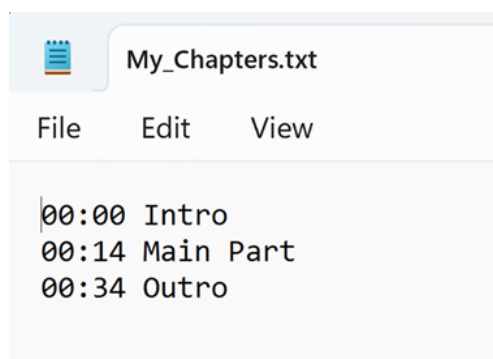
3. Definire le impostazioni desiderate nella finestra di dialogo **Generatore dei capitoli** e fare clic su **OK**.

RISULTATO

Viene creato un file di testo che elenca i capitoli del proprio materiale audio.

ESEMPIO

File di testo che elenca i capitoli:



IMPORTANTE

- Se il file di testo non elenca i capitoli come atteso, verificare quanto segue:
 - È stato assegnato un nome a ciascuna coppia di marker che definisce un capitolo.
WaveLab ignora le coppie di marker senza nome e non le include nel file di testo.
 - Il nome di ogni coppia di marker inizia con una lettera.
WaveLab ignora le coppie di marker i cui nomi iniziano con una cifra e non le include nel file di testo.
 - Non è stato utilizzato alcun marker di fine regione per definire i capitoli.
WaveLab non riconosce i marker di fine regione come identificatori dei capitoli e non li include nel file di testo.

LINK CORRELATI

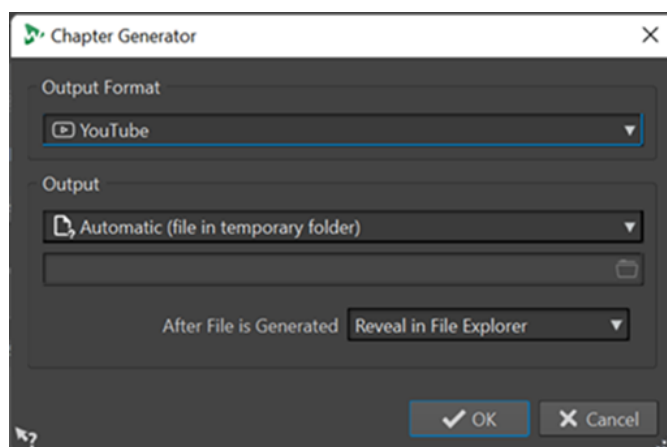
[Finestra di dialogo Generatore dei capitoli](#) a pag. 255

[Finestra Marker](#) a pag. 246

Finestra di dialogo Generatore dei capitoli

La finestra di dialogo **Generatore dei capitoli** consente di definire delle impostazioni per i capitoli nel materiale audio, per l'utilizzo su YouTube o Spotify.

- Per aprire la finestra di dialogo **Generatore dei capitoli**, aprire la finestra **Marker** e selezionare **Funzioni > Genera i capitoli** .



Formato di uscita

Consente di selezionare il formato di uscita per **YouTube** o **Spotify**.

Output

Consente di specificare la destinazione del file di testo. È possibile scegliere tra le seguenti opzioni:

- **Automatico (file nella cartella temporanea):** salva il file di testo in una cartella temporanea.
- **File specifico:** consente di raggiungere e selezionare un particolare file facendo clic sul simbolo della cartella nella riga sottostante.
- **Stampante:** consente di inviare il file di testo a una stampante.
- **Appunti:** invia il file di testo negli appunti.

Dopo la creazione del file

Consente di specificare il comportamento di WaveLab dopo la creazione del file di testo contenente l'elenco dei capitoli. È possibile scegliere tra le seguenti opzioni:

- **Mostra in Esplora file:** visualizza il file di testo in Esplora file/macOS Finder. Aprendolo da qui, è possibile verificare che i capitoli siano elencati correttamente.
- **Non fare nulla:** crea il file di testo senza aprirlo.
- **Avvia l'applicazione associata:** avvia l'applicazione specificata per l'apertura dei file .txt, se presente. Questo consente di verificare che i capitoli siano elencati correttamente.

LINK CORRELATI

[Creazione di capitoli per YouTube e Spotify tramite i marker](#) a pag. 254

[Finestra Marker](#) a pag. 246

Analisi e misura dell'audio

WaveLab Cast contiene un'ampia varietà di indicatori audio che è possibile utilizzare per il monitoraggio e l'analisi dell'audio. Gli indicatori possono essere utilizzati per monitorare l'audio durante la riproduzione, la renderizzazione e la registrazione. Inoltre è possibile utilizzarli per analizzare le sezioni audio una volta che la riproduzione è stata arrestata.

LINK CORRELATI

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 257

[Impostazioni degli indicatori audio](#) a pag. 257

Finestre degli indicatori audio

WaveLab Cast contiene un'ampia varietà di indicatori audio che è possibile utilizzare per il monitoraggio e l'analisi dell'audio. Gli indicatori possono essere utilizzati per monitorare l'audio durante la riproduzione, la renderizzazione e la registrazione. Inoltre è possibile utilizzarli per analizzare le sezioni audio una volta che la riproduzione è stata arrestata.

È possibile accedere alle finestre degli indicatori tramite il menu **Indicatori audio**. È possibile visualizzare solamente un'istanza di ciascun indicatore audio.

L'asse della maggior parte degli indicatori audio può essere ruotato per visualizzare la grafica in senso orizzontale o verticale. Per alcuni indicatori è inoltre possibile modificare e personalizzare i parametri tramite una finestra di dialogo delle impostazioni.

LINK CORRELATI

[Analisi e misura dell'audio](#) a pag. 257

[Ancoraggio e disancoraggio delle finestre degli strumenti di utility e degli indicatori](#) a pag. 38

Apertura e chiusura delle finestre degli indicatori audio

È possibile chiudere tutte le finestre degli indicatori audio non necessarie per il proprio progetto.

- Per aprire una finestra di un indicatore audio, selezionare **Indicatori audio** e selezionare uno degli indicatori disponibili.
- Per chiudere una finestra di un indicatore audio ancorata, fare clic-destro sulla rispettiva scheda e selezionare **Nascondi**.
- Per chiudere una finestra di un indicatore audio non ancorata, fare clic sul rispettivo pulsante **X**.

LINK CORRELATI

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 257

Impostazioni degli indicatori audio

È possibile configurare la maggior parte degli indicatori audio nelle finestre di dialogo delle impostazioni corrispondenti. Ad esempio, è possibile deciderne il comportamento, la scala e il colore.

- Per visualizzare la finestra di dialogo delle impostazioni per uno strumento di analisi misura, selezionare **Funzioni > Impostazioni**.
- Per verificare i risultati dopo aver modificato le impostazioni senza chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni, fare clic su **Applica**.
- Per chiudere la finestra di dialogo delle impostazioni e annullare tutte le modifiche applicate, anche se in precedenza si è fatto clic sul pulsante **Applica**, fare clic su **Annulla**.

LINK CORRELATI

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 257

Reinizializzazione degli indicatori audio

È possibile reinizializzare i valori visualizzati da alcuni indicatori audio, ad esempio dall'**Indicatore di livello**.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra degli indicatori audio, fare clic su **Reinizializza**, oppure selezionare **Funzioni > Reinizializza**.

RISULTATO

Tutti i valori e gli indicatori numerici degli indicatori vengono reinizializzati.

LINK CORRELATI

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 257

Utilizzo dei preset nelle finestre degli indicatori

È possibile salvare come preset le impostazioni configurate per la finestra di un indicatore. Assegnando i preset ai relativi pulsanti, è possibile, ad esempio, passare velocemente da una scala di livello all'altra e da una modalità di visualizzazione all'altra.

- Per salvare le proprie impostazioni sotto forma di preset, selezionare **Funzioni > Impostazioni**, fare clic su **Preset** e selezionare **Salva con nome**.
- Per assegnare un preset a uno dei relativi pulsanti, selezionare **Funzioni > Impostazioni**, fare clic su **Preset** e, dal sotto menu **Assegna a un pulsante dei preset**, selezionare uno dei pulsanti.
- Per applicare un preset, selezionarlo dal menu **Funzioni** o fare clic sul pulsante relativo al preset corrispondente.

LINK CORRELATI

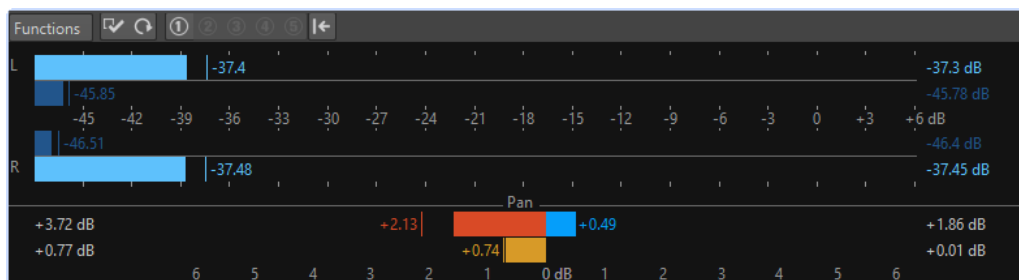
[Indicatore di livello](#) a pag. 258

[Finestre degli indicatori audio](#) a pag. 257

Indicatore di livello

L'**Indicatore di livello** visualizza il picco e il livello medio di intensità acustica/decibel del file audio considerato.

- Per aprire l'**Indicatore di livello**, selezionare **Indicatori audio > Indicatore di livello**.



Indicatori di livello

La parte superiore della finestra riporta il livello di picco e il valore di intensità acustica medio nella seguente modalità:

L'**Indicatore di livello** riporta il livello di picco e il valore di intensità acustica medio nella seguente modalità:

- Gli indicatori di livello di picco riportano i livelli di picco di ciascun canale tramite grafici e valori numerici.
- I VU-meter misurano il valore di intensità acustica medio (RMS) di ciascun canale. Questi indicatori sono dotati di funzionalità integrate quali inerzia e variazioni dell'intensità acustica medie in un arco di tempo definito dall'utente. Se si sta monitorando la riproduzione o l'ingresso audio, è possibile visualizzare due linee verticali che seguono ciascuna barra del VU-meter. Queste linee indicano la media dei valori RMS minimi più recenti (linea sinistra) e la media dei valori RMS massimi più recenti (linea destra). Sulla sinistra, viene visualizzata la differenza tra i valori medi minimi e massimi. In questo modo si ottiene una panoramica dell'intervallo dinamico del materiale audio.
- I valori di intensità acustica e picco massimo vengono visualizzati a destra delle barre degli indicatori. I numeri tra parentesi a destra dei valori di picco massimo indicano quante volte si verifica il clipping (picchi del segnale a 0 dB). I valori compresi tra 1 e 2 sono accettabili, ma se si ottiene un numero superiore, è necessario abbassare il livello master per evitare la distorsione digitale.
- I livelli di registrazione devono essere configurati in modo che il clipping si verifichi di rado. Se il livello master è troppo elevato la qualità del suono e la risposta di frequenza vengono compromessi a livelli di registrazione alti, con effetti di clipping indesiderati. Se il livello impostato è troppo basso, i livelli di rumore possono essere elevati in relazione al principale suono registrato.

Indicatori di panorama

La parte inferiore della finestra mostra la differenza di livello tra il canale sinistro e destro di un file audio stereo.

- Gli indicatori di panorama superiori indicano la differenza del livello di picco tra i canali. Le barre dei livelli possono spostarsi a sinistra o destra, indicando quale canale ha maggiore intensità.
- Gli indicatori di panorama inferiori indicano la differenza media dell'intensità acustica tra i canali. In tal modo viene indicato visivamente se, ad esempio, una registrazione stereo è centrata in modo corretto.
- Se si sta monitorando l'audio in tempo reale (riproduzione o segnale in ingresso), i valori massimi di differenza di bilanciamento (picco e intensità acustica) per ciascun canale vengono visualizzati numericamente a sinistra e a destra delle barre degli indicatori.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Impostazioni indicatore di livello/panorama](#) a pag. 260

Finestra di dialogo Impostazioni indicatore di livello/panorama

Nella finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di livello/panorama** è possibile definire il comportamento, la scala e il colore degli indicatori audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Impostazioni indicatore di livello/panorama**, aprire la finestra **Indicatore di livello** e selezionare **Funzioni > Impostazioni**.

Sezione Indicatore di picco

Menu a tendina Picchi

In questo menu a tendina, selezionare **Picchi digitali** se si desidera che WaveLab Cast utilizzi i valori dei campioni e **Picchi reali** per fare in modo che WaveLab Cast utilizzi dei valori ricostruiti analogicamente.

Balistica - Velocità di rilascio

Determina la velocità con cui l'indicatore del livello di picco decade dopo un picco.

Balistica - Tempo di mantenimento dei picchi

Determina quanto a lungo il valore di picco rimane visualizzato. Il picco può essere visualizzato come linea o come numero. Se l'indicatore è troppo corto, viene visualizzata solo la linea.

Zona superiore/Zona mediana/Zona inferiore

I pulsanti colorati consentono di selezionare i colori per le zone inferiore, mediana e superiore dell'indicatore di livello. È possibile definire l'intervallo per le zone superiore e mediana modificando i valori corrispondenti.

Sezione VU-Meter (Intensità acustica)

VU-Meter (Intensità acustica)

Consente di attivare/disattivare il VU-meter.

Balistica - Risoluzione

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare l'intensità acustica. Più piccolo è il valore, più il VU-Meter si comporta come l'indicatore di picco.

Balistica - Inerzia dell'intervallo

Consente di impostare il tempo utilizzato per determinare le linee dei valori minimo e massimo recenti, determinando quindi la rapidità di risposta alle variazioni di intensità acustica.

Sezione Indicatore del panorama

Indicatore del panorama

Consente di visualizzare/nascondere l'indicatore del panorama nella finestra **Indicatore di livello**.

Range

Consente di determinare l'intervallo in dB dell'indicatore del panorama.

Picco e Intensità acustica Sinistra/Destra

Consente di specificare i colori per i diversi elementi.

Sezione Colori globali

In questa sezione è possibile selezionare i colori per lo sfondo dell'indicatore, i contrassegni (unità di scala) e le linee della griglia.

Sezione Intervallo globale (Picco e VU-Meter)

In questa sezione, è possibile specificare il valore minimo e massimo dell'intervallo del livello visualizzato.

LINK CORRELATI

[Indicatore di livello](#) a pag. 258

Spettroscopio

Lo **Spettroscopio** visualizza una rappresentazione grafica di uno spettro delle frequenze, analizzato in 60 bande di frequenza e rappresentato come insieme di barre verticali.

