

Manual de operaciones



# WAVELAB ELEMENTS 12

Personal Audio Editing System

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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2024.

Todos los derechos reservados.

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

# Tabla de Contenidos

<b>6</b>	<b>Nuevas funciones</b>	<b>70</b>	Renombrar archivos
<b>10</b>	<b>Introducción de WaveLab Elements</b>	<b>71</b>	Explorador de archivos
<b>10</b>	Documentación independiente de la plataforma	<b>74</b>	Cambiar entre archivos
<b>10</b>	Sistema de ayuda	<b>74</b>	Archivos usados recientemente
<b>12</b>	Estructura de la documentación	<b>75</b>	Archivos temporales
<b>13</b>	Convenciones tipográficas	<b>76</b>	Acciones de deshacer y rehacer
<b>15</b>	<b>Primeros pasos</b>	<b>79</b>	Operaciones de arrastrar
<b>15</b>	Ventana Asistente de inicio	<b>80</b>	Zoom
<b>21</b>	<b>Configurar el sistema</b>	<b>88</b>	Presets
<b>21</b>	Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano	<b>91</b>	Plantillas
<b>21</b>	Latencia	<b>96</b>	Carpetas de trabajo y carpetas de documentos
<b>22</b>	ASIO-Guard	<b>98</b>	Copiar información de audio al portapapeles
<b>22</b>	Definir Conexiones de Audio	<b>98</b>	Poner el foco en el archivo actual
<b>28</b>	Grabadoras de CD/DVD	<b>98</b>	Sincronización de navegación
<b>29</b>	Dispositivos de control remoto	<b>101</b>	<b>Reproducción y transporte</b>
<b>34</b>	<b>Conceptos de WaveLab Elements</b>	<b>101</b>	Barra de transporte
<b>34</b>	Reglas de edición generales	<b>111</b>	Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo
<b>34</b>	Gestión de ventanas básica	<b>112</b>	Reproducir canales de audio con foco
<b>34</b>	Seleccionar audio	<b>113</b>	Reproducir archivos multicanal
<b>41</b>	Edición de valores	<b>114</b>	Lectura de escaneo
<b>41</b>	Deslizadores	<b>116</b>	Ventana Código de tiempo
<b>42</b>	Renombrar elementos en tablas	<b>117</b>	Desplazar durante la reproducción
<b>42</b>	Grupos de pestañas	<b>117</b>	Reproducción en la ventana del montaje de audio
<b>44</b>	Archivos de picos	<b>119</b>	<b>Edición de archivos de audio</b>
<b>45</b>	Archivos auxiliares	<b>119</b>	Ventana Editor de audio
<b>45</b>	Precisión de procesado	<b>121</b>	Superposición de sonoridad
<b>46</b>	Estándar de sonoridad EBU R-128	<b>122</b>	Área de control de canal
<b>47</b>	Reinicializar respuestas por defecto	<b>123</b>	Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio
<b>48</b>	<b>Ventana Espacio de trabajo</b>	<b>124</b>	Cruce por cero
<b>48</b>	Editor de audio	<b>125</b>	Pestañas del editor de audio
<b>48</b>	Montaje de audio	<b>134</b>	Gestión de archivos en el editor de audio
<b>49</b>	Ventanas de herramientas	<b>161</b>	Mezclar y renderizar
<b>49</b>	Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores	<b>162</b>	Cambiar las propiedades de audio
<b>51</b>	Ventanas autodeslizantes	<b>163</b>	Metadatos
<b>51</b>	Pestaña Archivo	<b>166</b>	Diálogo Generador de silencio
<b>53</b>	Info Diálogo	<b>168</b>	Reemplazar audio por un pitido
<b>54</b>	Barra de comandos	<b>169</b>	Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz
<b>55</b>	Barra de estado	<b>170</b>	<b>Análisis de audio</b>
<b>57</b>	Menús contextuales	<b>170</b>	Solo en el editor de audio: Análisis global
<b>57</b>	Regla de tiempo y regla de nivel	<b>179</b>	Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D
<b>63</b>	Gestionar pestañas en la ventana Editor de audio/Montaje de audio	<b>183</b>	<b>Procesado offline</b>
<b>64</b>	Activar el modo de pantalla completa	<b>183</b>	Pestaña Proceso
<b>64</b>	Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo	<b>185</b>	Aplicar procesamiento
<b>65</b>	<b>Gestión de archivos</b>	<b>185</b>	Diálogo Ganancia
<b>65</b>	Abrir archivos	<b>186</b>	Diálogo Normalizador de nivel
<b>67</b>	Cerrar archivos	<b>187</b>	Normalizador de sonoridad
<b>67</b>	Guardar archivos	<b>189</b>	Diálogo Envolvente
<b>70</b>	Borrar archivos	<b>190</b>	Fundidos en archivos de audio
		<b>191</b>	Fundidos cruzados
		<b>193</b>	Inversión de fase

193	Invertir audio	341	Generar capítulos para YouTube y Spotify mediante marcadores
193	DC Offset	<b>344 Medidores</b>	
194	Corrección de tiempo	344	Ventanas de medidores
196	Corrección de tono	344	Ajustes de medidores
197	Pitch bend	345	Restablecer los medidores
199	Remuestreado	345	Medidor de nivel
<b>201 Montaje de audio</b>		347	Fasescopio
201	Estructura de archivos de montaje de audio	348	Espectroscopio
202	Superposición de sonoridad	349	Espectrómetro
203	Ventana de montaje de audio	352	Medidor de bits
209	Pestañas del montaje de audio	353	Osciloscopio
218	Ruta de la señal en el montaje de audio	354	Ondoscopio
219	Crear montajes de audio	<b>356 Operaciones de escritura</b>	
222	Duplicados de montajes de audio	356	Diálogo Escribir CD de audio
223	Propiedades de montaje de audio	357	Diálogo Borrar medio óptico
224	Opciones de importación para montajes de audio	358	Escribir montajes de audio
225	Referencias de archivos de audio rotas	361	Formatos de CD de audio
227	Ensamblar un montaje de audio	<b>364 Bucles</b>	
236	Operaciones multicanal en el montaje de audio	364	Crear bucles
241	Edición de clips	365	Refinado de bucles
254	Gestión de archivos de origen	373	Buclear audio que no es muy adecuado para ser bucleado
255	Envoltentes para clips	376	Atributos de muestra
262	Ducking	<b>378 Importación de CD de audio</b>	
265	Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio	378	Diálogo Importar CD de audio
268	Efectos para pistas, clips y para la salida del montaje	381	Importar audio desde un CD de audio
286	Ventana de álbum	382	Buscar nombres de títulos en Internet
289	Mezclar – La función renderizar	382	Enviar nombres de títulos a Internet
289	Metanormalizador de sonoridad	383	Modo ultraseguro
292	Ventana Notas	383	Convertir los títulos de un CD de audio en un montaje de audio
293	Importar CDs de audio	<b>385 Video</b>	
<b>294 Grabación</b>		385	Pista de video
294	Grabar en el editor de audio	388	Edición de clips de video
299	Grabar en la ventana del montaje de audio	389	Ventana Video
304	Monitorización de entradas	390	Compatibilidad de archivos de video
305	Colocar marcadores durante la grabación	391	Tasas de fotogramas de video
<b>306 Sección Master</b>		<b>393 WaveLab y las aplicaciones externas</b>	
306	Ventana Sección Master	<b>394 WaveLab Exchange</b>	
320	Bypass de la Sección Master	394	WaveLab Elements como editor externo de Cubase/Nuendo
321	Renderizar en la Sección Master	395	Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Elements
325	Presets de la Sección Master	<b>396 Operaciones de copia entre aplicaciones</b>	
329	Monitorizar tareas en segundo plano	397	Copiar rangos de audio a otras aplicaciones de audio
330	Pérdidas de sonido	<b>399 Conversión por lotes</b>	
<b>331 Marcadores</b>		399	Diálogo de conversión por lotes
331	Tipos de marcadores	400	Convertir archivos por lotes
332	Ventana Marcadores	<b>401 Creación de podcasts</b>	
334	Crear marcadores	401	Servicio de hospedaje de Podcasts
337	Borrar marcadores	401	Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje
337	Mover marcadores	402	Subir un episodio de Podcast
337	Mover marcadores	403	Pestaña Publicar
338	Navegar por los marcadores	<b>405 Personalizar</b>	
338	Ocultar marcadores de un tipo específico	405	Personalizar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio
338	Convertir el tipo de un solo marcador		
339	Renombrar marcadores		
339	Seleccionar marcadores		
340	Seleccionar audio entre marcadores		
340	Ligar marcadores a clips en el montaje de audio		
340	Cómo se guarda la información de los marcadores		



407	Personalizar atajos
411	Personalizar barras de comandos
411	Organización de plug-ins
419	Touch Bar (solo macOS)
<b>421</b>	<b>Configurar WaveLab Elements</b>
421	Preferencias globales
427	Preferencias de archivos de audio
433	Preferencias de montajes de audio
436	Sincronizar ajustes de WaveLab Elements en varios ordenadores
436	Ajustes para usuarios múltiples
437	Explorador de archivos externo alternativo
<b>438</b>	<b>Índice</b>

# Nuevas funciones

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

## Novedades en la versión 12.0.20

### Lo más destacado

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

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

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

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

### Más novedades

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

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

### Por último, pero no menos importante

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

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

## Novedades en la versión 12.0.0

### Lo más destacado

#### Nuevo idioma: chino simplificado

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

#### Asistente de inicio

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

### Controlador Steinberg Built-In ASIO

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

### Operaciones de copia entre aplicaciones

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

## Más novedades

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

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

### Visualizar la entrada de teclado y ratón

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

### Sincronización de navegación

- La nueva función **Sincronización de navegación** le ayuda a comparar material de audio sincronizando vistas diferentes de archivos de audio y montajes de audio, de forma que cualquier acción de desplazamiento o zoom que realice en uno de ellos se aplica automáticamente a los demás en tiempo real. Vea [Sincronización de navegación](#).

### Superposición de sonoridad

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

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

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

### Formato de archivo Opus

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Por último, pero no menos importante**

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

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

### **Opción de sincronizar cursores**

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

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

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

### **Aplicar zoom al seleccionar un rango de audio**

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

### **Segunda ventana de código de tiempo**

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

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

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

### **Cambios terminológicos globales**

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

### **Opciones de puntos de cue de clips mejoradas**

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

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

- En el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio**, la nueva opción **Mantener carpeta independiente para cada archivo fuente** le permite mantener rutas de renderizado independientes para montajes de audio o archivos de audio individuales

y garantiza que, al cambiar de montaje de audio o de archivo de audio, la ruta de renderizado cambie en consecuencia. Vea [Pestaña Renderizar \(Montaje de audio\)](#).

### **Opción para mostrar archivos seleccionados en el explorador**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Cursor de reproducción personalizable**

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

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

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

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

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

# Introducción de WaveLab Elements

## Documentación independiente de la plataforma

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

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

Algunos puntos a considerar:

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


## Sistema de ayuda

Puede acceder al sistema de ayuda de varias maneras. La documentación está disponible en línea, en [steinberg.help](http://steinberg.help).

### Documentación

La documentación consta de varios documentos.

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

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

### Manual de operaciones

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

### Referencia de plug-ins

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

### Reproductor DDP

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

### Descripciones emergentes e información adicional

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



#### CONSEJO

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

#### NOTA

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

- Para utilizar la ayuda de un menú, coloque el ratón sobre un elemento del menú.
- Para ver información sobre cómo realizar ediciones en la ventana **Montaje de audio** mediante el ratón y las teclas modificadoras, mueva el ratón sobre la ventana **Montaje de audio**. El texto de ayuda aparece en la línea de información en la parte inferior de la ventana.

### ¿Qué es esto?

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

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

- En cualquier ventana, pulse **Mayús - F1** y mueva el ratón sobre algún elemento de la interfaz, o seleccione **Ayuda > ¿Qué es esto?**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Línea de información](#) en la página 244

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 423

## Visualización de la entrada de teclado y ratón

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

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

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

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

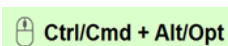
#### Ejemplos: visualización de la actividad de entrada



Botón izquierdo del ratón



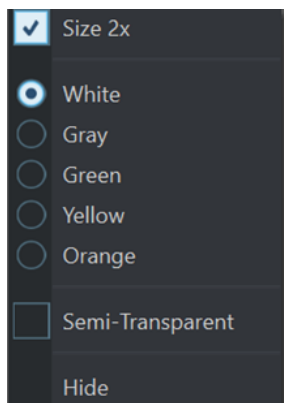
Botón derecho del ratón



Entrada de teclado

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

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



#### **Tamaño 2x**

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

#### **Blanco**

Establece el color de fondo de la ventana a blanco.

#### **Gris**

Establece el color de fondo de la ventana a gris.

#### **Verde**

Establece el color de fondo de la ventana a verde.

#### **Amarillo**

Establece el color de fondo de la ventana a amarillo.

#### **Naranja**

Establece el color de fondo de la ventana a naranja.

#### **Semitransparente**

Reduce la opacidad de la ventana.

#### **Ocultar**

Ocultar la visualización de la ventana.

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

## **Estructura de la documentación**

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

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

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

#### **Descripciones de conceptos básicos**

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

### **Descripciones de procedimientos**

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

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

#### **CONSEJO**

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

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

---

## **Convenciones tipográficas**

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

### **Elementos estructurales**

#### **Prerrequisito**

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

#### **Procedimiento**

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

#### **Importante**

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

#### **Nota**

Le informa sobre problemas u otra información relevante.

#### **Consejo**

Añade más información o sugerencias útiles.

#### **Ejemplo**

Le proporciona un ejemplo.

#### **Resultado**

Describe el resultado del procedimiento.

#### **Después de completar esta tarea**

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

### Vínculos relacionados

Lista temas relacionados que puede encontrar en esta documentación.

### Marcado

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

---

EJEMPLO

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

---

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

---

EJEMPLO

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

---

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

---

EJEMPLO

archivo\_de\_ejemplo.txt

---

## Comandos de teclado

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

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

---

EJEMPLO

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

---

# Primeros pasos

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

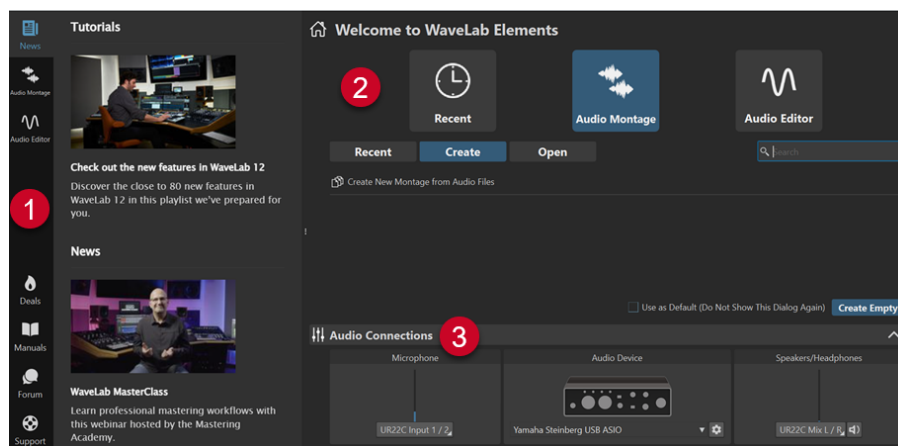
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar el sistema](#) en la página 21

## Ventana Asistente de inicio

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

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



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

### 1 Panel de información:

- **News** muestra noticias relacionadas con Steinberg.
- **Montaje de audio** muestra información general sobre montajes de audio.
- **Editor de audio** muestra información general acerca de la edición de archivos de audio.
- **Deals** muestra información sobre promociones y descuentos de Steinberg.
- **Manuals** conecta con la documentación de WaveLab. Los manuales de usuario están disponibles como archivos PDF y en formato WebHelp.
- **Forum** conecta con los foros de WaveLab, donde los usuarios de WaveLab comparten sus experiencias y se ayudan mutuamente.
- **Support** conecta con el equipo de soporte de Steinberg, donde nuestros expertos de WaveLab están encantados de poder ayudarle a resolver cualquier problema y a responder a sus preguntas.

### 2 Opciones entre las que elegir:

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

#### CONSEJO

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

#### CONSEJO

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

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

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

- **Montaje de audio:** le permite crear o abrir montajes de audio.
- **Editor de audio:** le permite crear o abrir archivos de audio.

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


#### CONSEJO

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

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

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

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

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



#### NOTA

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

---

#### CONSEJO

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

---

#### NOTA


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

---

## Abrir el asistente de inicio manualmente

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

Haga uno de lo siguiente:

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 15

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

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

#### CONSEJO

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

---

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

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

#### NOTA

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

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 15

[Montaje de audio](#) en la página 201

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 220

[Insertar archivos de audio en montajes de audio](#) en la página 230

## Crear un montaje de audio basado en archivos de audio existentes

El botón **Crear** del **Asistente de inicio** le permite configurar un nuevo montaje de audio usando archivos de audio existentes.

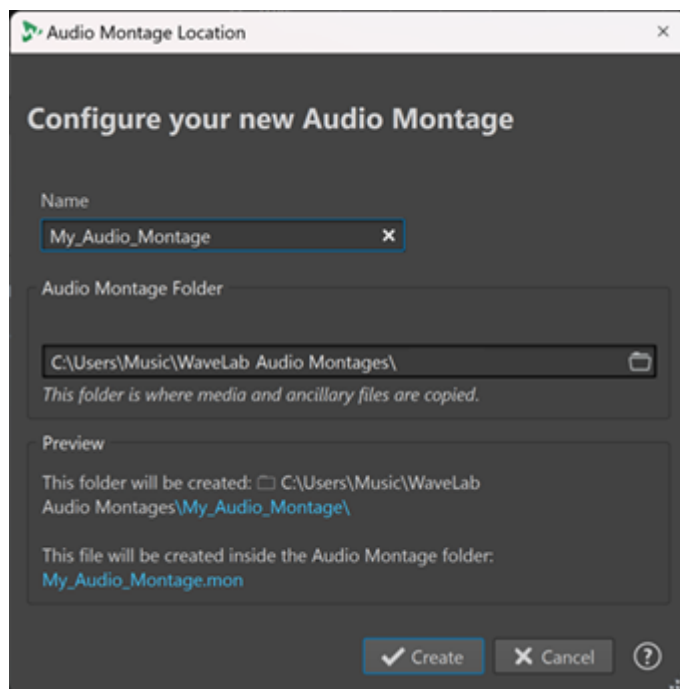
#### PRERREQUISITO

Tiene acceso a uno o varios archivos de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Asistente de inicio**, seleccione **Montaje de audio**.
2. Seleccione **Crear nuevo montaje a partir de archivos de audio** y haga clic en **Crear**.  
Se abre el explorador de archivos.  
Navegue por sus archivos de audio, selecciónelos y haga clic en **Abrir**. En el diálogo **Ubicación de montaje de audio**, introduzca un nombre y defina una ubicación de destino para su carpeta de montaje de audio. Haga clic en **Crear** para crear su montaje de audio.