- Per aprire lo **Spettroscopio**, selezionare **Indicatori audio > Spettroscopio**.



I livelli di picco vengono visualizzati come linee orizzontali sopra le bande corrispondenti, che indicano i recenti valori di picco/massimi. Lo **Spettroscopio** offre una rapida panoramica dello spettro. Per un'analisi più dettagliata dello spettro audio, utilizzare lo **Spettrometro**.

Nel menu **Funzioni**, è possibile specificare se visualizzare solo i livelli audio elevati o anche i livelli medi e bassi.

Sono disponibili le seguenti impostazioni:

- **Restringi ai livelli audio elevati**
- **Includi i livelli audio medi**
- **Includi i livelli audio bassi**

Loop

La riproduzione in loop di un suono consente di ripetere una sezione del campione indefinitamente per creare un sustain di lunghezza illimitata. I suoni strumentali nei campionatori si basano ad esempio sulla riproduzione in loop tipica dei suoni di organo.

In WaveLab Cast i loop sono definiti dalla selezione audio.

Per avere la certezza di trovare un buon punto di loop, tenere in considerazione quanto segue:

- Un loop lungo suona generalmente in maniera più naturale rispetto a un loop più breve. Tuttavia, se il suono non presenta una sezione stabile al centro (una parte di sustain uniforme), potrebbe essere difficile trovare un buon loop lungo.
Ad esempio, una nota di piano che decade in maniera continua è più difficile da riprodurre in loop in quanto il punto di inizio del loop è più forte rispetto al punto di fine. Con un flauto è più semplice, in quanto il suono nella sezione di sustain è molto stabile.
- Un loop dovrebbe iniziare subito dopo l'attacco, ovvero, quando il suono si è stabilizzato in una nota di sustain.
- Se si imposta un loop lungo, dovrebbe terminare il più tardi possibile, ma prima che il suono inizi a decadere verso il silenzio.
- I loop brevi sono difficili da posizionare all'interno del suono. Tentare di posizionarli vicino alla fine.

NOTA

Maggiori informazioni sulla riproduzione in loop in generale e sulle esatte capacità del campionatore in particolare sono disponibili nel manuale del campionatore.

LINK CORRELATI

[Creazione di loop](#) a pag. 262

Creazione di loop

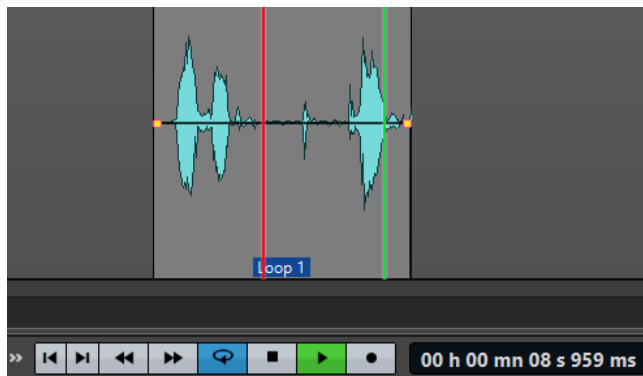
È possibile eseguire in loop una selezione audio e regolare il loop durante la riproduzione.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio**, selezionare la sezione audio a cui si desidera applicare il loop.
2. Nella barra Trasporto, attivare **Loop**.
3. Fare clic-destro su **Riproduci l'intervallo audio** e attivare l'opzione **Regione tra le coppie di marker**.
4. Fare clic-destro su **Loop** e selezionare la modalità con cui si desidera riprodurre l'audio in loop nel menu **Modalità Loop**. Sono disponibili le seguenti opzioni:
 - **Riproduci in maniera continua**
 - **Riproduci due volte**
 - **Riproduci tre volte**
 - **Riproduci quattro volte**

- **Riproduci cinque volte**

5. Riprodurre il loop.



La selezione audio viene riprodotta in loop.

6. Facoltativo: modificare i bordi sinistro e destro della selezione per regolare il loop.
-

Importazione di CD audio

È possibile leggere tracce audio da normali CD e salvarle come copia digitale in qualsiasi formato audio sull'hard disk.

Benché WaveLab Cast supporti un ampio numero di unità CD, è necessario prestare attenzione ad alcune restrizioni:

- Osservare e rispettare qualsiasi avviso di copyright sui CD da cui si stanno importando tracce.

Quando si importano le tracce, queste vengono chiamate «Traccia XX» per impostazione predefinita, dove XX è un numero che inizia da 01. Lo schema di numerazione può essere modificato.

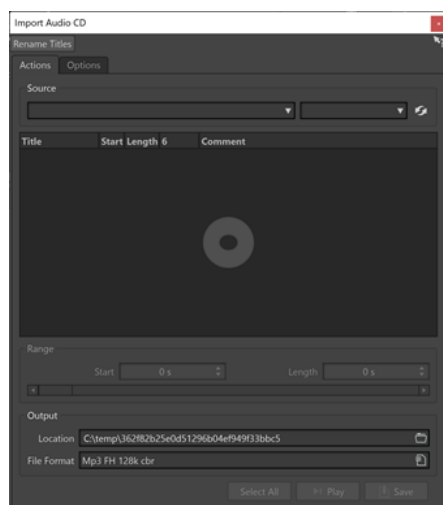
LINK CORRELATI

[Importazione dell'audio da un CD audio](#) a pag. 265

Finestra di dialogo Importa CD audio

In questa finestra di dialogo, è possibile importare uno o più titoli da un CD audio.

- Per aprire la finestra di dialogo **Importa CD audio**, selezionare **File > Importa** e fare clic su **CD audio**.



Menu Rinomina i titoli

Nome

Consente di rinominare i titoli in base allo schema di rinomina selezionato.

Scheda Azioni

Sorgente

Su sistemi Windows, consente di selezionare il lettore CD da cui importare l'audio. Su sistemi macOS, consente di selezionare un percorso per i file.

Velocità

Consente di impostare la velocità di scrittura. La massima velocità impostabile varia in base al dispositivo di scrittura utilizzato e al disco in esso presente.

Aggiorna

Se si inserisce un CD durante la visualizzazione della finestra di dialogo **Importa CD audio**, è necessario fare clic su questo pulsante per mostrare i contenuti di tale CD nell'elenco.

Espelli supporto ottico

Consente di espellere il supporto dall'unità selezionata.

Elenco dei titoli

Consente di visualizzare i titoli sul CD.

Intervallo - Inizio/Lunghezza

Se si desidera importare solo una sezione di un titolo, utilizzare i campi **Inizio** e **Lunghezza** per definire un punto di inizio e la rispettiva lunghezza.

Uscita - Posizione

Consente di impostare la posizione di uscita.

Uscita - Formato file

Consente di impostare il formato file di output.

Seleziona tutto

Seleziona tutti i titoli nell'elenco dei titoli.

Riproduci

Consente di riprodurre il titolo selezionato.

Scheda Opzioni

Taglia silenzio

Se questa opzione è attivata, viene rimosso il silenzio tra i titoli importati. Viene rimosso solo il silenzio digitale, ovvero i campioni con un livello zero.

Aggiornamento automatico al cambio del CD

Se questa opzione è attivata, WaveLab Cast verifica la presenza di un nuovo CD nell'unità varie volte al secondo. Se viene trovato un nuovo CD, viene aggiornato l'elenco dei titoli.

LINK CORRELATI

[Importazione di CD audio](#) a pag. 264

Importazione dell'audio da un CD audio

È possibile importare l'audio dai CD audio all'interno dei progetti di WaveLab Cast.

PROCEDIMENTO

1. Inserire un CD nel lettore CD-ROM/CD-R.
2. Selezionare **File > Importa**.
3. Fare clic su **CD audio**.
4. Nella finestra di dialogo **Importa CD audio**, sezione **Sorgente**, selezionare l'unità dalla quale si desidera eseguire la lettura, quindi specificare la velocità di lettura.

5. Nell'elenco dei titoli, selezionare i titoli che si desidera importare.
 6. Facoltativo: se è stato selezionato solo un file, nella sezione **Intervallo** è possibile definire un valore di **Inizio** e di **Lunghezza** per importare solo una parte del titolo.
 7. Nella sezione **Uscita** fare clic sull'icona della cartella e selezionare una posizione di uscita. È inoltre possibile trascinare uno o più titoli in una traccia del montaggio audio.
 8. Nella sezione **Uscita** fare clic sul campo del formato file e selezionare un formato file per i file audio importati.
 9. Fare clic su **Salva**.
-

RISULTATO

I titoli vengono importati nella posizione specificata.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Importa CD audio](#) a pag. 264

Video

WaveLab Cast consente di aggiungere dei file video a un montaggio audio. È possibile riprodurre i file video in diversi formati direttamente da WaveLab Cast, estrarre l'audio da un file video e modificare l'audio insieme al video.

LINK CORRELATI

[Compatibilità dei file video](#) a pag. 271

[Traccia video](#) a pag. 267

[Finestra Video](#) a pag. 271

Traccia video

La traccia video nella finestra del montaggio audio consente di aggiungere dei file video al montaggio.

Il file video importato viene visualizzato sotto forma di clip nella traccia video. Le miniature rappresentano i fotogrammi nella pellicola. Il file audio contenente l'audio per il video viene posizionato in una nuova traccia del montaggio audio, sotto la traccia video.

È possibile importare più file video di formati diversi nella stessa traccia video. Può esistere una sola traccia video per ciascun montaggio audio.



LINK CORRELATI

[Modifica dell'audio estratto dal video](#) a pag. 268

[Aggiunta di tracce video](#) a pag. 267

[Inserimento di file video nei montaggi audio esistenti](#) a pag. 268

[Importazione di file video in un nuovo montaggio audio](#) a pag. 268

[Tracce](#) a pag. 169

Aggiunta di tracce video

È possibile aggiungere una traccia video per ciascun montaggio audio.

PROCEDIMENTO

- Nella finestra **Montaggio audio**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Fare clic su + in cima all'area dei controlli delle tracce e selezionare **Traccia video**.
 - Fare clic-destro nell'area dei controlli delle tracce per aprire il menu a tendina **Traccia** e selezionare **Aggiungi una traccia > Traccia video**.
-

RISULTATO

Per impostazione predefinita, la nuova traccia viene aggiunta sotto la traccia attiva. Se si desidera posizionarla sopra la traccia attiva, premere **Ctrl/Cmd** al momento dell'aggiunta della nuova traccia.

LINK CORRELATI

[Area dei controlli delle tracce](#) a pag. 150

Inserimento di file video nei montaggi audio esistenti

È possibile inserire dei file video nel proprio montaggio audio.

OPZIONI

- Nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Inserisci** e fare clic su **File video** nella sezione **Importa**. Selezionare il file video che si desidera inserire e fare clic su **Apri**.
La traccia video viene automaticamente creata.
 - Trascinare il file video che si intende inserire, dalla finestra **File** alla traccia video.
 - Trascinare il file video che si intende inserire, da Esplora file/macOS Finder alla traccia video.
-

RISULTATO

Il file video viene inserito nel montaggio audio.

LINK CORRELATI

[Aggiunta di tracce video](#) a pag. 267

[Importazione di file video in un nuovo montaggio audio](#) a pag. 268

Importazione di file video in un nuovo montaggio audio

È possibile importare dei file video sotto forma di clip video in un nuovo montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Importa > Video**.
 2. Selezionare il file video che si desidera importare e fare clic su **Importa**.
-

RISULTATO

Il file video importato viene visualizzato sotto forma di clip nella traccia video. Le miniature rappresentano i fotogrammi nella pellicola. Il file audio contenente l'audio per il video viene posizionato in una nuova traccia del montaggio audio, sotto la traccia video.

Modifica dell'audio estratto dal video

È possibile modificare la traccia audio di una traccia video. Quando si importa un file video, l'audio corrispondente viene estratto e posizionato in una nuova traccia del montaggio audio sotto la traccia video.

Dopo aver modificato l'audio proveniente dal video, è possibile renderizzare il montaggio audio per sostituire l'audio originale con l'audio modificato.

Per conoscere i formati audio incorporati supportati, fare riferimento al servizio di supporto Steinberg sul sito web di Steinberg.

LINK CORRELATI

[Sostituzione dell'audio nel video](#) a pag. 269

Sostituzione dell'audio nel video

È possibile sostituire la traccia audio di un video con un altro file audio o con una versione modificata dell'audio originale. Può essere sostituita l'intera traccia audio o parti di essa.

PREREQUISITI

È stato aggiunto al proprio montaggio audio il file video contenente l'audio da sostituire.

PROCEDIMENTO

1. Eseguire una delle seguenti operazioni:

- Se si desidera sostituire l'audio del video con una versione modificata dell'audio originale, modificare il file audio originale.
- Per sostituire l'audio originale del video con altro materiale audio, eliminare l'audio della traccia audio originale e aggiungere il nuovo audio.

Una volta terminate le operazioni di modifica dell'audio, è possibile renderizzare il montaggio audio per creare un video con il nuovo audio.

2. Selezionare la traccia video.

3. Nella scheda **Modifica**, fare clic su **Renderizza**.

4. Nel menu **Sorgente**, selezionare **Intervallo della clip video attiva**.

5. Nella sezione **Uscita**, specificare un **Nome** e una **Posizione** per il file video renderizzato.

NOTA

Il file video renderizzato mantiene il formato file del video originale. Il video non viene renderizzato una seconda volta; ciò significa che il processo non comporta alcuna perdita di qualità.

6. Nella sezione **Opzioni**, eseguire una delle seguenti operazioni:

- Per creare una copia della clip video originale con l'audio modificato, attivare l'opzione **Crea un video con l'audio risultante**.
- Per aprire il video renderizzato in un nuovo montaggio audio, attivare l'opzione **Reimporta il video in un nuovo montaggio audio**.
- Per aprire il file audio renderizzato del file video nell'**Editor audio**, attivare l'opzione **Apri il file audio renderizzato**.

7. Fare clic su **Avvia**.

LINK CORRELATI

[Inserimento di file video nei montaggi audio esistenti](#) a pag. 268

[Importazione di file video in un nuovo montaggio audio](#) a pag. 268

Modifica delle clip video

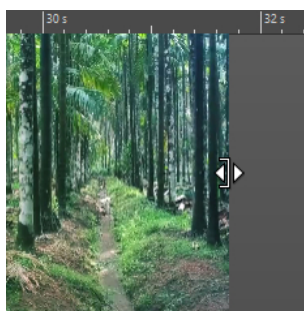
Quando si importa un file video in un montaggio audio viene creata automaticamente una clip video.