---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 15

[Diálogo Ubicación de montaje de audio](#) en la página 219

[Montaje de audio](#) en la página 201

[Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio](#) en la página 17

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 220

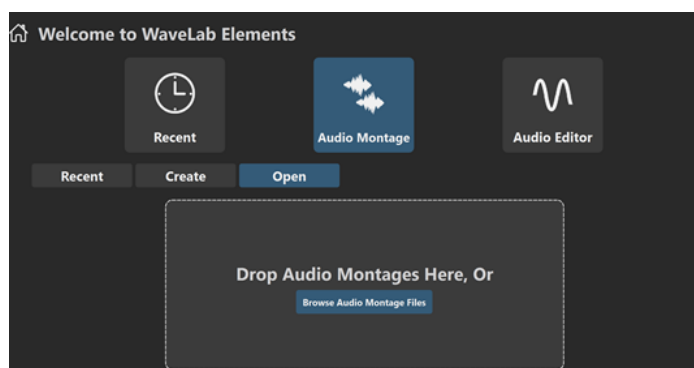
## Abrir un montaje de audio a través del Asistente de inicio

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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



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

#### RESULTADO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Asistente de inicio](#) en la página 15

[Diálogo Ubicación de montaje de audio](#) en la página 219

[Montaje de audio](#) en la página 201

[Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio](#) en la página 17

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 220

# Configurar el sistema

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

## IMPORTANTE

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

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

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Definir Conexiones de Audio](#) en la página 22

## Tarjetas de sonido y reproducción en segundo plano

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

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

## PROCEDIMIENTO

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

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

## Latencia

La latencia es el retardo entre el momento en que se envía el audio desde el programa y el momento en que realmente se oye. Aunque una latencia muy baja puede ser crucial en una aplicación de audio DAW en tiempo real, tal como Steinberg Nuendo o Cubase, no sucede exactamente lo mismo en WaveLab Elements.

Al trabajar con WaveLab Elements, lo que más importa es una reproducción estable y una gran precisión de edición.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[ASIO-Guard](#) en la página 22

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

## ASIO-Guard

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

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

### NOTA

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

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar ASIO-Guard](#) en la página 22

## Configurar ASIO-Guard

Puede especificar la duración del búfer ASIO-Guard.

---

### PROCEDIMIENTO

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

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

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

## Definir Conexiones de Audio

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

Puede definir los ajustes de búfer para el dispositivo. Le recomendamos que seleccione al menos dos canales para la reproducción y grabación en estéreo.

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



usar el controlador **Steinberg built-in ASIO** con la mayoría de tarjetas de sonido de terceros. Esto le permite grabar y reproducir en diferentes frecuencias de muestreo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 23

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

[Grabación](#) en la página 294

## Seleccionar un controlador de audio

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

#### NOTA

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

[Controlador ASIO](#) en la página 23

[Seleccionar el controlador Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#) en la página 23

## Controlador ASIO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 23

[Seleccionar el controlador Steinberg Built-In ASIO \(solo Windows\)](#) en la página 23

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

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

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

#### NOTA

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un controlador de audio](#) en la página 23

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

## Pestaña Conexiones de audio

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

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

### Ajustes globales

#### Dispositivo de audio

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

#### Nombres de puertos

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

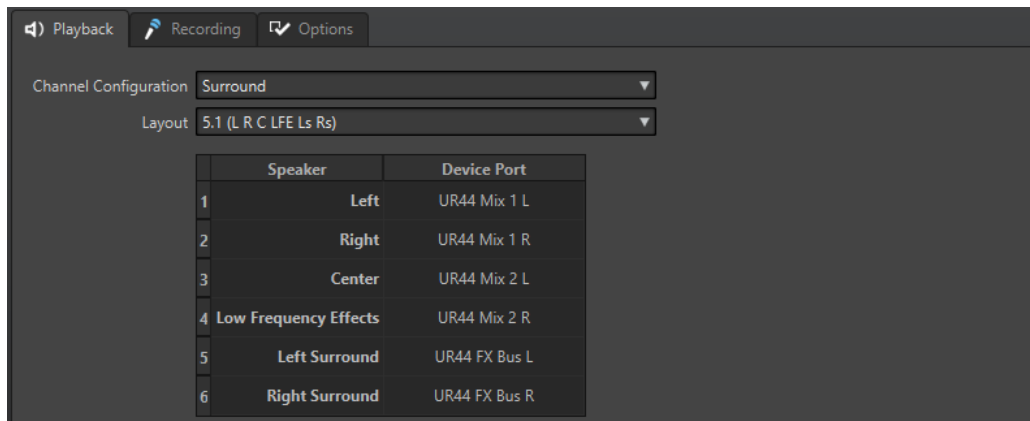
#### Panel de control

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

#### Refrescar

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

## Pestaña Reproducción



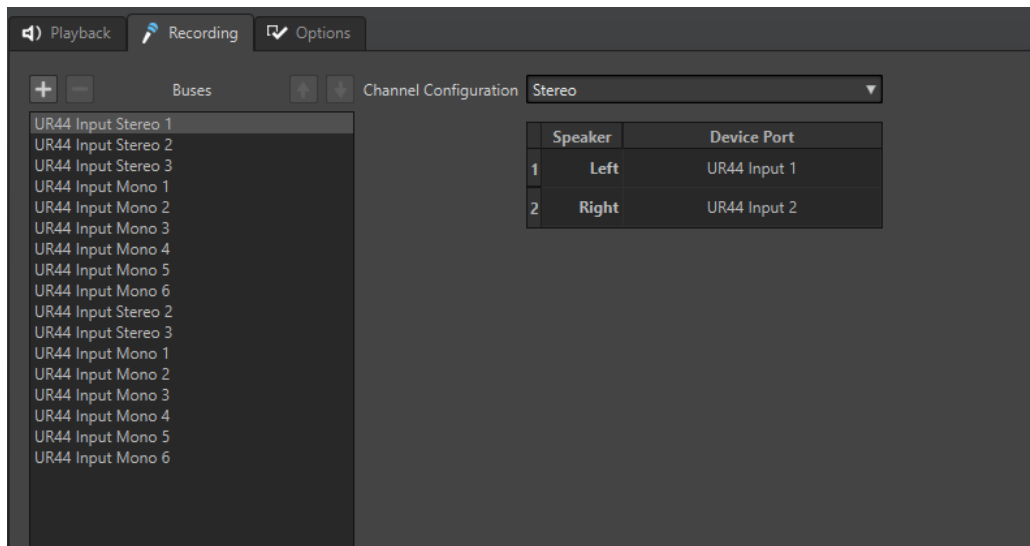
Esta pestaña permite seleccionar los buses que se utilizan para la reproducción.

### Configuración de canales

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

## Pestaña Grabación

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



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

### Añadir bus **+**

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

### Eliminar bus seleccionado **-**

Elimina el bus seleccionado de la lista de buses.

### **Mover bus hacia arriba** ▲

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

### **Mover bus hacia abajo** ▼

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

### **Configuración de canales**

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

### **Lista de buses**

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

## **Pestaña Opciones**

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

### **ASIO-Guard**

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

### **Realizar un fundido de entrada corto al iniciar la reproducción**

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

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

### **Realizar un fundido de salida corto al detener la reproducción**

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

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

### **Liberar controlador**

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

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

### **Frecuencia de muestreo preferida**

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

### Límite de tiempo para el cambio de frecuencia de muestreo

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

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

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

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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[ASIO-Guard](#) en la página 22

[Sección Master](#) en la página 306

[Reproducción y transporte](#) en la página 101

[Grabación](#) en la página 294

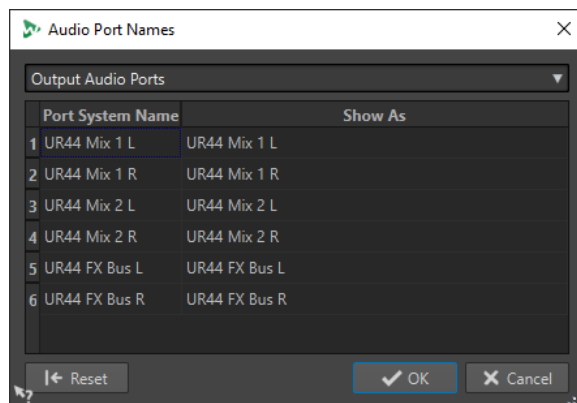
## Especificar nombres personalizados para puertos de audio

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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



5. Opcional: repita este procedimiento para todos los nombres de puertos que quiera cambiar.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

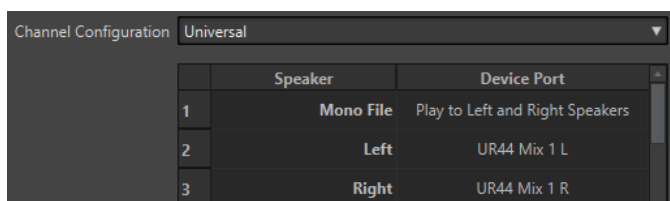
## Enviar flujos de audio de archivos mono a un altavoz dedicado

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

---

PROCEDIMIENTO

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



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

## Combinar múltiples dispositivos de audio en macOS

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

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

PRERREQUISITO

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

---

PROCEDIMIENTO

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

### CONSEJO

Recomendamos usar «Dispositivo agregado» como término de búsqueda.