NOTA

Prima di iniziare a modificare e rifinire l'audio del proprio file video, è necessario aver terminato le operazioni di modifica del video tramite un editor video dedicato.

Quando si lavora con le clip video, è possibile eseguire le seguenti operazioni di modifica:

- Per copiare una clip video, fare clic sull'area superiore della clip video desiderata e trascinarla nella nuova posizione scelta.
- Per tagliare la fine di una clip video, fare clic sulla fine della clip desiderata ed eseguire un trascinamento verso sinistra.



- Per disabilitare tutte le modifiche per le clip video, fare clic su **Blocca** nell'area dei controlli della traccia video.



- Per modificare la clip audio di una clip video, utilizzare gli strumenti di modifica dell'audio di WaveLab Cast.

LINK CORRELATI

[Traccia video](#) a pag. 267

[Area dei controlli delle tracce video](#) a pag. 154

[Inserimento di file video nei montaggi audio esistenti](#) a pag. 268

[Importazione di file video in un nuovo montaggio audio](#) a pag. 268

Modalità 'il video segue le modifiche'

La **Modalità 'il video segue le modifiche'** consente di modificare l'audio, mantenendo un riscontro visivo continuo nella finestra **Video**.

- Per attivare la funzione **Modalità 'il video segue le modifiche'**, selezionare la scheda **Modifica** e attivare **Modalità 'il video segue le modifiche'** nella sezione **Clip**.

Se si attiva l'opzione **Modalità 'il video segue le modifiche'**, il video nella finestra **Video** segue automaticamente ogni modifica apportata. Questo consente di vedere in maniera istantanea la posizione nel video in cui è in corso l'operazione di modifica.

In **Modalità 'il video segue le modifiche'**, la finestra **Video** offre un riscontro visivo. Questo significa che l'immagine riflette la posizione del cursore di modifica. Si ottiene un riscontro visivo durante le seguenti azioni:

- Selezione degli intervalli e regolazione dei bordi degli intervalli
- Spostamento delle clip audio
- Operazioni di spinta delle clip audio
- Ridimensionamento delle clip audio o degli intervalli di selezione
- Regolazione delle maniglie delle dissolvenze delle clip audio

LINK CORRELATI

[Finestra Video](#) a pag. 271

[Scheda Modifica \(Montaggio audio\)](#) a pag. 155

Finestra Video

Se si importa un video nel montaggio audio e si avvia la riproduzione, il video viene riprodotto nella finestra **Video**. È possibile ridimensionare la finestra **Video** e disancorarla in modo da posizionarla ad esempio su un altro schermo.

- Per aprire la finestra **Video**, selezionare **Finestre degli strumenti di utility > Video**.

NOTA

Per migliorare le prestazioni del sistema, disancorare la finestra **Video** e utilizzarla in una finestra indipendente.



LINK CORRELATI

[Traccia video](#) a pag. 267

Compatibilità dei file video

Quando si lavora con dei file video in WaveLab Cast, è necessario accertarsi che il tipo di file video utilizzato sia effettivamente supportato.

NOTA

Se non si è in grado di riprodurre uno specifico file video, utilizzare un'applicazione esterna per convertire il file in un formato compatibile.

Per conoscere i tipi di file video supportati, fare riferimento all'Help Center sul sito web di Steinberg.

LINK CORRELATI

[Formati di contenitore video](#) a pag. 272

[Codec video](#) a pag. 272

[Frequenze dei fotogrammi del video](#) a pag. 272

Formati di contenitore video

I file video e altri tipi di file multimediali vengono forniti all'interno di un formato di contenitore.

Questo contenitore include una serie di informazioni relative al video e all'audio, oltre a dei metadati come ad esempio le informazioni sulla sincronizzazione necessarie per riprodurre insieme l'audio e il video. Nel formato di contenitore possono inoltre essere contenuti i dati relativi alla data di creazione, agli autori, ai contrassegni dei capitoli, ecc.

I seguenti formati di contenitore sono supportati da WaveLab Cast:

MOV

Si tratta di un filmato QuickTime.

MPEG-4

Questo formato può contenere diversi metadati per lo streaming, la modifica, la riproduzione locale e l'interscambio di contenuti. L'estensione file è .mp4.

AVI

Un formato di contenitore multimediale introdotto da Microsoft.

LINK CORRELATI

[Compatibilità dei file video](#) a pag. 271

[Codec video](#) a pag. 272

Codec video

I codec sono dei metodi per la compressione dati utilizzati per ridurre la dimensione dei file video e audio, rendendoli così più gestibili per i computer. Per maggiori dettagli, fare riferimento all'Help Center sul sito web di Steinberg.

LINK CORRELATI

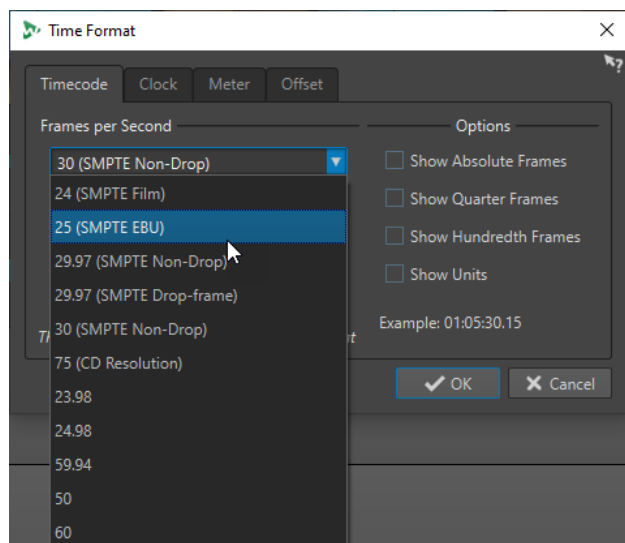
[Compatibilità dei file video](#) a pag. 271

[Formati di contenitore video](#) a pag. 272

Frequenze dei fotogrammi del video

WaveLab Cast supporta diversi valori di frequenza dei fotogrammi per i video e le pellicole. La frequenza dei fotogrammi del video deve coincidere con la frequenza dei fotogrammi del montaggio audio.

WaveLab Cast assume automaticamente la frequenza dei fotogrammi del video importato. La frequenza dei fotogrammi può essere regolata anche manualmente nella finestra di dialogo **Formato tempo**.



Sono supportati i seguenti valori di frequenza dei fotogrammi:

Fotogrammi (frame) al secondo

Indipendentemente dal sistema di conteggio dei fotogrammi, la velocità effettiva a cui i fotogrammi del video scorrono in tempo reale corrisponde alla frequenza dei fotogrammi reale.

WaveLab Cast supporta i seguenti valori di frequenza dei fotogrammi:

23,98 fps

Questo valore di frequenza dei fotogrammi viene utilizzato per materiale su pellicola trasferito su video NTSC e che deve essere rallentato per poter eseguire un trasferimento telecinema di tipo 2-3 pulldown. Esso viene inoltre utilizzato per il tipo di video HD denominato 24 p.

24 fps

Si tratta della reale velocità delle macchine a pellicola standard.

24,98 fps

Questo valore di frequenza dei fotogrammi è comunemente utilizzato per facilitare i trasferimenti tra video PAL e NTSC e i nastri originali su pellicola. Esso viene usato principalmente per compensare alcuni errori.

25 fps

Si tratta della frequenza dei fotogrammi del video in formato PAL.

29,97 fps/29,97 dfps

Il valore di frequenza dei fotogrammi del video in formato NTSC. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

30 fps/30 dfps

Questo valore di frequenza dei fotogrammi non costituisce più uno standard video, ma è stato a lungo utilizzato nelle registrazioni musicali. Parecchi anni fa rappresentava inoltre lo standard di trasmissione in bianco e nero NTSC. Questo valore equivale a portare un video NTSC alla velocità della pellicola (pull-up) in seguito a un trasferimento telecinema 2-3. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

50 fps

Questo valore di frequenza dei fotogrammi viene chiamato anche 50 p.

59,94 fps

Questo valore di frequenza dei fotogrammi video è supportato dalle videocamere in alta definizione ed è compatibile con il formato NTSC.

60 fps

Questo valore di frequenza dei fotogrammi video è supportato dalla maggior parte delle videocamere in alta definizione. Il valore 59,94 fps, compatibile con il formato NTSC, è comunque molto più comune.

IMPORTANTE

I formati video con un valore di frequenza dei fotogrammi variabile (VFR) non sono supportati.

LINK CORRELATI

[Finestra di dialogo Formato tempo](#) a pag. 50

Operazioni di copia tra applicazioni

Per ottimizzare i flussi di lavoro tra applicazioni, è possibile inserire facilmente qualsiasi intervallo audio da WaveLab a qualsiasi altra applicazione audio, eseguendo semplici operazioni di copia e incolla e trascinamento.

Editor sorgente in WaveLab

Questa funzionalità ha effetto sia per le selezioni audio nell'**Editor audio**, che nella finestra **Montaggio audio**.

Si applicano le seguenti condizioni:

Editor audio

- Se si seleziona un singolo canale mono, anche se fa parte di un file stereo o multicanale, viene copiato solo questo canale.
- Se si seleziona un cluster di canali stereo da un file stereo o da un file surround, viene copiata la coppia di canali.
- Se si selezionano tre o più canali in un file surround, vengono copiati tutti i canali del file, ad esempio sei canali per un file 5.1.

Montaggio audio

- Le selezioni possono ricomprendere più tracce o corsie.
- Se l'intervallo audio selezionato è costituito esclusivamente da canali mono, viene creato un mixdown mono (ad esempio per tutte le corsie di una traccia mono).
- Per qualsiasi altra selezione audio viene copiato negli appunti un mixdown stereo.

Applicazioni di destinazione

- L'applicazione di destinazione può essere costituita da qualsiasi applicazione audio, incluso lo stesso WaveLab.

NOTA

Se si sceglie WaveLab come applicazione di destinazione vengono consumate più risorse di archiviazione e di memoria rispetto all'operazione di copia standard.

- Inoltre, è anche possibile scegliere Esplora file/macOS Finder come destinazione.

Informazioni di base

Ciò che distingue il processo dalle operazioni convenzionali di copia, incolla e trascinamento è il fatto che sono previste due fasi:

- 1 Per prima cosa, è necessario generare una copia dell'intervallo audio selezionato tramite un comando dedicato.
- 2 In seconda istanza, è necessario trasferire la copia nell'applicazione di destinazione trascinandola o incollandola dagli appunti.

NOTA

Il salvataggio del file sorgente in WaveLab Cast non è necessario affinché la funzionalità abbia effetto.

Per trasferire i campioni audio selezionati nella destinazione, WaveLab crea un file audio temporaneo nella cartella Cache. È possibile specificare la posizione della cartella Cache e la risoluzione dei campioni audio da generare selezionando **File > Preferenze > Globali** e regolando le impostazioni desiderate nella scheda **Audio**.

Il percorso d'accesso del file temporaneo viene copiato negli appunti del sistema operativo, sia come testo che sotto forma di file che è possibile trasferire in un'altra posizione mediante incollaggio o trascinamento. Ciò significa che in alternativa è possibile utilizzare il browser dei file dell'applicazione di destinazione per accedere al materiale audio.

NOTA

Se l'applicazione di destinazione (ad esempio Cubase) lo consente, si consiglia di importare una copia del file temporaneo nell'applicazione di destinazione, anziché un riferimento al file stesso.

LINK CORRELATI

[Scheda Audio \(Preferenze globali\)](#) a pag. 293

[Copia degli intervalli audio in altre applicazioni audio](#) a pag. 276

Copia degli intervalli audio in altre applicazioni audio

WaveLab offre una speciale funzionalità di copia e incolla che consente di trasferire il materiale audio in altre applicazioni e di continuare a lavorarci senza interrompere il flusso di lavoro.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare un intervallo audio in un punto qualsiasi nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.
Oltre a estendersi su un intervallo temporale, l'intervallo audio può coprire più canali o tracce/corsie.
2. Eseguire una delle seguenti operazioni per accedere alla funzione di copia speciale:
 - Selezionare la scheda **Modifica**. Fare clic-destro sul pulsante **Copia** o fare clic sulla freccia in giù alla destra del pulsante per accedere al menu.

NOTA

Nell'**Editor audio**, il pulsante **Copia** è disponibile all'interno della sezione **Taglia Copia Incolla**. Nella finestra **Montaggio audio**, il pulsante **Copia** è disponibile all'interno della sezione **Appunti**.

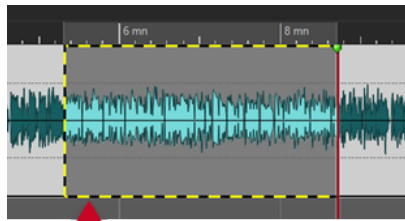
- Nell'**Editor audio**, fare clic-destro nell'intervallo audio selezionato per aprire il menu contestuale.
3. Eseguire una delle seguenti operazioni:
 - Per generare una copia renderizzata dell'intervallo audio selezionato con tutti gli effetti applicati, scegliere **Copia negli appunti di sistema (con effetti)**.
 - Per generare una copia dell'intervallo audio selezionato senza applicare alcun effetto, scegliere **Copia negli appunti di sistema (senza effetti)**.

L'intervallo audio selezionato è evidenziato da un contorno rettangolare tratteggiato animato **(1)**.

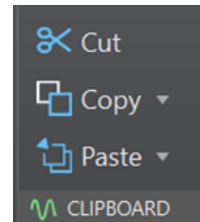
Con la scheda **Modifica** selezionata, un'icona verde **(2)** indica che un intervallo audio è disponibile negli appunti per il trasferimento tra applicazioni diverse.

NOTA

Nell'**Editor audio**, l'icona si trova sul lato sinistro della barra del titolo **Taglia Copia Incolla**. Nella finestra **Montaggio audio**, l'icona è visualizzata nella barra del titolo degli **Appunti**.



Intervallo audio evidenziato



Icona nella finestra Montaggio audio

NOTA

Appena si eseguono altre operazioni di modifica sull'intervallo audio selezionato il contorno non è più visibile. È comunque ancora possibile eseguire la copia in un'altra applicazione, come descritto nel passaggio successivo, a condizione che i dati siano ancora disponibili negli appunti.

4. Per rendere immediatamente disponibile l'intervallo audio selezionato per apportare ulteriori modifiche nell'applicazione di destinazione, trascinare semplicemente l'intervallo audio stesso o l'icona verde **(2)** alla posizione desiderata nell'applicazione di destinazione, oppure utilizzare **V - Ctrl/Cmd** per incollarlo.

NOTA

Il comando da tastiera **Ctrl/Cmd - V** potrebbe non funzionare per tutte le applicazioni audio, ma è disponibile ad esempio per Cubase, Nuendo e Esplora file/macOS Finder.

LINK CORRELATI

[Operazioni di copia tra applicazioni](#) a pag. 275

Creazione dei podcast

Un podcast è una serie episodica costituita da un numero variabile di file audio. Gli utenti possono ascoltare in streaming o scaricare i podcast sui propri dispositivi. WaveLab Cast, grazie agli strumenti di editing audio e agli effetti integrati consente di creare degli episodi di podcast e caricarli su diversi servizi di hosting.

È possibile utilizzare l'**Editor audio** e la finestra **Montaggio Audio** per creare un episodio di podcast. Ciascun file audio o montaggio audio in WaveLab Cast può essere caricato come episodio di podcast.

LINK CORRELATI

[Servizi di hosting dei podcast](#) a pag. 278

[Caricamento di un episodio di podcast](#) a pag. 279

Servizi di hosting dei podcast

I servizi di hosting dei podcast consentono di ospitare e distribuire i podcast. WaveLab Cast permette di caricare direttamente i propri podcast in diversi servizi di hosting.

Servizi di hosting supportati

WaveLab Cast supporta il caricamento diretto sui seguenti servizi di hosting:

- Spreaker
- Podbean
- SoundCloud
- Buzzsprout
- Castos
- Blubrry
- Captivate

Autorizzazioni dei servizi di hosting

Per collegare WaveLab Cast con un servizio di hosting, è necessario autorizzare il collegamento tra WaveLab Cast e il servizio di hosting.

Il processo di autorizzazione varia a seconda del servizio di hosting selezionato.

LINK CORRELATI

[Caricamento di un episodio di podcast](#) a pag. 279

Codifica dei file prima del caricamento sui servizi di hosting

Se il file audio o il montaggio audio che si intende caricare su un servizio di hosting sono dei file audio non codificati, è possibile codificarli. Alcuni servizi di hosting accettano esclusivamente file audio codificati. I formati file audio codificati sono ad esempio MP3, MP4, M4A o MP2.

Quando si renderizza un file audio o un montaggio audio vengono tenuti in considerazione i plug-in e le impostazioni della **Sezione Master**.

A seconda del file audio o del montaggio audio selezionati, si applica quanto segue:

- Se il file audio che si intende caricare utilizza un formato codificato, l'opzione **Codifica del file audio** viene disattivata. La codifica dei file audio già codificati può infatti portare a una perdita di qualità.
- Se i file audio attivi utilizzano un formato non codificato, l'opzione **Codifica del file audio** è disponibile ma non obbligatoria. Tuttavia, a seconda del servizio di hosting utilizzato, può essere necessario codificare il file audio.
- I montaggi audio devono essere renderizzati prima di poterli caricare in un servizio di hosting. Se il file attivo è un montaggio audio, è necessario utilizzare l'opzione **Codifica del file audio** per renderizzare il montaggio audio.

Se il file audio o il montaggio audio attivi sono stati salvati, il file codificato viene salvato nella stessa cartella, con lo stesso nome e l'estensione file appropriata.

Se il file audio o il montaggio audio attivi non sono stati salvati, si apre una finestra di dialogo che consente di selezionare una cartella e un nome per il file renderizzato.

LINK CORRELATI

[Caricamento di un episodio di podcast](#) a pag. 279

Caricamento di un episodio di podcast

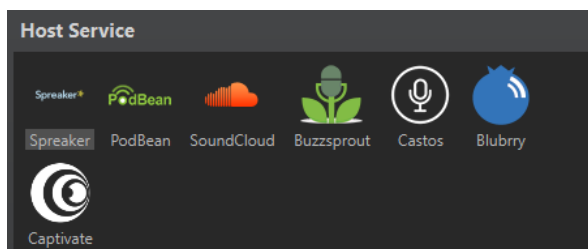
È possibile caricare sotto forma di episodio di podcast l'audio che è stato creato nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**.

PREREQUISITI

È stato creato un file audio o un montaggio audio.

PROCEDIMENTO

1. Nell'**Editor audio** o nella finestra **Montaggio audio**, selezionare la scheda **Modifica**.
2. Nella sezione **Podcast**, fare clic su **Carica l'episodio**.
Si apre la scheda **Pubblica**.
3. Nella sezione **Servizio host**, selezionare il servizio di hosting su cui si intende caricare l'episodio.

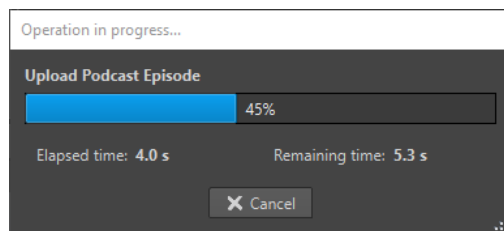


4. Fare clic su **Autorizza** per consentire a WaveLab Cast di accedere al servizio di hosting selezionato.
Il browser internet predefinito apre il sito web di autorizzazione del servizio di hosting selezionato.
5. Seguire le istruzioni nel browser per completare il processo di autorizzazione.
6. In WaveLab Cast, selezionare il **Podcast** al quale si intende aggiungere l'episodio di podcast.

7. Specificare un **Titolo** per l'episodio di podcast.
 8. A seconda del servizio di hosting selezionato, potrebbe essere necessario codificare il file audio o il montaggio audio. Se si desidera codificare il file audio, attivare l'opzione **Codifica del file audio** e selezionare un nuovo encoder.
 9. Fare clic su **Upload**.
-

RISULTATO

Il file audio o il montaggio audio vengono renderizzati e caricati sul servizio di hosting selezionato.



LINK CORRELATI

[Scheda Pubblica](#) a pag. 280

[Codifica dei file prima del caricamento sui servizi di hosting](#) a pag. 278

Scheda Pubblica

La scheda **Pubblica** consente di selezionare il servizio di hosting sul quale si intende caricare il proprio episodio di podcast. È possibile selezionare diversi servizi di hosting e selezionare l'encoder per il file audio da caricare.

- Per aprire la scheda **Pubblica**, selezionare la scheda **File**, quindi selezionare **Podcast > Pubblica**.

Servizio host

Consente di selezionare il servizio di hosting sul quale si intende caricare il proprio episodio di podcast.

Autorizza

Consente a WaveLab Cast di accedere al servizio di hosting selezionato.

Se si fa clic su **Autorizza**, il browser internet predefinito apre il sito web di autorizzazione del servizio di hosting selezionato.

Episodio

- **Codifica del file audio** consente di codificare il file audio in un altro formato file audio.

NOTA

Se è stato selezionato un file MP3 da caricare, l'opzione **Codifica del file audio** viene disattivata. Tuttavia, se si aggiungono degli effetti al file MP3 tramite la **Sezione Master**, l'opzione **Codifica del file audio** è disponibile.

- **Podcast** consente di selezionare il podcast al quale si intende aggiungere l'episodio di podcast.
- **Aggiorna i podcast disponibili** consente di aggiornare l'elenco dei podcast che viene recuperato dal proprio account Spreaker.

- **Titolo** consente di inserire un titolo per l'episodio di podcast.

Upload

Consente di caricare il file audio sul servizio di hosting selezionato.

LINK CORRELATI

[Creazione dei podcast](#) a pag. 278

[Caricamento di un episodio di podcast](#) a pag. 279

Personalizzazione

Personalizzare significa configurare le impostazioni in modo da gestire il comportamento e l'aspetto del programma secondo le proprie preferenze.

LINK CORRELATI

[Personalizzazione delle scorciatoie](#) a pag. 282

[Organizzazione dei plug-in](#) a pag. 286

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) a pag. 289

Personalizzazione delle scorciatoie

In WaveLab Cast è possibile controllare molte funzioni tramite le scorciatoie per velocizzare il flusso di lavoro. È possibile modificare le scorciatoie esistenti e crearne di nuove.

La maggior parte delle scorciatoie sono limitate a uno specifico editor, il che significa che è possibile riutilizzare la stessa combinazione di scorciatoie in editor diversi. L'unica eccezione è rappresentata dalla **Sezione Master**, in cui tutte le scorciatoie sono valide per l'intera applicazione.

Le scorciatoie nelle sezioni **Navigazione (tastierino numerico)** e **Comandi di vista e navigazione** della scheda **Scorciatoie** sono dedicate alla navigazione in WaveLab Cast.

Le scorciatoie che non possono essere modificate sono evidenziate in grigio. Le scorciatoie create dall'utente sono visualizzate in blu nell'editor.

È possibile creare una nuova scorciatoia specificando una sequenza di tasti composta da uno fino a quattro tasti, da premere in un ordine specifico per eseguire l'operazione desiderata.

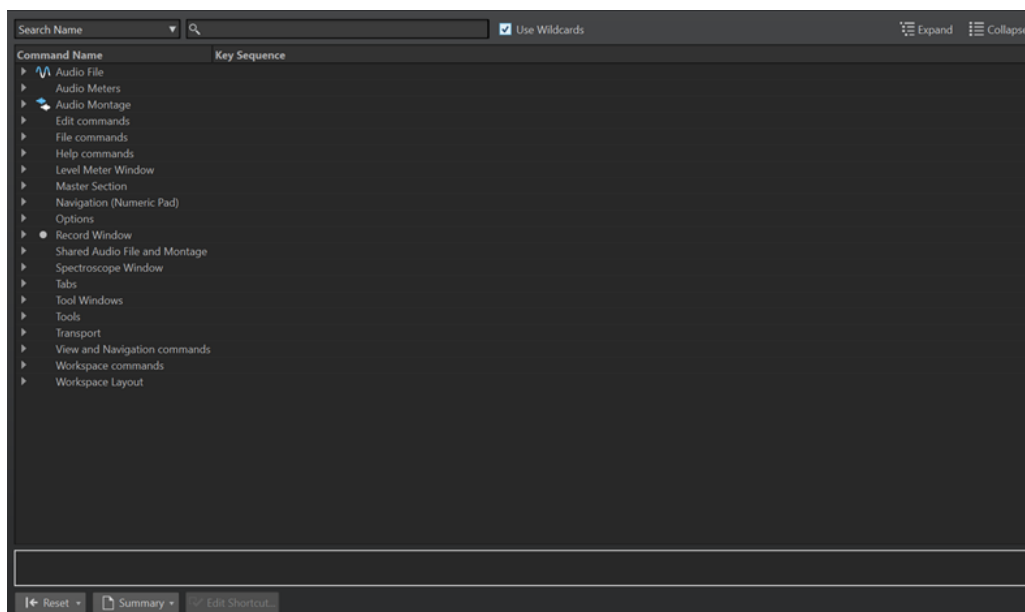
LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 282

Scheda Scorciatoie (Preferenze)

Questa scheda consente di personalizzare le scorciatoie per WaveLab Cast. Viene qui mostrato un elenco delle scorciatoie assegnate per i comandi e per le opzioni dei menu di WaveLab Cast.

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



Menu a tendina di ricerca

Consente di selezionare la parte dell'elenco dei comandi in cui viene eseguita la ricerca.

Campo di ricerca

Consente di cercare un comando.

Utilizza i metacaratteri

Se questa opzione è attivata, è possibile utilizzare i metacaratteri «*» e «?».

«*» sostituisce zero o più caratteri, mentre «?» sostituisce un singolo carattere.

Ad esempio, se è selezionata l'opzione **Ricerca per scorciatoia da tastiera**, digitare «*» per visualizzare tutti i comandi che sono già associati a una scorciatoia.

Espandi/Riduci

Consente di espandere o ridurre la struttura ad albero.

Elenco dei comandi

Consente di visualizzare tutti i comandi e le relative scorciatoie. La sezione sotto l'elenco dei comandi mostra una serie di informazioni supplementari per il comando selezionato.

Reinizializza

Consente di riportare i comandi alle impostazioni predefinite.

Indice

Consente di aprire un menu in cui è possibile generare un elenco di tutti i comandi e delle relative scorciatoie in formato HTML o come stampata.

Modifica le scorciatoie

Consente di aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie** in cui è possibile modificare la scorciatoia per il comando selezionato.

LINK CORRELATI

[Personalizzazione delle scorciatoie](#) a pag. 282

[Modifica delle scorciatoie](#) a pag. 284

Modifica delle scorciatoie

È possibile visualizzare l'elenco di tutte le scorciatoie nella finestra di dialogo **Scorciatoie**, quindi modificare e definire le scorciatoie nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**.

La scheda **Scorciatoie** fornisce un set di comandi diverso per ciascun menu o finestra di dialogo.

- Per aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**. Si apre in tal modo la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**.
- È possibile definire una scorciatoia da tastiera per comando. Ogni scorciatoia può essere composta da una sequenza di massimo quattro pressioni di tasti.
- Per riportare alcuni o tutti i tipi di scorciatoie alle impostazioni di fabbrica, utilizzare il pulsante **Reinializza**.

LINK CORRELATI

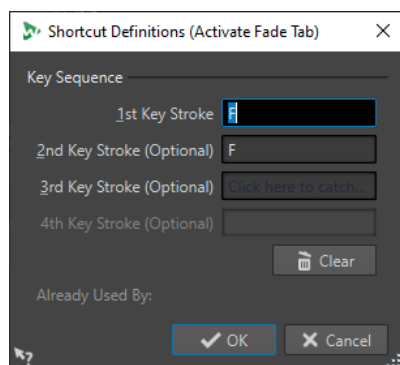
[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 282

[Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie](#) a pag. 284

Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie

Questa finestra di dialogo consente di definire delle scorciatoie personalizzate per una particolare funzione.

- Per aprire la finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**, selezionare un comando e fare clic su **Modifica le scorciatoie**.



Sequenza di tasti

1° tasto premuto

Consente di selezionare il primo tasto di una sequenza che comprende fino a quattro tasti. Impostare il focus sul campo del tasto premuto, quindi premere la combinazione di tasti desiderata. Se non viene visualizzato nulla, un tasto non è consentito in questo contesto.

2°/3°/4° tasto premuto (opzionale)

Consente di selezionare dei tasti aggiuntivi che devono essere utilizzati per eseguire il comando. Il comando verrà eseguito solo se questi eventi tasto si attivano dopo il primo/secondo/terzo.

Cancella

Consente di eliminare tutti i campi degli evento tasto.

LINK CORRELATI

[Modifica delle scorciatoie](#) a pag. 284

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 282

Definizione delle sequenze di tasti

È possibile definire delle sequenze di tasti per una tastiera.

Sui computer Mac, i comandi per i menu principali devono essere costituiti da un singolo tasto.