---

## Grabadoras de CD/DVD

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

Compruebe que tiene la última versión de firmware instalada en la unidad de grabación. Para las grabadoras de CD, el firmware existente debe admitir el modo Disc-At-Once. Además, si



ejecuta una unidad con un firmware antiguo podría impedirle, por ejemplo, escribir marcadores de subíndice en las pistas.

## Dispositivos de control remoto

Puede utilizar dispositivos Steinberg para controlar WaveLab Elements remotamente.

Puede controlar varias operaciones con los diales y deslizadores de su dispositivo de control remoto.

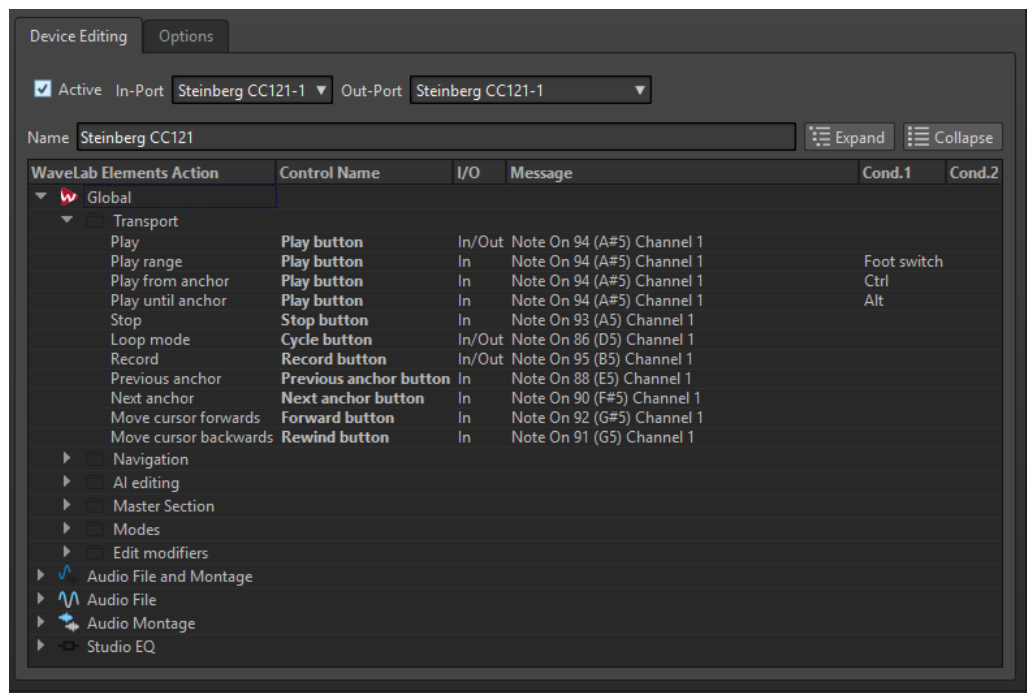
### NOTA

Sólo son compatibles los dispositivos de control remoto originales de Steinberg.

## Pestaña Dispositivos remotos

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

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



## Pestaña Edición de dispositivos

Esta pestaña permite seleccionar un dispositivo de control MIDI y ver el mapa de controles.

### Active

Activa el dispositivo seleccionado y busca los puertos MIDI.

### Puerto entrada/Puerto salida

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

### Nombre

Le permite introducir un nombre de mapa.

### **Expandir/Plegar**

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

### **Lista de acciones de WaveLab Elements**

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

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

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

## **Pestaña Opciones**

### **Emular rueda del ratón**

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

### **Editar campo numérico con foco**

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

## **Controlador de integración avanzada CC121**

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

### **NOTA**

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

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

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

---

### **Sección de canal**

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

#### **Fader**

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

#### **Dial PAN**

Controla la ganancia de la pista activa.

#### **Silenciar**

Silencia/anula el silencio de la pista activa.

### **Solo**

Activa/desactiva el solo de la pista activa.

### **CHANNEL SELECT**

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

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

## **Sección EQ**

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

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

**EQ TYPE** activado:

#### **Diales de ancho de banda (Q)**

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

#### **Diales de frecuencia (F)**

Ajustan la frecuencia central de cada banda de EQ.

#### **Diales de ganancia (G)**

Ajustan la ganancia de cada banda de EQ.

### **On**

Activan/desactivan las bandas de EQ.

### **ALL BYPASS**

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

**EQ TYPE** desactivado:

### **LOW ON**

Abre el **Editor de audio**.

### **LOW-MID ON**

Abre la ventana **Montaje de audio**.

### **HIGH ON**

Abre la pestaña de preferencias.

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

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

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

Ajusta el zoom horizontal en la línea de tiempo.

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

Ajusta el zoom vertical en la línea de tiempo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Sección de transporte**

La sección de Transporte le permite controlar las funciones de transporte de WaveLab Elements.

#### **Botón de anterior**

Mueve la posición del cursor hacia la izquierda.

#### **Botón de rebobinar**

Mueve la posición del cursor de edición hacia la izquierda.

#### **Botón de avanzar**

Mueve la posición del cursor de edición hacia la derecha.

#### **Botón de siguiente**

Mueve la posición del cursor hacia la derecha.

#### **Botón de ciclo**

Activa/desactiva el modo de ciclo.

#### **Botón Detener**

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

#### **Botón Reproducir**

Inicia la reproducción.

#### **Botón de grabar**

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

### **Sección de funciones**

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

#### **Dial VALUE**

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

#### **Botón FUNCTION 1**

Ajusta las opciones de fundido de entrada del clip activo.

#### **Botón FUNCTION 2**

Ajusta las opciones de fundido de salida del clip activo.

#### **Botón FUNCTION 3**

Ajusta las opciones de nivel de envolvente del clip activo.

#### **Botón FUNCTION 4**

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

### **Sección AI KNOB**

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

#### **NOTA**

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

---

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

#### **AI KNOB**

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

#### **Bloquear**

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

### **Indicador CUBASE READY**

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

### **Sección de pedal**

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

# Conceptos de WaveLab Elements

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reglas de edición generales](#) en la página 34

[Gestión de ventanas básica](#) en la página 34

## Reglas de edición generales

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

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

### NOTA

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conceptos de WaveLab Elements](#) en la página 34

## Gestión de ventanas básica

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conceptos de WaveLab Elements](#) en la página 34

## Seleccionar audio

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar un rango arrastrando](#) en la página 35

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 37

## Seleccionar un rango arrastrando

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

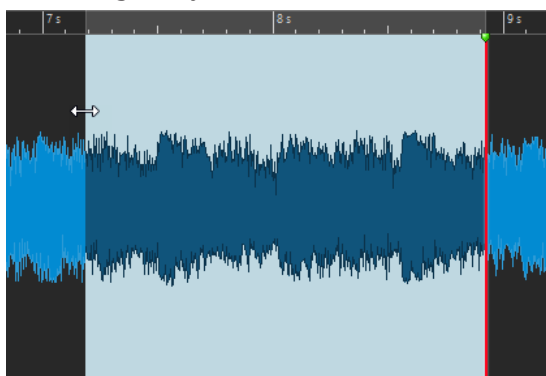
---

### POSIBILIDADES

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

La forma de onda se desplaza automáticamente, lo cual le permite seleccionar secciones más grandes de lo que se muestra en la ventana de onda. La velocidad del desplazamiento depende de la distancia que haya con respecto al extremo de la ventana.

- Para redimensionar un rango de selección horizontalmente o verticalmente en el **Editor de audio**, haga clic y arrastre el cuadro de selección.



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

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar audio](#) en la página 34

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

## Selección del rango de audio en un archivo de audio

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

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

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

### Todo

Selecciona la forma de onda entera.

### Conmutar

Activa/Desactiva el rango de selección.

### Extender

Abre un menú que le permite elegir entre las opciones siguientes para la creación o extensión de rangos de selección:

- **Extender al inicio del archivo** extiende la selección hasta el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al final del archivo** extiende la selección hasta el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al marcador anterior** extiende el extremo izquierdo de la selección al marcador más cercano hacia la izquierda o hacia el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del marcador anterior.
- **Extender al marcador siguiente** extiende el extremo derecho de la selección al marcador más cercano hacia la derecha o hacia el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del siguiente marcador.
- **Extender al cursor** extiende la selección hasta la posición del cursor de edición.
- **Desde el inicio del archivo hasta el cursor** selecciona el rango entre el inicio del archivo de audio y la posición del cursor de edición.
- **Desde el cursor hasta el final del archivo** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el final del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador anterior** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador previo o el inicio del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador siguiente** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador siguiente o el final del archivo de audio.
- **Desplazar selección hacia la izquierda** mueve la selección toda su duración hacia la izquierda.
- **Desplazar selección hacia la derecha** mueve la selección toda su duración hacia la derecha.
- **Desde la posición de reproducción hasta el final** crea un rango de selección desde la posición de reproducción hasta el final de la selección, o hasta el final del archivo, si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.
- **Desde el inicio hasta la posición de reproducción** crea un rango de selección desde la posición de reproducción hasta el inicio de la selección, o hasta el inicio del archivo, si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.
- **Doblar duración de selección** dobla la duración del rango de selección actual.
- **Dividir por dos la duración de selección** reduce la duración del rango de selección actual al 50% de la duración original.

### Canales

Abre un menú donde puede elegir entre las opciones siguientes:

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

### Regiones

Abre un menú donde puede elegir entre las opciones siguientes:

- **Región de bucle** selecciona el rango entre los dos marcadores de bucle que rodean al cursor de edición.



- **Región genérica** selecciona el rango entre los dos marcadores genéricos que rodean al cursor de edición.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de audio](#) en la página 48

## Seleccionar canales en archivos de audio

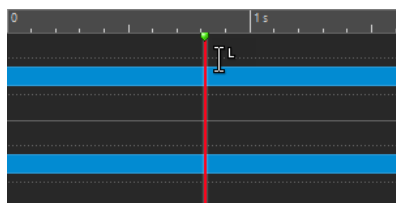
En el **Editor de audio**, puede seleccionar canales individuales, ambos canales de un archivo estéreo o clústeres de canales de un archivo de audio multicanal. Esto le permite aplicar una operación a un solo canal, a ambos canales de un archivo estéreo, o a clústeres de canales de un archivo multicanal.

---

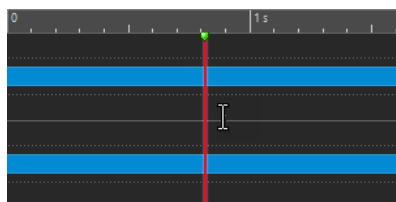
#### POSIBILIDADES

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

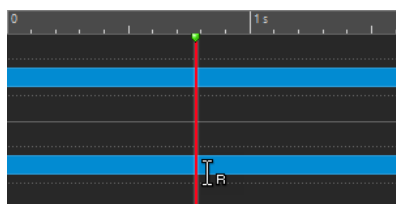
- Para seleccionar el canal izquierdo, haga clic en la mitad superior del canal izquierdo.



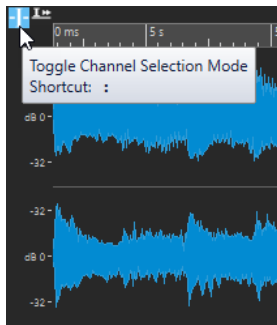
- Para seleccionar ambos canales, haga clic en el área central entre el canal izquierdo y el derecho.



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



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



- Para mover el cursor de edición al canal siguiente/anterior, pulse **Alt - Av Pág** o **Alt - Re Pág**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar audio](#) en la página 34

[Mover el rango de selección a otros canales](#) en la página 39

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Reproducir canales de audio con foco](#) en la página 112

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

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

#### PRERREQUISITO

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

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga zoom acercándose o alejándose para mostrar el audio que se va a cuantizar.
2. Pase el ratón por encima de la regla de tiempo.
3. Pulse **Alt/Opción**.  
El puntero del ratón se convierte en el símbolo de los corchetes [ ].
4. Haga clic y arrastre para seleccionar un rango de audio.

#### NOTA

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

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

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Bordes magnéticos](#) en la página 123

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

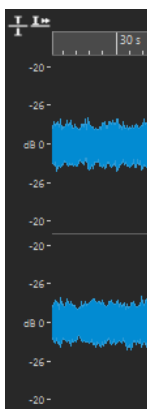
## Mover el rango de selección a otros canales

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

---

### PROCEDIMIENTO

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



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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 37

[Área de control de canal](#) en la página 122

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Seleccionar en la vista general del editor de audio

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

---

### PROCEDIMIENTO

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Mover un rango de selección

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

---

### PROCEDIMIENTO

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Extender y reducir la selección

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

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

### Usar ratón y comandos de teclado

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

### Usar solo comandos de teclado

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

## Eliminar selecciones

Existen varias opciones para eliminar un rango seleccionado.

### Editor de audio

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

#### Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

#### Borrar

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

## Ventana de montaje de audio

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

### Borrar rango seleccionado

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

### Suprimir clips seleccionados/Suprimir rango seleccionado

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

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

## Edición de valores

En varias áreas de la aplicación, puede editar valores numéricos utilizando una combinación de campos de texto y diales.

Los valores a veces están compuestos de varios elementos, por ejemplo, 12 mn 30 seg 120 ms. Puede editar los valores mediante uno de los métodos siguientes:

- Para cambiar un valor, haga clic en un campo de valor y escriba un nuevo valor, o haga clic en las flechas pequeñas del campo de valor.
- Para cambiar el valor de unidad en unidad, pulse **Flecha arriba** y **Flecha abajo**.
- Para cambiar el valor utilizando la rueda del ratón, coloque el cursor del ratón sobre un valor y use la rueda del ratón, o use el dial AI de su controlador MIDI.
- Para cambiar el valor con el ratón, haga clic en un valor y arrastre el ratón hacia arriba o hacia abajo.
- Para saltar a los valores máximo y mínimo, pulse la tecla **Inicio** o **Fin**, respectivamente.
- Para moverse de un elemento del valor a otro, pulse **Flecha izquierda** o **Flecha derecha**.

## Deslizadores

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

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

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Conceptos de WaveLab Elements](#) en la página 34

## Renombrar elementos en tablas

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

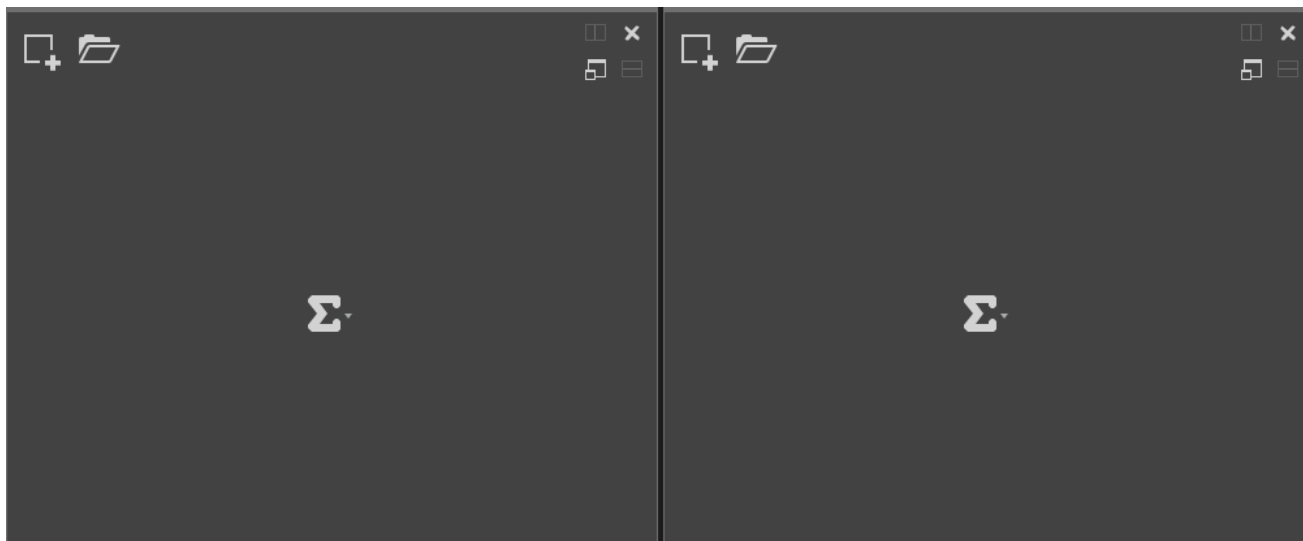
[Ventana de álbum](#) en la página 286

## Grupos de pestañas

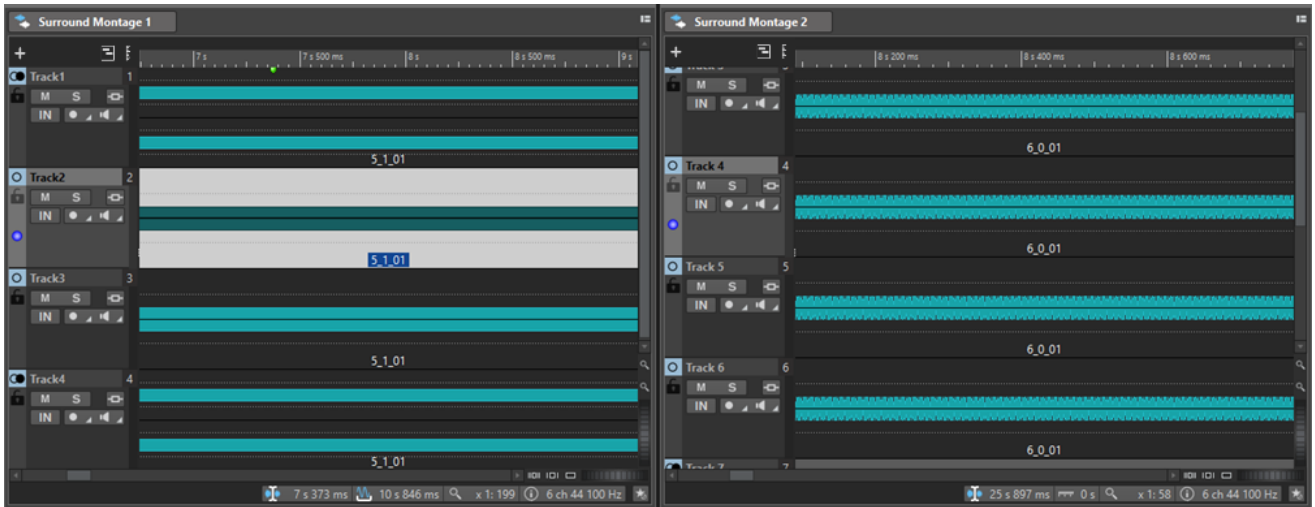
Con los grupos de pestañas puede ver el contenido de diferentes archivos, ventanas de herramientas, o medidores a la vez, sin tener que navegar a través de diferentes ventanas. Cada grupo de pestañas tiene su propio contenido y barra pestañas.

Puede tener dos grupos de pestañas de archivos.