Quando si utilizzano più comandi di pressione di un tasto, assicurarsi che i comandi da tastiera non interferiscano gli uni con gli altri. Ad esempio, quando si ha una scorciatoia con **Shift - L, M** e se ne definisce un'altra con **Shift - L**, questa seconda scorciatoia non ha alcun effetto.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**.
2. Nell'elenco dei comandi, selezionare il comando per il quale si desidera definire una sequenza di tasti e fare clic su **Modifica le scorciatoie** o fare doppio-clic sulla colonna **Sequenza di tasti** del comando corrispondente.
3. Nella finestra di dialogo **Definizione delle scorciatoie**, fare clic nei campi **Tasto premuto** e premere i pulsanti che si desidera utilizzare come sequenza di tasti.
4. Fare clic su **OK**.

RISULTATO

Quando vengono quindi premuti i tasti/pulsanti specificati nella finestra di dialogo, viene eseguita l'operazione corrispondente. Le pressioni di tasti devono essere eseguite una dopo l'altra.

LINK CORRELATI

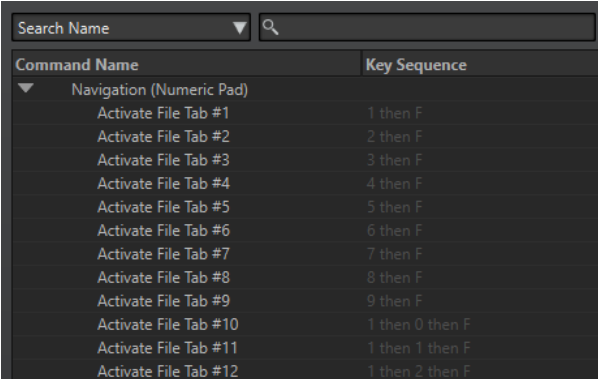
[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 282

[Finestra di dialogo Definizione delle scorciatoie](#) a pag. 284

Comandi da tastiera indicizzati

I comandi da tastiera indicizzati consentono di saltare a specifiche posizioni all'interno del proprio progetto, ad esempio a un marker specifico o a uno slot della **Sezione Master**.

I comandi da tastiera indicizzati disponibili sono elencati nella scheda **Scorciatoie**, della sezione **Navigazione (tastierino numerico)**.



| Command Name | Key Sequence |
|--------------------------|-----------------|
| Navigation (Numeric Pad) | |
| Activate File Tab #1 | 1 then F |
| Activate File Tab #2 | 2 then F |
| Activate File Tab #3 | 3 then F |
| Activate File Tab #4 | 4 then F |
| Activate File Tab #5 | 5 then F |
| Activate File Tab #6 | 6 then F |
| Activate File Tab #7 | 7 then F |
| Activate File Tab #8 | 8 then F |
| Activate File Tab #9 | 9 then F |
| Activate File Tab #10 | 1 then 0 then F |
| Activate File Tab #11 | 1 then 1 then F |
| Activate File Tab #12 | 1 then 2 then F |

- Per attivare un comando da tastiera indicizzato, digitare il numero dell'elemento al quale si desidera saltare e premere il tasto corrispondente sulla tastiera.

ESEMPIO

Per saltare al quinto marker nella finestra di ricerca file, premere **5** sul tastierino numerico della tastiera, quindi premere **M**.

Per saltare alla decima scheda file, premere **1** poi **0** sul tastierino numerico della tastiera, quindi premere **F**.

LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 282

Creazione di un elenco di tutte le scorciatoie

È possibile generare un file HTML o stampare un elenco contenente tutte le scorciatoie.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Scorciatoie**.
 2. Fare clic su **Indice** e selezionare una delle seguenti opzioni:
 - Per aprire la finestra di dialogo **Anteprima di stampa**, dalla quale stampare l'elenco di tutte le scorciatoie, selezionare **Anteprima di stampa**. Perché l'opzione **Anteprima di stampa** sia disponibile, è necessario che sia collegata una stampante.
 - Per aprire l'elenco di tutte le scorciatoie in formato file HTML nel browser standard, selezionare **Rapporto HTML**.
-

LINK CORRELATI

[Scheda Scorciatoie \(Preferenze\)](#) a pag. 282

Organizzazione dei plug-in

WaveLab Cast è fornito con numerosi plug-in. È possibile fare in modo che alcuni plug-in vengano esclusi dall'apertura in WaveLab Cast. Possono inoltre essere aggiunti dei plug-in supplementari.

LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 287

[Aggiunta di ulteriori plug-in VST](#) a pag. 286

[Impedimento dell'apertura dei plug-in](#) a pag. 287

Aggiunta di ulteriori plug-in VST

È possibile specificare delle cartelle in cui possono trovarsi plug-in VST aggiuntivi. Questo è utile se sono in uso dei plug-in VST di terze parti che non si desidera salvare nella cartella VST standard.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
 2. Nella sezione **Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (Specifico per WaveLab Cast)**, fare clic sull'icona della cartella e individuare la cartella che contiene i plug-in VST che si desidera aggiungere.
-

LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 287

Impedimento dell'apertura dei plug-in

È possibile impedire a WaveLab Cast di aprire i singoli plug-in, intere cartelle di plug-in o i plug-in VST 2.

PROCEDIMENTO

1. Selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.
2. Scegliere tra le seguenti opzioni:
 - Per impedire a WaveLab Cast di aprire i plug-in VST 2, attivare l'opzione **Ignora i plug-in VST 2**.
 - Per impedire a WaveLab Cast di aprire i plug-in all'interno di cartelle specifiche, indicare i nomi delle cartelle desiderate nella sezione **Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle (separare i nomi delle cartelle con un punto e virgola)**.
 - Per escludere singoli plug-in digitare il nome del plug-in desiderato nella sezione **Non caricare i seguenti plug-in**:
Digitare il nome esatto del file, senza percorso d'accesso ed estensione.
Digitare un nome per riga.
Se si inserisce il carattere «*» prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.

LINK CORRELATI

[Scheda Plug-in \(Preferenze\)](#) a pag. 287

Scheda Plug-in (Preferenze)

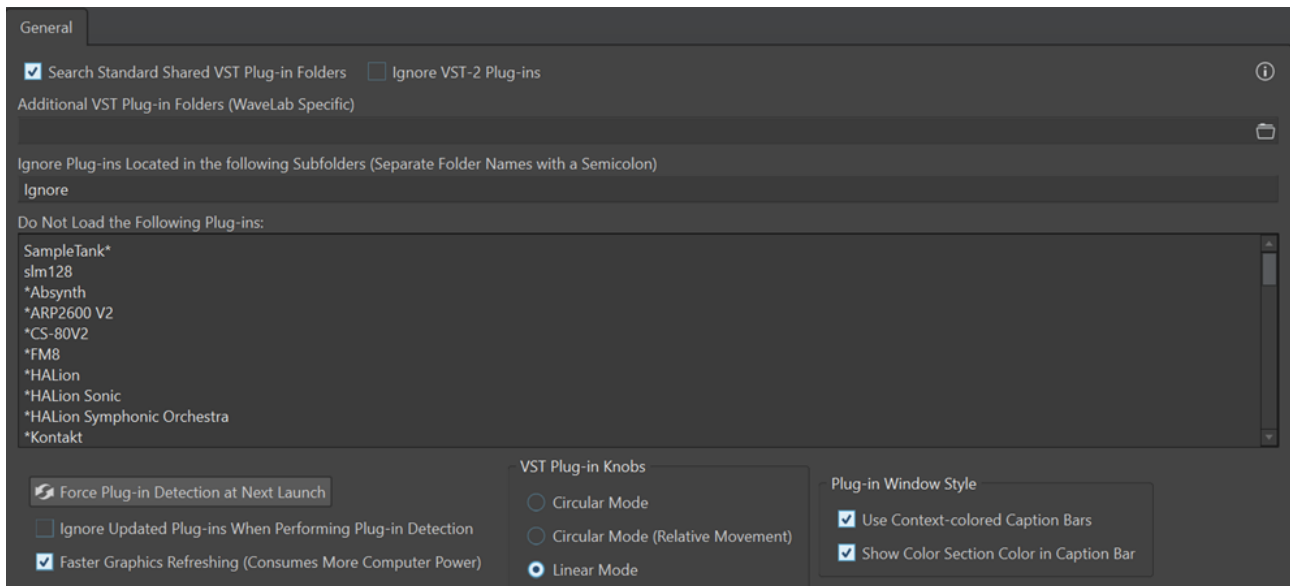
In questa scheda, è possibile accedere a una serie di opzioni per la gestione dei plug-in VST.

È possibile specificare dove WaveLab Cast deve cercare i plug-in VST e quali di questi devono essere ignorati. Si può inoltre decidere in che modo i potenziometri dei plug-in VST rispondono alle azioni del mouse e con quale frequenza viene aggiornata la visualizzazione grafica.

Se si utilizza la propria struttura dei file personalizzata per organizzare e salvare i plug-in VST, questa finestra di dialogo consente di avere il pieno controllo su quali plug-in vengono caricati e su quali vengono invece ignorati. Questa funzionalità è utile se si desidera disattivare un particolare plug-in o per ignorare i plug-in che non si intende utilizzare con WaveLab Cast.

- Per aprire le **Preferenze dei plug-in**, selezionare **File > Preferenze > Plug-in**.


Scheda Generale



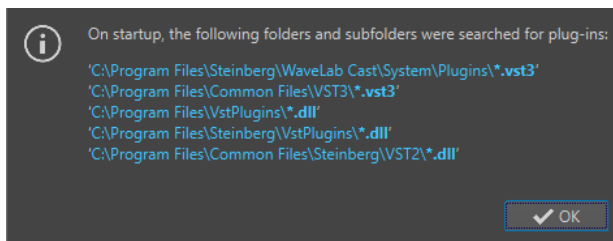
Cerca le cartelle condivise standard dei plug-in VST

Attiva la ricerca da parte di WaveLab Cast dei plug-in VST nelle cartelle dei plug-in VST predefinite.

NOTA

Per avere informazioni sulle cartelle in cui WaveLab Cast cerca i plug-in all'avvio dell'applicazione, è possibile fare clic sull'icona delle informazioni  nell'angolo superiore-destro della finestra.

Se non è possibile trovare un particolare plug-in in WaveLab Cast, questa funzione consente ad esempio di determinare se è stata specificata la cartella corretta.



Ignora i plug-in VST 2

Impedisce a WaveLab Cast di cercare e visualizzare i plug-in che utilizzano il vecchio standard VST 2.

NOTA

Si consiglia di riavviare WaveLab Cast affinché l'opzione abbia pienamente effetto.

Cartelle dei plug-in VST aggiuntive (specifico per WaveLab Cast)

Consente di specificare delle cartelle aggiuntive in cui è possibile trovare i plug-in VST.

Ignora i plug-in che si trovano nelle seguenti sotto-cartelle (separare i nomi delle cartelle con un punto e virgola)

Consente di specificare i nomi delle cartelle che WaveLab Cast deve ignorare durante la ricerca di plug-in VST.

Non caricare i seguenti plug-in

Consente di specificare i plug-in che si desidera non vengano aperti da WaveLab Cast indicando i nomi dei file, senza percorso d'accesso e senza estensione file, inserendo ciascun plug-in su una nuova riga.

Se si inserisce il carattere * prima del nome, qualsiasi plug-in contenente tale nome viene ignorato.

Forza l'individuazione dei plug-in al lancio successivo

Consente di analizzare i plug-in al successivo avvio di WaveLab Cast. Per ridurre il tempo di avvio di WaveLab Cast, i plug-in non vengono analizzati a ogni avvio di WaveLab Cast. Tuttavia, WaveLab Cast mantiene un elenco dei plug-in e lo aggiorna automaticamente quando viene rilevata una modifica di data o dimensioni.

Ignora i plug-in aggiornati durante il rilevamento dei plug-in

Impedisce a WaveLab Cast di verificare se le proprietà dei plug-in aggiornati sono cambiate. Se si hanno dei plug-in che vengono aggiornati molto spesso, questa opzione velocizza l'avvio di WaveLab Cast.

Tuttavia, alcuni produttori combinano più plug-in in un unico file. Se si ha la certezza che alcuni plug-in sono stati aggiunti dal produttore ma non compaiono in WaveLab Cast, disattivare questa opzione e riavviare WaveLab Cast. Successivamente è possibile riattivare questa opzione.

Aggiornamento della grafica più rapido (consumo maggiore di potenza di calcolo)

Consente di aggiornare la grafica dei plug-in VST più rapidamente.

Manopole plug-in VST

Consente di impostare la modalità per l'utilizzo dei potenziometri nei plug-in. Le opzioni disponibili sono **Modalità circolare**, **Modalità circolare (movimento relativo)** e **Modalità lineare**.

Stile della finestra dei plug-in

- Le opzioni **Usa delle barre del titolo colorate in funzione del contesto** e **Visualizza il colore della sezione nella barra del titolo** attivano dei codici colore utili per identificare i plug-in degli effetti e le tracce a cui sono applicati.

Touch Bar (solo macOS)

La Touch Bar in cima alla tastiera offre delle scorciatoie per le funzioni di WaveLab Cast. La Touch Bar cambia automaticamente in base a dove ci si trova all'interno di WaveLab Cast e offre un sottoinsieme delle opzioni disponibili. La Touch Bar può essere personalizzata a seconda delle proprie necessità.

NOTA

La Touch Bar è disponibile solamente su determinati prodotti Apple.

LINK CORRELATI

[Personalizzazione della Touch Bar \(solo macOS\)](#) a pag. 289

Personalizzazione della Touch Bar (solo macOS)

È possibile personalizzare la Touch Bar nella rispettiva finestra di personalizzazione.

OPZIONI

- Per aprire la finestra di personalizzazione della Touch Bar, selezionare **WaveLab Cast > Personalizza Touch Bar**.
 - Per aggiungere un'opzione alla Touch Bar, utilizzare il cursore per trascinare le opzioni preferite dalla finestra di personalizzazione alla Touch Bar stessa.
Completata l'operazione, toccare **Fine** sulla Touch Bar o fare clic su **Fine** sullo schermo.
 - Per modificare l'ordine delle opzioni all'interno della Touch Bar, trascinarle verso sinistra o verso destra.
 - Per rimuovere le opzioni dalla Touch Bar, trascinarle in alto e al di fuori della Touch Bar stessa.
-

LINK CORRELATI

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) a pag. 289

Configurazione di WaveLab Cast

È possibile configurare WaveLab Cast in base alle proprie esigenze.

NOTA

Le impostazioni definite nelle preferenze vengono applicate quando si passa ad un'altra finestra di WaveLab Cast.