### Grupos de pestañas de archivos vacíos



## Grupos de pestañas de archivos con montajes de audio



### VÍNCULOS RELACIONADOS

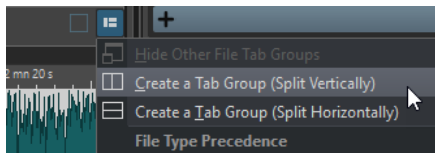
[Crear grupos de pestañas de archivos](#) en la página 43

[Utilizar los grupos de pestañas](#) en la página 44

## Crear grupos de pestañas de archivos

### PROCEDIMIENTO

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



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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grupos de pestañas](#) en la página 42

[Utilizar los grupos de pestañas](#) en la página 44

## Crear grupos de pestañas de archivos en grupos de pestañas vacíos

### PROCEDIMIENTO

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grupos de pestañas](#) en la página 42

[Utilizar los grupos de pestañas](#) en la página 44

## Utilizar los grupos de pestañas

El botón **Grupo de pestañas** en la parte superior derecha de cada ventana de pestañas le permite maximizar, mover, y cerrar grupos de pestañas. Puede usar las pestañas de distintas formas y con distintos fines, dependiendo del tipo de ventana.

### Grupos de pestañas de la ventana de herramientas

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

### Grupos de pestañas de archivos

- Para cerrar un grupo de pestañas de archivos, haga clic en el botón **Grupo de pestañas** y seleccione **Ocultar todo**.
- Para reordenar las pestañas de un grupo de pestañas, arrastre la pestaña horizontalmente a una nueva posición de la barra de pestañas.
- Para mover una pestaña a otro proyecto, arrástrela a otro proyecto.
- Para pegar el contenido de una pestaña en un archivo de audio, arrastre la pestaña a la forma de onda. La pestaña se inserta en la posición del cursor.
- Para maximizar el grupo activo de pestañas de archivo, abra el menú emergente **Opciones de grupos de pestañas de archivos** y seleccione **Ocultar los demás grupos de pestañas**. Para mostrar todos los grupos de pestañas de archivo, abra el menú emergente **Opciones de grupos de pestañas de archivos** y seleccione **Mostrar los demás grupos de pestañas**. También puede hacer doble clic en el encabezado de una pestaña de archivos de un grupo de pestañas para mostrar/ocultar los demás grupos de pestañas.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grupos de pestañas](#) en la página 42

[Crear grupos de pestañas de archivos](#) en la página 43

## Archivos de picos

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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reconstruir o actualizar visores de picos](#) en la página 45



## Reconstruir o actualizar visores de picos

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

---

### PROCEDIMIENTO

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de picos](#) en la página 44

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 125

## Archivos auxiliares

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

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

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

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

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de la Sección Master](#) en la página 325

[Pestaña Archivo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 430

## Precisión de procesado

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

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

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

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

#### NOTA

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

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

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 75

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 424

## Estándar de sonoridad EBU R-128

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

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

### Medición de sonoridad

Este método tiene en cuenta la sensibilidad de frecuencias del oído humano a los niveles de sonoridad. Hay tres tipos de elementos que puede identificar:

- La sonoridad integrada, también llamada sonoridad de programa, establece la sonoridad promedia de una pieza de audio. Esta medición utiliza un método de puerta para omitir los largos períodos de silencio.
- La sonoridad a corto plazo mide la sonoridad una vez por segundo, en un bloque de audio de tres segundos. Ofrece información sobre los pasajes de audio con mayor sonoridad.
- La sonoridad momentánea mide un rango de 400 ms de audio a intervalos de 100 ms. Esto le proporciona información instantánea sobre la sonoridad.

### Rango de sonoridad

La medición del rango de sonoridad sirve para establecer las dinámicas de la señal de audio. Indica la relación entre la sección más fuerte y más débil (pero no silenciosa). El audio se divide en pequeños bloques. Hay un bloque de audio cada segundo y cada bloque dura tres segundos. Los bloques analizados se superponen.

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

### Picos reales

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

## Nombrado y unidades

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

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

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Normalizador de sonoridad](#) en la página 187

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 170

[Pestaña Formatos \(Preferencias globales\)](#) en la página 425

## Reinicializar respuestas por defecto

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

---

### PROCEDIMIENTO

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

### RESULTADO

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Opciones \(Preferencias globales\)](#) en la página 427

# Ventana Espacio de trabajo

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

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

- **Editor de audio** para ver y editar archivos de audio.
- Ventana **Montaje de audio**, un entorno de edición no destructiva para ensamblar y editar montajes de audio.

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

## Elementos de la ventana de espacio de trabajo

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

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editor de audio](#) en la página 48

[Montaje de audio](#) en la página 48

## Editor de audio

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

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio** puede ensamblar clips de audio para crear un montaje. Puede organizar, editar y reproducir clips en pistas estéreo o mono.

Las funciones incluyen efectos basados en clips y pistas, automatización de panorama y volumen, fundido cruzado y fundido de rango amplio.

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

La edición de clips en un montaje de audio no es destructiva, es decir, no afecta a los archivos de audio originales.

La ventana **Montaje de audio** le ofrece una representación gráfica de los clips en las pistas. En ella, puede ver, reproducir y editar las pistas y los clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Montaje de audio](#) en la página 201

## Ventanas de herramientas

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

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir y cerrar ventana de herramientas](#) en la página 49

## Abrir y cerrar ventana de herramientas

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de herramientas](#) en la página 49

## Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores

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

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

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

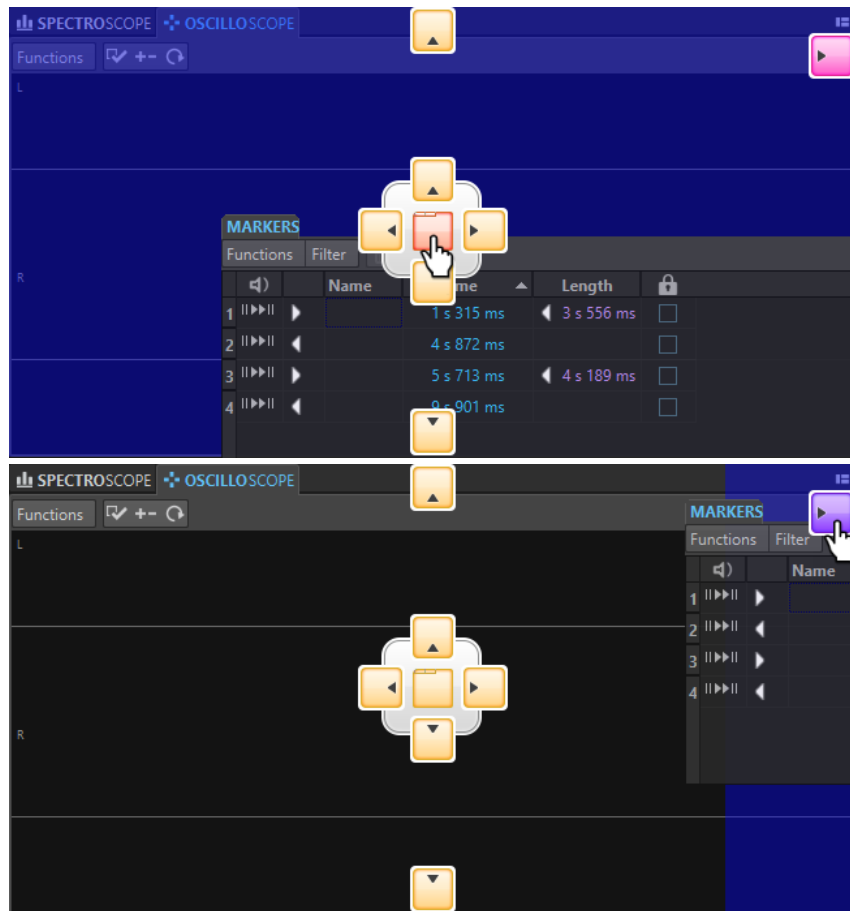
- Para anclar una ventana de herramientas o de medidores, haga clic y mantenga pulsado sobre la barra de título, o haga clic en el botón **Opciones** a la derecha de la barra de título y seleccione **Anclar grupo de pestañas en otro sitio**.


NOTA

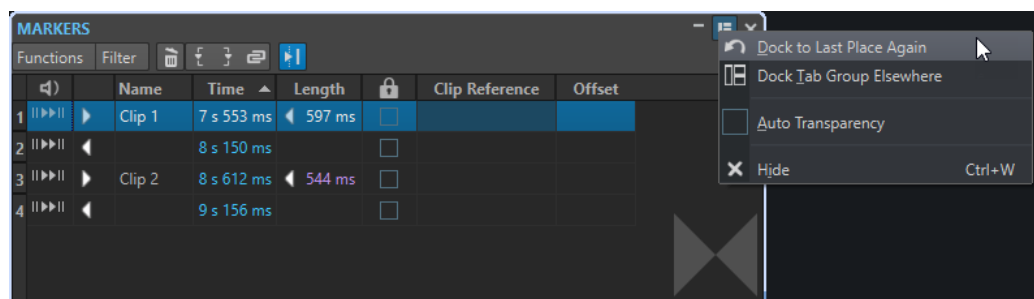
Los símbolos amarillos indican ubicaciones para las ventanas ancladas.

Los símbolos rosas indican ubicaciones para las ventanas autodeslizantes.

Arrastre la ventana hasta una de las ubicaciones.



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



VÍNCULOS RELACIONADOS

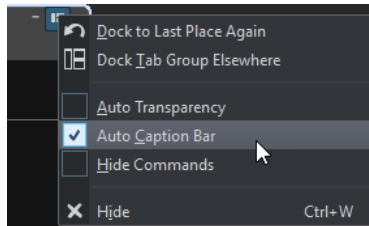
[Ventanas autodeslizantes](#) en la página 51

## Ocultar la barra de título en las ventanas de medidores flotantes

Para ahorrar espacio de pantalla, la barra de título de las ventanas de medidores flotantes se puede ocultar automáticamente si la ventana no es la ventana activa. Puede realizar el ajuste para cada ventana flotante individual.

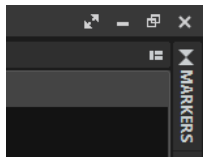
### PROCEDIMIENTO

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

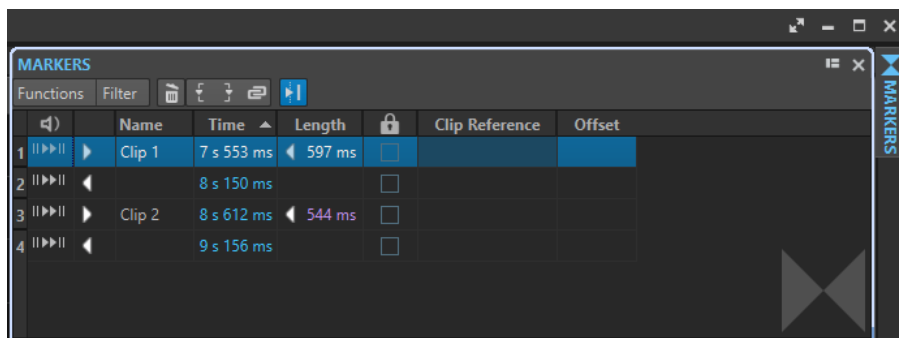


## Ventanas autodeslizantes

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



Pestaña de ventana autodeslizante

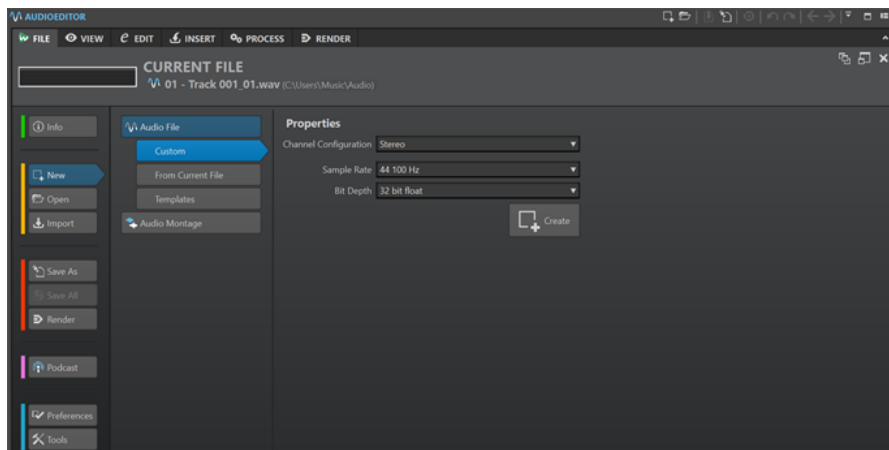


Una ventana autodeslizante abierta

## Pestaña Archivo

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

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



### Info

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

### Nuevo

Le permite crear archivos de audio o montajes de audio. Puede crear nuevos archivos o usar una plantilla.

### Abrir

Le permite abrir archivos de audio o montajes de audio, volver atrás a archivos guardados, y abrir montajes de audio en **Modo seguro**.

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

### Importar

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

- **Archivo de audio a montaje**
- **Video**
- **Audio desconocido**

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

- **CD de audio**

### Guardar como

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

### Guardar todo

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

Puede usar el filtro para mostrar todos los archivos cambiados, solo los archivos de audio, o solo los montajes de audio.

### Renderizar

Le permite renderizar el archivo o el montaje de audio activo, la pista activa, un intervalo de un clip de video activo o una región de audio marcada específica.

### Podcast

Le permite publicar podcasts.



## Preferencias

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

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

## Herramientas

Le permite acceder a las siguientes herramientas:

- **Conversión por lotes**

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Info Diálogo](#) en la página 53

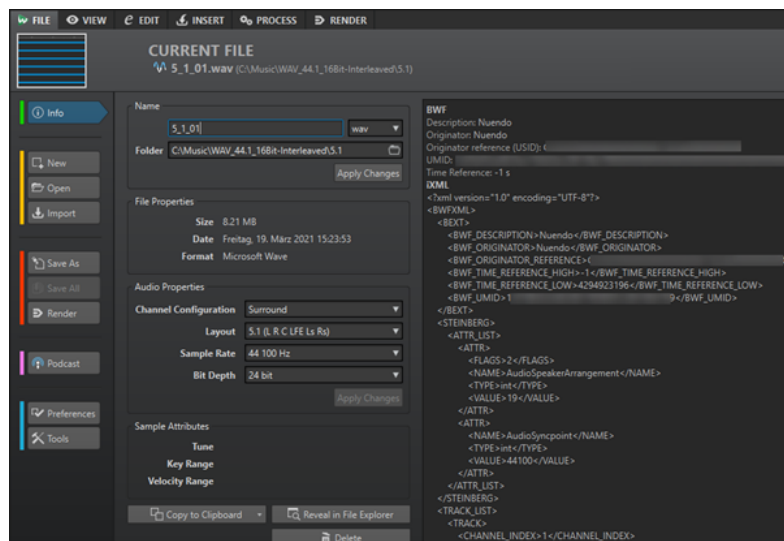
[Configurar WaveLab Elements](#) en la página 421

[Diálogo Formato de archivo especial](#) en la página 155

# Info Diálogo

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

- Para acceder al diálogo **Info**, seleccione la pestaña **Archivo** y haga clic en **Info**.



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

### Nombre

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

### Propiedades de archivo

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

### Propiedades de audio

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

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

Puede editar estos atributos.

### Atributos de muestra (solo archivos de audio)

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

### Metadatos

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

### Copiar al portapapeles

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

### Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

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

### Borrar

Elimina el archivo activo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 71

## Barra de comandos

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



### Abrir asistente de inicio

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

### Nuevo

Le permite crear un archivo de audio o un montaje de audio. Puede crear nuevos archivos o usar una plantilla.

### Abrir

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

### Guardar

Guarda el archivo activo.

### Guardar como

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

### Actualizar Cubase/Nuendo

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

### Deshacer

Le permite deshacer cambios.

### Rehacer

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos.

### Navegar hacia atrás/Navegar hacia adelante

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

### Personalizar barra de comandos

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

### Maximizar ventana

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

### Opciones de disposición

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

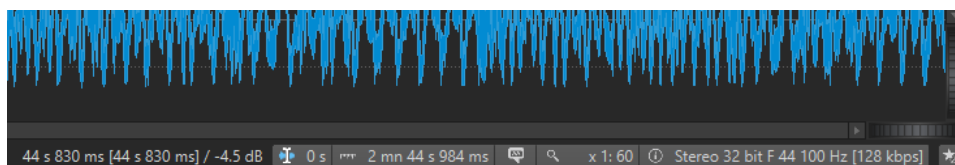
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[WaveLab Exchange](#) en la página 394

## Barra de estado

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

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



### Tiempo/nivel (dB)

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

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

### Sincronizar cursor

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

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

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

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

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

#### NOTA

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

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

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

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

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

#### Indicador de nota de muestreador (solo editor de audio)

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

#### Indicador de zoom

Muestra el factor de zoom actual.

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

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

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

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

#### Bypass Sección Master

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

#### Información de fondo

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



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

## Menús contextuales

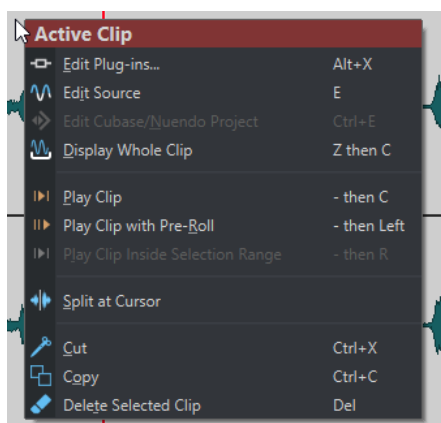
WaveLab Elements ofrece varios menús contextuales, que contienen comandos y/u opciones relativos a la ventana activa.

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

### CONSEJO

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

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



Menú contextual en la ventana del montaje de audio

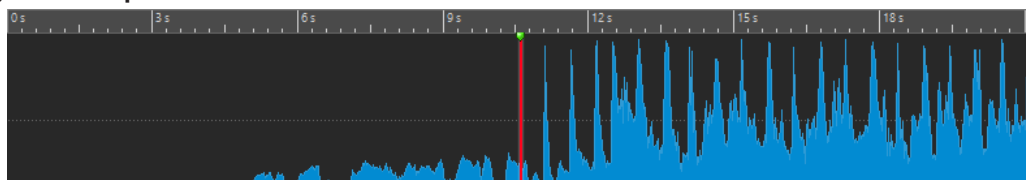
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

## Regla de tiempo y regla de nivel

Tanto en la ventana **Editor de audio** como en la del **Montaje de audio**, puede visualizar una regla de tiempo. Además, en el **Editor de audio** está disponible una regla de nivel.