Preferenze globali

Le **Preferenze globali** sono preferenze che si applicano in WaveLab Cast in senso complessivo. Prima di iniziare a lavorare con WaveLab Cast, si consiglia di modificare queste preferenze in modo da configurare il programma sulla base delle proprie esigenze.

- Per aprire le **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale**.

LINK CORRELATI

[Scheda Generale \(Preferenze globali\)](#) a pag. 291

[Scheda Visualizzazione \(Preferenze globali\)](#) a pag. 291

[Scheda Audio \(Preferenze globali\)](#) a pag. 293

[Scheda Formati \(Preferenze globali\)](#) a pag. 294

[Scheda Opzioni \(Preferenze globali\)](#) a pag. 295

Scheda Generale (Preferenze globali)

In questa scheda è possibile modificare la lingua dell'interfaccia utente. Affinché le modifiche abbiano effetto è necessario riavviare il programma.

- Per aprire la scheda **Generale** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Generale**.

LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 291

Scheda Visualizzazione (Preferenze globali)

La scheda **Visualizzazione** consente di apportare delle modifiche all'interfaccia utente che agiscono sull'intera applicazione.

- Per aprire la scheda **Visualizzazione** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Visualizzazione**.

Tema

Consente di selezionare una combinazione di colori per l'interfaccia utente:

- **Scuro** imposta l'interfaccia utente su una combinazione di colori scuri.
- **Chiaro** imposta l'interfaccia utente su una combinazione di colori chiari.

Cronologia

Numero massimo di voci nei menu dei file recenti

Consente di impostare il numero massimo di file elencati nei menu dei file recenti.

Opzioni varie

Visualizza l'applicazione a DPI elevato (solo Windows)

Se questa opzione è attivata e lo schermo utilizzato supporta l'alta risoluzione, WaveLab Cast viene visualizzato in alta risoluzione. In caso contrario, questa opzione viene ignorata.

NOTA

Le finestre dei plug-in non vengono visualizzate in alta risoluzione. Se le finestre dei plug-in appaiono troppo piccole, disattivare l'opzione **Visualizza l'applicazione a DPI elevato**.

Limita la scala ai multipli di 100

Se questa opzione è attivata, sono supportati solamente i fattori di scala multipli di 100. Ad esempio, se si utilizza un fattore di scala del 150%, in WaveLab Cast la scala applicata sarà del 200%.

Se questa opzione è disattivata sono possibili anche valori intermedi come il 150%.

Utilizza il selettore dei file di sistema per aprire i file

Se questa opzione è attivata, quando si seleziona **Salva con nome**, si apre il selettore dei file standard.

Apri il selettore rapido dei file quando si salvano i file

Se questa opzione è attivata e si salva un file per mezzo della scorciatoia del comando di salvataggio, viene aperta una finestra di dialogo al posto della scheda **File**.

Nascondi le schede non utilizzate della barra multifunzione

Se questa opzione è attivata, le schede non utilizzate della barra multifunzione vengono nascoste.

Visualizza il logo di WaveLab Cast all'avvio

Consente di determinare se visualizzare il logo di WaveLab Cast durante l'inizializzazione del programma.

Nascondi le finestre più in alto quando l'applicazione non è attiva (solo Windows)

Se questa opzione è attivata, tutte le finestre mobili vengono automaticamente nascoste quando un'altra applicazione diventa attiva. Se è disattivata, le finestre mobili rimarranno in alto rispetto alle altre finestre dell'applicazione.

Ritardo delle descrizioni comando

Consente di selezionare il ritardo dopo il quale vengono visualizzate le descrizioni comando quando si sposta il mouse sui controlli dell'interfaccia utente.

È possibile scegliere tra le seguenti opzioni: **300 millisecondi**, **500 millisecondi**, **700 millisecondi**, **1 secondo** e **2 secondi**. Se si preferisce non visualizzare alcuna descrizione comando, selezionare l'opzione **Non mostrare mai**.

Cursore di riproduzione

Colore

Consente di personalizzare il colore del cursore di riproduzione.

Attenuazione per i canali silenziati

Con questa opzione attivata, tutte le parti del cursore di riproduzione che si intersecano con i canali audio disattivati vengono rese semitrasparenti.

Larghezza

Consente di personalizzare la larghezza del cursore di riproduzione.

È possibile impostarla su **Fine**, **Medio** o **Spesso**.

Mostra una scia

Con questa opzione attivata viene applicata un'ombra trasparente a sinistra del cursore di riproduzione che ne segue il movimento.

- L'opzione **Larghezza** consente di definire l'ampiezza della scia.
È possibile impostarla su **Minuscolo**, **Piccolo**, **Medio** o **Ampio**.
- **Colore** consente di impostare la scia sullo stesso colore del cursore di riproduzione, sul bianco o su una sfumatura di grigio.
- **Intensità** consente di definire il grado di visibilità della scia.
È possibile impostarla su **Sottile**, **Dolce**, **Leggero**, **Moderato** o **Pronunciato**.

NOTA

Le impostazioni relative alla visualizzazione del cursore di riproduzione possono essere definite in maniera indipendente per i temi **Scuro** e **Chiaro** dell'interfaccia utente.

LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 291

[Avvio di WaveLab attraverso l'apertura di file](#) a pag. 54

Scheda Audio (Preferenze globali)

Questa scheda consente di modificare le preferenze audio, come ad esempio la precisione del processamento.

- Per aprire la scheda **Audio** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Audio**.

Precisione del processamento

L'opzione **Precisione del processamento** consente di selezionare la precisione del processamento per i plug-in.

- Se si seleziona **64 bit in virgola mobile** e un plug-in è in grado di processare i campioni a 64 bit, il processamento opera a 64 bit senza perdita di qualità.
Se un plug-in può gestire solamente i campioni a 32 bit, WaveLab Cast converte tutti i campioni a 64 bit in virgola mobile nel formato 32 bit in virgola mobile prima di inviarli al plug-in. Al termine del processamento del plug-in, WaveLab Cast converte nuovamente i campioni a 32 bit in virgola mobile nel formato 64 bit in virgola mobile senza alcuna perdita di qualità.
- Se si seleziona il formato **32 bit in virgola mobile**, WaveLab Cast converte tutti i campioni a 64 bit in virgola mobile nel formato 32 bit in virgola mobile prima di inviarli al plug-in. Al termine del processamento del plug-in, WaveLab Cast converte nuovamente i campioni a 32 bit in virgola mobile nel formato 64 bit in virgola mobile senza alcuna perdita di qualità.

Nei menu dei plug-in, gli indicatori «32F» e «64F» accanto ai nomi dei plug-in mostrano rispettivamente se uno specifico plug-in è in grado di operare a 32 bit in virgola mobile o a 64 bit in virgola mobile.

NOTA

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

L'opzione **File temporanei** consente di selezionare la precisione dei file temporanei che vengono creati da WaveLab Cast nel corso del processamento dell'audio.

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

NOTA

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

L'opzione **Appunti di sistema** consente di selezionare la risoluzione dei file audio che vengono creati durante i trasferimenti negli appunti di sistema.

Per impostazione predefinita è impostata a 32 bit in virgola mobile. Tuttavia, se WaveLab Cast rileva che un file può mantenere la propria qualità a una risoluzione inferiore, il valore viene ridotto automaticamente.

LINK CORRELATI

[File temporanei](#) a pag. 62

[Preferenze globali](#) a pag. 291

Scheda Formati (Preferenze globali)

Questa scheda consente di regolare le impostazioni per alcuni dei formati e delle unità audio utilizzati da WaveLab Cast.

- Per aprire la scheda **Formati** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Formati**.

Formati

Usa lo standard AES17 per i valori RMS

Consente di determinare la modalità di segnalazione dei valori RMS.

- Se questa opzione è attivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è 0 dB. Segue lo standard AES17.
- Se questa opzione è disattivata, il livello visualizzato per un file audio a onda seno a scala piena è -3 dB.

Altezza di A3 (usata nella conversione da frequenza a nota)

Consente di impostare l'altezza di riferimento in WaveLab Cast. Le conversioni da frequenza a nota useranno questo valore di altezza come riferimento.

Crea dei nomi per i file compatibili con Windows (solo macOS)

Alcuni caratteri per i nomi dei file, come ad esempio | e \, non sono supportati in Windows. Se questa opzione è attivata e si salva un file, WaveLab Cast converte i caratteri non supportati in caratteri che sono supportati in Windows.

LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 291

Scheda Opzioni (Preferenze globali)

Questa scheda consente di reinizializzare i riquadri dei messaggi predefiniti.

- Per aprire la scheda **Opzioni** delle **Preferenze globali**, selezionare **File > Preferenze > Globale** e fare clic su **Opzioni**.

Reinizializza le risposte predefinite

Consente di riportare tutte le opzioni dei box dei messaggi alle rispettive impostazioni predefinite. Ad esempio, vengono disattivate tutte le opzioni **Non mostrare più**.

LINK CORRELATI

[Preferenze globali](#) a pag. 291

Preferenze dei file audio

In questa finestra di dialogo è possibile definire una serie di impostazioni relative alle operazioni di editing effettuabili nell'**Editor audio**. Tali impostazioni hanno comunque effetto anche su altre parti di WaveLab Cast. È possibile scegliere le impostazioni predefinite per la modifica e la riproduzione, regolare l'aspetto dei display delle forma d'onda e determinare il funzionamento di WaveLab Cast con l'audio e i file di picco.

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

Supporto del formato file RF64

Se questa opzione è attivata, WaveLab Cast crea dei file WAV che possono essere più grandi di 2 GB.

NOTA

Questo formato file non è supportato da tutte le applicazioni.

Scrivi i marker nell'intestazione dei file WAV (formato RIFF/formato BWF)

Se questa opzione è attivata, i marker vengono scritti nelle intestazioni dei file WAV. In questo modo, i marker sono sempre disponibili anche se si aprono i file in un'altra applicazione.

Se l'opzione **Scrivi i marker nell'intestazione dei file WAV (formato RIFF)** è attivata, i marker vengono scritti nelle intestazioni dei file WAV nel formato RIFF standard. Tuttavia, WaveLab Cast offre un numero di opzioni per i marker superiore rispetto allo standard RIFF.

Se l'opzione **Scrivi i marker nell'intestazione dei file WAV (formato BWF)** è attivata, i marker vengono scritti nelle intestazioni dei file WAV nel formato BWF standard. Questo standard sostituisce il precedente standard RIFF. Tuttavia, non tutte le applicazioni supportano lo standard BWF.

Indice analitico

A

- AAC
 - Codifica 109
- Accesso
 - Scheda audio 20
- Agganci magnetici
 - File audio 96
- Aggiunta
 - Cue point 191
 - Effetti 211
 - Effetti delle tracce 211
 - Tracce 169
 - Tracce video 267
- AIFF 101
- Allineamento 96
 - ai punti di ancoraggio 196
 - Montaggi audio 183
 - Punti di involuppo 196
- Altezza 134
 - Analisi globale 134
- Analisi
 - Analisi globale 129
 - Audio 129
 - Frequenze in 3D 139
 - Indicatori audio 257
 - Spettroscopio 261
 - Tipo 130
- Analisi globale 129
 - Esecuzione 137
 - Risultati 138
 - Scheda Altezza 134
 - Scheda Errori 135
 - Scheda Extra 135
 - Scheda Intensità acustica 131
 - Scheda Picchi 130
 - Tipo 130
- Annulla 64
- Annulla solo 91
- Annullamento
 - Attività in background 244
 - Modifiche agli effetti 213
- Apertura
 - Assistente di avvio 15
 - Finestre degli indicatori audio 257
- Apertura dei file
 - Assistente di avvio 53
 - Scheda File 53
- Applicazione
 - Dissolvenze 146
- Applicazioni esterne
 - Copia e Incolla 275
- Arcobaleno
 - Editor audio 95
 - Riquadro di visualizzazione 95
- Area dei controlli
 - Canali 95
- Area dei controlli delle tracce 150
 - Aggiunta di effetti 212
 - Indicatore di picco delle tracce 155
 - Tracce mono 151
 - Tracce stereo 151
 - Tracce video 154
- Area lavoro
 - Elementi 37
 - Finestra 37
 - Finestre scorrevoli 40
- ASIO
 - Driver 22
 - Driver Steinberg 22
- ASIO-Guard 21
 - Configurazione 21
 - Connessioni audio 23
 - Latency 20
- Assemblaggio
 - Clip 169
 - Tracce 169
- Assistente di avvio 13, 15, 16
 - Apertura 15
 - Apertura dei file 53
 - Montaggi audio 16
- Associazione
 - Marker 253
- Attività in background
 - Annullamento 244
 - Interruzioni del flusso audio 245
 - Monitoraggio 244
- Attributi
 - Metadati 122, 124
- Audio
 - Analisi 129
 - Copia 119
 - File video 268
 - Preferenze 293
 - Range 29
 - Selezione 28
 - Spostamento 118
- Aumentare
 - Tipo di involuppo 197

B

- Backup
 - Automazione 56
- Barra dei comandi 43
- Barra di stato 43
- Barra di trasporto 78
 - Nascondere 87
 - Posizione 87

Barra di trasporto (*continuazione*)
Pulsante Arresta la riproduzione 81
Pulsante Riproduci 81
Bip di censura 127
Blocco
Tracce 170
Browser dei file 58
Cartelle preferite 60
Finestra 58
Bus
Connessioni audio 23
BWF
Metadati 122
Bypassare
Sezione Master 237

C

Cambi di formato
File audio 104
Canali
Controlli 95
Da multicanale a mono 237
Da multicanale a stereo 237
Da stereo a mono 236
Intervallo di selezione 31
Riproduzione 88
Selezione 29
Capitoli
Creazione 254
Spotify 254
YouTube 254
Caricamento
Preset della Sezione Master 242
Cartelle
Montaggio audio 149
CD audio
Importazione 215, 264
Centrale/Laterale
Livello master 235
Chiusura
Finestre degli indicatori audio 257
Clip 171, 187
Assemblaggio 169
Attiva 184
Colori 187
Conversione 189
Cue point 190
Dissolvenza incrociata 185
Dissolvenze 201
Dissolvenze incrociate 185
Divisione 189
Duplicazione 186
Eliminazione 190
File sorgente 191
Finestra 179
Intersezione 186
Menu contestuali 183
Modifica 178
Modifica dell'ordine 181
Montaggio audio 149
Non attiva 180
Raggruppamento automatico 185

Clip (*continuazione*)
Renderizzazione 189
Riordino 181
Ripercussione 185
Riproduzione 91
Sovrapposizioni 186
Spostamento 185
Clip attiva
Menu 184
Clip video 270
Copia 270
Modalità di modifica 270
Modifica 270
Tagliare 270
Clipping
Causare 144
Individuazione 137
Livello master 235
Codec
Video 272
Codifica
AAC 109
File audio 107
FLAC 111
MP2 110
MP3 108
OGG 112
Opus 112
Podcast 278
WMA 114
Colori 187
Clip 171, 187
Schede 55
Comandi da tastiera
Definizione 285
Indicizzati 285
Personalizzazione 282
Compatibilità
Preset della Sezione Master 242
Configurazione
ASIO-Guard 21
Scheda audio 20
Sistema 20
WaveLab 291
Configurazione dei canali 103
Connessioni audio
Bus 23
Definizione 21
Driver 22
Scheda 23
Controllo
Canali 95
Conversione
Clip 189
Da mono a stereo 116
Da stereo a mono 116
File mono 116
File stereo 116
Marker 252
Copia
Applicazioni esterne 276
Audio 119
Clip video 270

Copia (*continuazione*)
 Da mono a stereo 119
 Da stereo a mono 119
 Informazioni audio negli appunti 77

Copiatra applicazioni
 Copia 275

Corrispondenza
 Frequenza di campionamento 177

Creazione
 Capitoli 254
 Dissolvenze 146
 Fade-in 146
 Fade-out 146
 File audio 103
 Intervalli di selezione 181
 Loop 262
 Marker 249
 Montaggi audio 16, 162

Cue point
 Aggiunta 191
 Clip 190

Cursore
 Indicatore 181
 Posizione 49
 Punti di inviluppo 195

Cursore di modifica
 Allineamento ai punti di inviluppo 195
 Inserimento dei marker 195

Cursori 33

D

Da mono a stereo 116
 Da stereo a mono 116

DC Offset
 Analisi globale 135

DeEsser 205

Definizione
 Comandi da tastiera 285

DeHummer 205

DeNoiser 205

Discontinuità
 Individuazione 137

Dispositivi aggregati
 Creazione 26

Dissolvenza in entrata 146

Dissolvenza in uscita 146

Dissolvenze
 Applicazione 146
 Clip 201
 Creazione 146
 Curve 202
 Dissolvenze incrociate 147
 File audio 146
 Inviluppi 192
 Montaggi audio 201
 Tipi 202

Dissolvenze incrociate 147
 Clip 185
 Modifica 204
 Montaggi audio 201

Dissolvenze semplici 146

Divisione
 Clip 189
 Tracce 171

Driver
 ASIO 22
 Audio 22
 Steinberg 22

Driver ASIO 22

Driver audio 22
 Frequenza di campionamento 235

Ducking
 Applicazione 199
 Impostazioni 200
 Tracce 199

Duplicazione
 Clip 186
 Marker 250
 Montaggi audio 166

E

EBU R-128 35
 Intensità acustica 294
 Normalizzatore dell'intensità acustica 144

Editor audio 37
 Arcobaleno 95
 Area dei controlli dei canali 95
 Finestra 93
 Forma d'onda 94
 Modalità di visualizzazione 94
 Registrazione 216
 Trascinamento 65

Effetti
 Aggiunta 211
 Annullamento 213
 Area dei controlli delle tracce 212
 Bypassare 233
 Disabilitazione 233
 Guadagno 213
 Inspector della traccia 205
 Interruzioni del flusso audio 245
 Modifica dell'ordine 213
 Preset 233
 Rimozione 212
 Riordino 65
 Sezione Master 228
 Tracce 205

Effetti delle clip
 Modifica dell'ordine 213

Effetti delle tracce
 Aggiunta 211
 Modifica dell'ordine 213
 Rimozione 212

Effetti di uscita del montaggio
 Modifica dell'ordine 213

Eliminazione
 Clip 190
 Marker 250
 Preset 74

EQ 205

Errori
 Analisi globale 135

Esclusione
 Plug-in [287](#)
 Estrazione
 Audio [268](#)

F

File
 Apertura [53](#)
 Appunti [54](#)
 Chiusura [55](#)
 Eliminazione [57](#)
 Focus [77](#)
 Gestione [53](#)
 Preferiti [62](#)
 Renderizzazione [238](#)
 Rinomina [57](#)
 Salvataggio [55](#)
 Scorrere [61](#)
 Temporanei [62](#)
 Utilizzati di recente [61](#)
 File audio
 Codifica [107](#)
 Creazione [103](#)
 Dissolvenze [146](#)
 Formato [104](#)
 Inserimento [171](#)
 Mixdown [121](#)
 Montaggi audio [16](#)
 Preferenze [295](#)
 Renderizzazione [121](#)
 Ricampionamento [177](#)
 Salvataggio [104](#)
 File di picco [34](#)
 File in virgola mobile [102](#)
 File mancanti [167](#)
 Finestra di dialogo [168](#)
 File preferiti [62](#)
 Filtraggio [64](#)
 File sorgente
 Clip [191](#)
 Gestione [191](#)
 Modifica [192](#)
 File temporanei [62](#)
 File video
 Codec [272](#)
 Compatibilità dei file [271](#)
 Estrazione dell'audio [268](#)
 Formati di contenitore [272](#)
 Frequenze dei fotogrammi [272](#)
 Importazione [268](#)
 Inserimento [268](#)
 Sostituzione dell'audio [269](#)
 Finestra di dialogo
 Frequenze di campionamento non conformi [178](#)
 Finestra di dialogo Info [42](#)
 Finestre
 Gestione [28](#)
 Finestre degli indicatori audio
 Ancoraggio [38](#)
 Apertura [257](#)
 Chiusura [257](#)
 Disancoraggio [38](#)

Finestre degli strumenti [38](#)
 Finestre degli strumenti di utility
 Ancoraggio [38](#)
 Apertura [38](#)
 Chiusura [38](#)
 Disancoraggio [38](#)
 Finestre dei plug-in
 Sezione Master [230](#)
 Finestre scorrevoli [40](#)
 FLAC [101](#)
 Codifica [111](#)
 Focus [77](#)
 Forma d'onda
 Editor audio [94](#)
 Restauro audio [128](#)
 Riquadro di visualizzazione [94](#)
 Formati
 Preferenze [294](#)
 Video [272](#)
 Formati di contenitore
 Video [272](#)
 Formati file
 AIFF [101](#)
 FLAC [101](#)
 Modifica [106](#)
 MP2 [101](#)
 MP3 [101](#)
 MPEG [101](#)
 OGG [101](#)
 Opus [112](#)
 Preset [107](#)
 RF64 [101](#)
 WMA [101](#)
 Formato file audio
 Finestra di dialogo [104](#)
 Formato tempo
 Finestra di dialogo [50](#)
 Fotogrammi (frame) al secondo
 Formato [50](#)
 FPS
 Video [272](#)
 Frequenza di campionamento [103](#)
 Correggi [120](#)
 Corrispondenza [177](#)
 Disadattamento [178](#)
 Discrepanze [177](#)
 Driver audio [235](#)
 Modifica [167](#)
 Montaggi audio [166](#)
 Regolazione [177](#)
 Frequenze dei fotogrammi
 Video [272](#)
 Frequenze di campionamento non conformi
 Finestra di dialogo [178](#)
 Frequenze in 3D
 Analisi [139](#)

G

Generale
 Scheda [291](#)
 Generare
 Silenzio [126](#)

Generatore dei capitoli [255](#)

Gestione

File sorgente [191](#)

Plug-in [286](#)

Globale

Preferenze [291](#)

GPK

File di picco [34](#)

Guadagno [142](#)

Effetti [213](#)

Finestra di dialogo [142](#)

Inspector della traccia [205](#)

Guida [8](#), [9](#)

Assistente di avvio [13](#)

H

Hot point

Focalizzazione [139](#)

Marker [138](#)

Hub [13](#)

I

ID3

Metadati [122](#)

Importazione

CD audio [264](#)

File video [268](#)

Impostazioni

Lingua [291](#)

Indicatore della capacità del disco [219](#)

Indicatore di livello [258](#)

Impostazioni [260](#)

Indicatore di panorama

Impostazioni [260](#)

Indicatore di livello [258](#)

Indicatore di picco delle tracce [155](#)

Indicatori audio [257](#)

Finestre [257](#)

Impostazioni [257](#)

Indicatore di panorama [258](#)

Indicatore di picco delle tracce [155](#)

Livello [258](#)

Panorama [260](#)

Preset [258](#)

Registrazione [218](#)

Reinizializzazione [258](#)

Spettroscopio [261](#)

VU [260](#)

Ingrandimento orizzontale

Mouse [67](#)

Ingrandimento verticale

Mouse [67](#)

Ingresso

Monitoraggio [223](#)

Inizio

Riproduzione [81](#)

Input

Visualizzazione [9](#)

Input del mouse

Visualizzazione [9](#)

Inserimento

Bip [127](#)

File audio [171](#)

File video [268](#)

Suono di bip [127](#)

Inspector della traccia

Effetti [211](#)

Finestra [205](#)

Pannello [210](#)

Intensità acustica

Analisi globale [131](#)

EBU R-128 [35](#)

Normalizzazione [144](#)

Riferimento [294](#)

Interfaccia utente

Lingua [291](#)

Interruzione

Riproduzione [81](#)

Interruzioni del flusso audio [245](#)

ASIO-Guard [21](#)

Intersezione

Clip [186](#)

Intervalli audio

Copiatra applicazioni [276](#)

Operazioni di zoom [68](#)

Riproduzione [81](#)

Intervalli di selezione

Creazione [181](#)

Modifica [181](#)

Montaggi audio [180](#)

Tracce [180](#)

Intervallo

Spostamento [32](#)

Intervallo di selezione

Spostamento [31](#)

Inviluppi

Aggiunta dei punti [193](#)

Clip [192](#)

Cursore di modifica [195](#)

Dissolvenze [192](#)

Livello [192](#), [197](#)

Modifica [195](#)

Nascondere [193](#)

Pan [192](#)

Reinizializzazione [195](#)

Selezione [193](#)

Silenziare [198](#)

Volume [192](#)

Inviluppi del livello [192](#)

Inviluppi delle clip [192](#)

Inviluppo

Per le clip [192](#)

L

Latency [20](#)

Layout dell'area lavoro

Reinizializzazione [52](#)

Level Normalizer

Finestra di dialogo [143](#)

Linea info [181](#)

Lingua

Interfaccia utente [291](#)

- Livello
 - Master [235](#)
- Livello di ingrandimento [70](#)
- Livello master
 - Sezione Master [235](#)
- Loop [262](#)
 - Creazione [262](#)
 - Riproduzione [84](#)

- M**
- M4A
 - Metadati [125](#)
- macOS
 - Dispositivi aggregati [26](#)
 - Ingressi [26](#)
 - Periferiche audio multiple [26](#)
 - Uscite [26](#)
- Marker [246](#)
 - Associazione [253](#)
 - Conversione [252](#)
 - Creazione [249](#)
 - Duplicazione [250](#)
 - Eliminazione [250](#)
 - Finestra [246](#)
 - Hot point [138](#)
 - Nascondere [251](#)
 - Registrazione [225](#)
 - Rinomina [252](#)
 - Selezione [253](#)
 - Spostamento [251](#)
 - Tipi [246](#)
- Maximizer [205](#)
- Menu contestuali [45](#)
 - Clip [183](#)
 - Clip attiva [184](#)
- Metadati [122](#)
 - Finestra [123](#)
 - Finestra di dialogo [124](#)
 - Modifica [125](#)
 - Preset [125](#)
- Misure e movimenti
 - Formato [49](#)
 - Impostazioni [49](#)
- Mixaggio
 - Da multicanale a mono [237](#)
 - Da multicanale a stereo [237](#)
 - Da stereo a mono [236](#)
- Mixdown
 - File audio [121](#)
 - Montaggi audio [214](#)
- Modifica
 - Clip [178](#)
 - Clip video [270](#)
 - Dissolvenze incrociate [204](#)
 - File sorgente [192](#)
 - Formati file [106](#)
 - Intervalli di selezione [181](#)
 - Inviluppi [195](#)
 - Metadati [125](#)
 - Montaggi audio [178](#)
 - Preset [74](#)
 - Proprietà audio [122](#)
- Modifica (*continuazione*)
 - Punti di inviluppo [196](#)
 - Tipi di marker [252](#)
 - Valori [33](#)
- Modifica dell'ordine
 - Clip [181](#)
 - Effetti [213](#)
- Modifica della durata
 - Velocità di riproduzione [86](#)
- Monitoraggio
 - Attività in background [244](#)
 - Ingresso [223](#)
 - Monitoraggio diretto [224](#)
- Monitoraggio diretto [224](#)
- Mono
 - Altoparlante dedicato [26](#)
 - Conversione [116](#)
 - Copia [119](#)
 - Trascinamento [119](#)
- Montaggi audio [37](#), [149](#)
 - Allineamento [183](#)
 - Area dei controlli delle tracce [150](#)
 - Assemblaggio [169](#)
 - Assistente di avvio [16](#)
 - Creazione [16](#), [162](#)
 - Dissolvenze [201](#)
 - Dissolvenze incrociate [201](#)
 - Duplicazione [166](#)
 - File audio [164](#)
 - Finestra [150](#)
 - Frequenza di campionamento [177](#)
 - Modifica [178](#)
 - Percorso del segnale [161](#)
 - Personalizzati [162](#)
 - Posizioni magnetiche [183](#)
 - Proprietà [166](#)
 - Riferimenti [167](#)
 - Riproduzione [91](#)
 - Salvataggio [56](#)
 - Scheda Dissolvenza [159](#)
 - Scheda Inviluppo [160](#)
 - Scheda Modifica [155](#)
 - Schede [155](#)
 - Selezioni [180](#)
 - Struttura dei file [149](#)
 - Trascinamento [65](#)
- MP2 [101](#)
 - Codifica [110](#)
- MP3 [101](#)
 - Codifica [108](#)
 - Metadati [125](#)
- MP4 [101](#)
 - Metadati [125](#)
- MPEG
 - MP2 [101](#), [110](#)
 - MP3 [101](#), [108](#)
- MPEG-4 [101](#)
- Multicanale
 - a mono [237](#)
 - a stereo [237](#)

N

- Nascondere
 - Barra di trasporto [87](#)
 - Inviluppi [193](#)
 - Marker [251](#)
- Navigatore [150](#)
- Navigazione
 - In avanti [43](#)
 - Indietro [43](#)
 - Punti di inviluppo [197](#)
- Normalizzatore dell'intensità acustica
 - Finestra di dialogo [144](#)
- Normalizzazione
 - Intensità acustica [144](#)
 - Livello [143](#)

O

- OGG [101](#)
 - Codifica [112](#)
- Operazioni di ingrandimento
 - Editor audio [70](#)
 - Livello di ingrandimento [70](#)
 - Montaggio audio [72, 73](#)
 - Panoramica [70](#)
 - Preset [72](#)
 - Pulsanti di zoom [72](#)
 - Rotelline di scorrimento [66](#)
 - Tracce [73](#)
- Operazioni di trascinamento [64](#)
- Operazioni di zoom [66, 68](#)
 - Barra delle schede [69](#)
 - Cursore di modifica [67](#)
 - Editor audio [69, 71](#)
 - In fase di selezione [68](#)
 - Intervalli audio [68](#)
 - Panoramica [69](#)
 - Puntatore del mouse [67](#)
 - Righello del livello [71](#)
 - Rotellina del mouse [67](#)
 - Selezioni [68](#)
 - Strumento Ingrandimento [69, 71](#)
 - Tasti freccia [68](#)
 - Tastiera [68](#)
 - Vista principale [69](#)
- Opus
 - Codifica [112](#)
 - Formato file [112](#)
- Opzioni di ingrandimento
 - Editor audio [69, 70](#)
 - Montaggio audio [72](#)
 - Tracce [73](#)
- Opzioni di zoom
 - Mouse [67](#)
 - Rotelline di scorrimento [66](#)
 - Schede [69](#)
 - Tastiera [68](#)
- Organizzazione
 - Plug-in [286](#)
- Orologio
 - Formato [50](#)

P

- Pan
 - Inviluppi [192](#)
- Panorama
 - Inspector della traccia [205](#)
- Percorso del segnale
 - Montaggi audio [161](#)
- Personalizzati
 - Montaggi audio [162](#)
- Personalizzazione [282](#)
 - Preset [73](#)
 - Scorciatoie [282](#)
 - Touch Bar [289](#)
- Picchi
 - Analisi globale [130](#)
 - Indicatore di picco delle tracce [155](#)
- Picchi reali
 - Analisi [130](#)
 - EBU R-128 [35](#)
 - Indicatore di livello [258](#)
 - Normalizzatore del livello [143](#)
- Plug-in
 - Aggiunta [286](#)
 - Bypassare [233](#)
 - Disabilitazione [233](#)
 - Effetti [205](#)
 - Esclusione [287](#)
 - Gestione [286](#)
 - Inspector della traccia [205](#)
 - Preferenze [287](#)
 - Preset [233](#)
 - Scheda [287](#)
 - Sezione Master [229](#)
- Plug-in VST
 - Aggiunta [286](#)
- Podcast [278](#)
 - Caricamento [279](#)
 - Codifica [278](#)
 - Pubblicazione [280](#)
 - Servizi di hosting [278](#)
- Posizione del cursore
 - Inserimento dei marker [195](#)
- Posizione del mouse [181](#)
- Posizioni magnetiche
 - Montaggi audio [183](#)
- Post-roll [85](#)
 - Durata [85](#)
- Pre-roll [85](#)
 - Durata [85](#)
- Precisione
 - Processamento [293](#)
- Precisione del processamento [34](#)
- Precisione doppia
 - File temporanei [62](#)
- Preferenze
 - Audio [293](#)
 - File audio [295](#)
 - Formati [294](#)
 - Globale [291](#)
 - Opzioni [295](#)
 - Plug-in [287](#)
 - Visualizzazione [291](#)

- Preset [73](#)
 - Caricamento [74, 242](#)
 - Effetti [75](#)
 - Eliminazione [74](#)
 - Formati file [107](#)
 - Indicatori audio [258](#)
 - Metadati [125](#)
 - Modifica [74](#)
 - Ripristino [75](#)
 - Salvataggio [74](#)
 - Salvataggio temporaneo [75](#)
 - Sezione Master [241](#)
 - Temporanei [75](#)
 - Versioni precedenti di WaveLab [242](#)
 - VST 2 [233](#)
 - Preset degli effetti predefiniti
 - Rimozione [76](#)
 - Salvataggio [75](#)
 - Preset predefiniti
 - Caricamento [76](#)
 - Preset temporanei [75](#)
 - Problemi
 - Altezza [120](#)
 - Frequenza di campionamento [120](#)
 - Processamento
 - Precisione [293](#)
 - Processamento offline [142](#)
 - Profondità in bit [34, 103](#)
 - Proprietà
 - Montaggi audio [166](#)
 - Proprietà audio [42](#)
 - Proprietà audio
 - Configurazione dei canali [103](#)
 - Finestra di dialogo [103](#)
 - Finestra di dialogo Info [42](#)
 - Frequenza di campionamento [103](#)
 - Modifica [122](#)
 - Profondità in bit [103](#)
 - Pulsante Arresta la riproduzione [81](#)
 - Punti di ancoraggio [196](#)
 - Punti di involuppo
 - Allineamento [196](#)
 - Modifica [196](#)
 - Navigazione [197](#)
 - Posizione del cursore [195](#)
 - Selezione [197](#)
 - Punto di ancoraggio
 - Riproduzione [82, 83](#)
- Q**
- Quantizzazione
 - Righello del tempo [30](#)
 - Selezioni [30](#)
- R**
- Raggruppamento automatico
 - Clip [185](#)
 - Opzioni [185](#)
 - Range
 - Selezione [29](#)
 - Registrazione [216](#)
 - Bus [220](#)
 - Configurazione [216](#)
 - Editor audio [216](#)
 - Finestra di dialogo [216](#)
 - Indicatore della capacità del disco [219](#)
 - Indicatore di livello [218](#)
 - Marker [225](#)
 - Montaggi audio [219](#)
 - Proprietà automatiche dei file [221](#)
 - Proprietà dei file personalizzate [221](#)
 - Scheda [23](#)
 - Spettrometro [218](#)
 - Tracce multiple [222](#)
 - Regolazione
 - Frequenza di campionamento [177](#)
 - Reinizializzazione
 - Indicatori audio [258](#)
 - Involuppi [195](#)
 - Modifiche agli effetti [213](#)
 - Renderizzazione
 - Clip [189](#)
 - File [238](#)
 - File audio [121](#)
 - Interruzioni del flusso audio [245](#)
 - Montaggi audio [214, 215](#)
 - Sezione Master [238](#)
 - Sul posto [238](#)
 - Renderizzazione sul posto [238](#)
 - Restauro audio
 - Forma d'onda [128](#)
 - Reverb [205](#)
 - RF64 [101](#)
 - Ricampionamento
 - File audio [177](#)
 - Sezione Master [234](#)
 - Ridimensionamento
 - Tracce [170](#)
 - Riferimenti
 - Interrotti [167](#)
 - Riparazione [167](#)
 - Righello
 - Misure e movimenti [49](#)
 - Righello del livello [46](#)
 - Righello del tempo [46](#)
 - Righello del livello [46](#)
 - Operazioni di zoom [71](#)
 - Opzioni [46](#)
 - Zoom verticale [71](#)
 - Righello del tempo [46](#)
 - Menu [46](#)
 - Opzioni [46](#)
 - Riproduzione [88](#)
 - Scrubbing [90](#)
 - Rimozione
 - Preset [74](#)
 - Preset degli effetti predefiniti [76](#)
 - Tracce [170](#)
 - Rinomina
 - Elementi delle tabelle [34](#)
 - File [57](#)
 - Marker [252](#)

- Riordino
 - Clip [181](#)
 - Effetti [65](#)
 - Tracce [169](#)
 - Riparazione
 - Riferimenti [167](#)
 - Ripercussione
 - Opzioni [185](#)
 - Ripeti [64](#)
 - Riproduzione [78](#)
 - Barra di trasporto [78](#)
 - Canali [88](#)
 - Clip [91](#)
 - Inizio [81](#)
 - Interruzione [81](#)
 - Intervalli audio [81](#)
 - Loop [84](#)
 - Montaggi audio [91](#)
 - Post-roll [85](#)
 - Pre-roll [85](#)
 - Pulsante Arresta la riproduzione [81](#)
 - Pulsante Riproduci [81](#)
 - Punto di ancoraggio [82, 83](#)
 - Righello del tempo [88](#)
 - Scorciatoie [87](#)
 - Scrubbing [90](#)
 - Sfondo [20](#)
 - Velocità [86](#)
 - Riquadro di visualizzazione
 - Arcobaleno [95](#)
 - Forma d'onda [94](#)
 - Tracce [73](#)
 - Risoluzione dei problemi
 - Preset della Sezione Master [242](#)
 - Risposte predefinite
 - Reinizializzazione [36](#)
 - Rotelline di scorrimento
 - Operazioni di ingrandimento [66](#)
- S**
- Salvataggio
 - File [55](#)
 - File audio [104](#)
 - Montaggi audio [56](#)
 - Preset della Sezione Master [241](#)
 - Sblocco
 - Tracce [170](#)
 - Scheda audio
 - Accesso [20](#)
 - Scheda Dissolvenza
 - Montaggi audio [159](#)
 - Scheda File [40](#)
 - Apertura dei file [53](#)
 - Finestra di dialogo Info [42](#)
 - Scheda File preferiti [63](#)
 - Scheda File recenti [61](#)
 - Scheda Inviluppo
 - Montaggi audio [160](#)
 - Scheda Modifica
 - Montaggi audio [155](#)
 - Scheda Renderizza
 - Sezione Master [239](#)
 - Schede
 - Colori [55](#)
 - Indicatore di modifiche non salvate [55](#)
 - Schede audio [20](#)
 - Schermo intero
 - Attivazione [52](#)
 - Scorciatoie
 - Elenco [286](#)
 - Modifica [284](#)
 - Personalizzazione [282](#)
 - Riproduzione [87](#)
 - Scheda [282](#)
 - Scrubbing [90](#)
 - Righello del tempo [90](#)
 - Strumento Riproduci [90](#)
 - Selezione
 - Eliminazione [32](#)
 - Estensione [32](#)
 - Inviluppi [193](#)
 - Marker [253](#)
 - Punti di involuppo [197](#)
 - Range [29](#)
 - Riduzione [32](#)
 - Silenziare [127](#)
 - Spostamento [32](#)
 - Selezione automatica [83](#)
 - Selezioni
 - Montaggi audio [180](#)
 - Quantizzazione [30](#)
 - Tracce [180](#)
 - Selezioni audio
 - Operazioni di zoom [68](#)
 - Sequenza di tasti
 - Visualizzazione [9](#)
 - Servizi di hosting
 - Podcast [278](#)
 - Sezione Ingrandimento [69](#)
 - Sezione Master [226](#)
 - Bypassare [237](#)
 - Caricamento dei preset [242](#)
 - Da multicanale a mono [237](#)
 - Da multicanale a stereo [237](#)
 - Da stereo a mono [236](#)
 - Effetti [228](#)
 - Finestra [226](#)
 - Finestre dei plug-in [230](#)
 - Formati dei plug-in [229](#)
 - Frequenza di campionamento [235](#)
 - Impostazioni [228](#)
 - Livello master [235](#)
 - Percorso del segnale [227](#)
 - Preset [241, 242](#)
 - Renderizzazione [238](#)
 - Ricampionamento [234](#)
 - Salvataggio dei preset [241](#)
 - Scheda Renderizza [239](#)
 - Strumenti di utility [228](#)
 - Silenziare
 - Selezione [127](#)
 - Tracce [91](#)
 - Silenzio
 - Generatore [126](#)
 - Inserimento [126](#)

- Sinistra/destra
 - Livello master 235
 - Sistema
 - Configurazione 20
 - Solo
 - Tracce 91
 - Sostituzione
 - Audio 127
 - Audio nel video 269
 - Sovrapposizioni
 - Clip 186
 - Spettroscopio 261
 - Spostamento
 - Audio 118
 - Clip 185
 - Intervallo 32
 - Marker 251
 - Selezione 32
 - Tracce 169
 - Spostamento dell'audio
 - Incolla 118
 - Taglio 118
 - Trascinamento 118
 - Spotify
 - Capitoli 254
 - Steinberg
 - Driver ASIO 22
 - Stereo
 - a mono 236
 - Conversione 116
 - Copia 119
 - Divisione 171
 - Gestione 101
 - Trascinamento 119
 - Strumento Ingrandimento
 - Panoramica 71
 - Vista statica 71
 - Strumento Penna 128
 - Struttura
 - Montaggio audio 149
 - Suono di bip
 - Inserimento 127
- T**
- Tabelle 34
 - Rinomina 34
 - Tagliare
 - Clip video 270
 - Tasti premuti
 - Visualizzazione 9
 - Tastiera
 - Operazioni di zoom 68
 - Tempo
 - Formato della metrica 49
 - Timecode
 - Formato 50
 - Tipi
 - Tracce 169
 - Tipi di marker
 - Modifica 252
 - Tipo di involuppo
 - Aumentare 197
 - Touch Bar 289
 - Personalizzazione 289
 - Tracce 169
 - Aggiunta 169
 - Annulla solo 91
 - Area dei controlli 150
 - Assemblaggio 169
 - Blocco 170
 - Da stereo a mono 171
 - Ducking 199
 - Effetti 205
 - Intervalli di selezione 180
 - Mute 91
 - Navigatore 150
 - Ridimensionamento 170
 - Rimozione 170
 - Sblocco 170
 - Solo 91
 - Spostamento 169
 - Tipi 169
 - Video 267
 - Tracce stereo
 - Conversione 171
 - Tracce video 267
 - Aggiunta 267
 - Trascinamento 64
 - Da mono a stereo 119
 - Da stereo a mono 119
 - Editor audio 65
 - Montaggi audio 65
 - Sezione Master 65
- V**
- Valori
 - Modifica 33
 - Velocità
 - Correggi 120
 - Video 267
 - Finestra 271
 - Visualizzazione
 - Input del mouse 9
 - Input dell'utente 9
 - Preferenze 291
 - Sequenza di tasti 9
 - Tasti premuti 9
 - Voice Exciter 205
 - Volume
 - Involuppi 192
 - VST
 - Plug-in 205
 - VST 2
 - Preset 233
 - VU Meter
 - Impostazioni 260
- W**
- WAV
 - Metadati 125
 - WaveLab
 - Configurazione 291

Windows Media Audio

Codifica [114](#)

WMA [101](#)

Codifica [114](#)

Y

YouTube

Capitoli [254](#)

Z

Zoom orizzontale

Rotelline di scorrimento [66](#)

Tastiera [68](#)

Zoom verticale

Righello del livello [71](#)

Rotelline di scorrimento [66](#)

Tastiera [68](#)