### Regla de tiempo



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



Regla de nivel en el Editor de audio

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

[Opciones de la regla de tiempo y la regla de nivel](#) en la página 58

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 61

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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

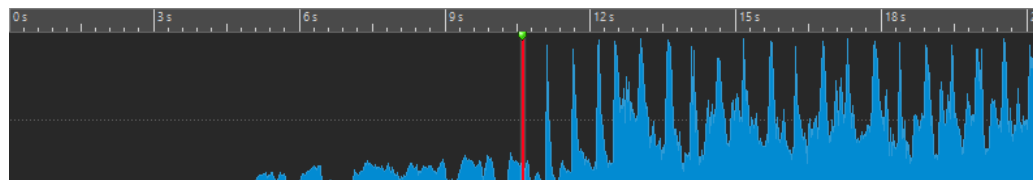
[Menú Regla de tiempo](#) en la página 58

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 60

## Menú Regla de tiempo

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

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



### Código de tiempo

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

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

### Reloj

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

### Muestras

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

### Compases y tiempos

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

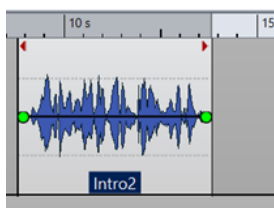
### Tamaño de archivo (solo editor de audio)

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

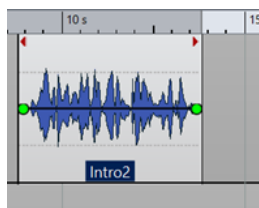
### Mostrar rejilla

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

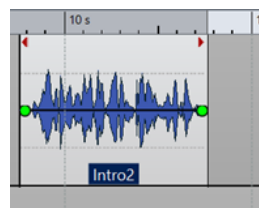
- En el **Editor de audio**, puede aplicar el ajuste para la vista principal y la vista general individualmente.
- En la ventana **Montaje de audio**, dispone de otras tres opciones:
  - **Ocultar**
  - **Mostrar en el fondo**
  - **Mostrar sobre clips**



Ocultar



Mostrar en el fondo



Mostrar sobre clips

### NOTA

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

### Formato de tiempo

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

### Guardar ajustes actuales como por defecto

Si esta opción está activada, la regla de tiempo utiliza el formato de tiempo actual en todas las ventanas nuevas del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.

### Ajustar origen de regla al inicio del archivo

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

### Ajustar origen de regla al cursor

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

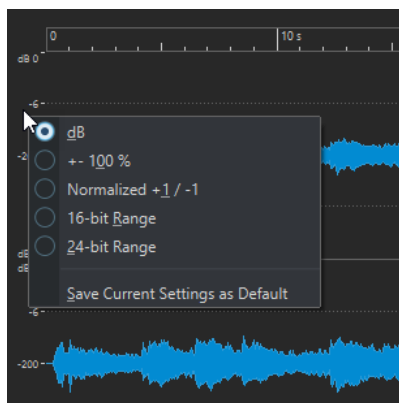
[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 61

[Menú Regla de nivel \(solo editor de audio\)](#) en la página 60

## Menú Regla de nivel (solo editor de audio)

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

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



### **dB**

Establece el formato de nivel en decibelios.

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

Establece el formato de nivel como porcentaje.

### **Normalizado +1/-1**

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

### **Rango 16 bits**

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

### **Rango 24 bits**

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

### **Guardar ajustes actuales como por defecto**

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

[Menú Regla de tiempo](#) en la página 58

## Trabajar con una visualización basada en un indicador

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



#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, haga clic derecho en la regla de tiempo y seleccione **Compases y tiempos**.
  2. Haga clic derecho en la regla de tiempo y seleccione **Formato de tiempo**.
  3. En la pestaña **Compases y tiempos**, defina valores para **Tipo de compás** y **Tempo (ritmo)** oportunos para el archivo de audio.
  4. Ajuste **Tics por negra** a un valor numérico con el que se sienta a gusto.  
Por ejemplo, este puede ser el mismo valor utilizado en el secuenciador MIDI.
  5. Haga clic en **Aceptar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 61

## Ajustar la posición del cursor de edición

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

Hay varias maneras de mover el cursor de edición:

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

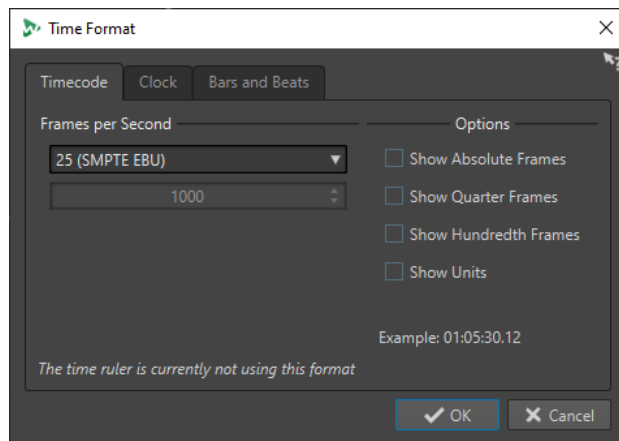
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 61

## Diálogo Formato de tiempo

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

- Para abrir el diálogo **Formato de tiempo**, haga clic derecho en la regla en el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, y seleccione **Formato de tiempo**.  
En el **Editor de audio**, puede establecer diferentes formatos de tiempo para el visor general y el visor principal.



## Pestaña Código de tiempo

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

### Fotogramas por segundo

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

### Mostrar fotogramas absolutos

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

### Mostrar cuartos de fotogramas

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

### Mostrar centésimas de fotogramas

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

### Mostrar unidades

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

## Pestaña Reloj

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

### Mostrar unidades

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

### Compacto

Muestra el tiempo sin indicadores de unidades.

## Pestaña Compases y tiempos

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

### Unidad de tiempo

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

### Tempo

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

### Tics por negra

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

### Mostrar tics

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

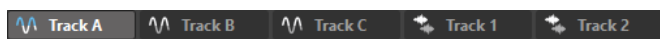
[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

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

Una pestaña situada en la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** es un contenedor para un archivo en WaveLab Elements. Puede abrir varias pestañas, pero no puede haber más de una activa al mismo tiempo. El menú contextual **Pestañas** tiene opciones relacionadas con pestañas.

### Pestañas de archivos

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



#### Crear montaje de audio

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

#### Añadir a

Le permite añadir el archivo activo a otro editor.

#### Cerrar

Cierra la pestaña activa.

#### Cerrar todos menos este

Cierra todos los archivos menos el archivo activo.

#### Cerrar todos los archivos de audio

Cierra todos los archivos de audio.

#### Info

Muestra información sobre el archivo activo.

#### Abrir en Explorador de archivos/Finder de macOS

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

#### Copiar al portapapeles

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

#### Archivos recientes

Le permite abrir archivos usados recientemente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cerrar archivos](#) en la página 67

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 220

## Activar el modo de pantalla completa

Puede usar WaveLab Elements en modo pantalla completa.

---

### PROCEDIMIENTO

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

## Reiniciar la disposición por defecto del espacio de trabajo

---

### PROCEDIMIENTO

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

# Gestión de archivos

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

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir archivos a través de la pestaña Archivo](#) en la página 65

[Guardar archivos](#) en la página 67

[Explorador de archivos](#) en la página 71

## Abrir archivos

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

Puede abrir uno o varios archivos al mismo tiempo

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

## Abrir archivos a través del Asistente de inicio

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

---

### PROCEDIMIENTO

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

### CONSEJO

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

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

## Abrir archivos a través de la pestaña Archivo

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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

#### RESULTADO

Si seleccionó un archivo individual, se abre.

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cerrar archivos](#) en la página 67

[Guardar archivos](#) en la página 67

[Abrir archivos desde el portapapeles](#) en la página 66

[Abrir archivos automáticamente en un grupo de pestañas dedicado](#) en la página 67

## Abrir archivos desde el portapapeles

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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

#### RESULTADO

Los archivos se abren en nuevas pestañas de archivos.

## Iniciar WaveLab abriendo archivos

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

Haga uno de lo siguiente:

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

#### RESULTADO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

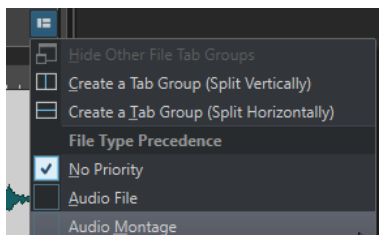
[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 423

[Abrir archivos](#) en la página 65

## Abrir archivos automáticamente en un grupo de pestañas dedicado

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

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

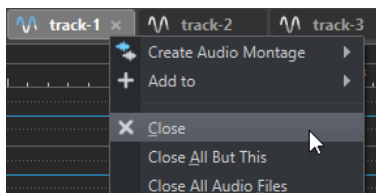


## Cerrar archivos

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

### POSIBILIDADES

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



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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Abrir archivos a través de la pestaña Archivo](#) en la página 65

## Guardar archivos

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

### IMPORTANTE

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

---

---

#### POSIBILIDADES

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Indicadores de cambios en pestañas](#) en la página 68

[Guardar varios archivos a la vez](#) en la página 68

## Indicadores de cambios en pestañas

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

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

#### Blanco

El archivo no se ha modificado.

#### Verde (solo editor de audio)

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

#### Rojo

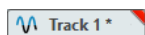
Se ha modificado el archivo y los cambios todavía no se han guardado.

#### Amarillo

El archivo se ha renderizado en Cubase.

#### Indicador de cambios sin guardar

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



### Color de nombre de pestaña

#### Púrpura

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

## Guardar varios archivos a la vez

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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



## Guardar copias de archivos

Puede guardar copias de archivos en los que está trabajando.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Guardar como**.
  2. Especifique un nombre y una ubicación.
  3. Active la casilla **Guardar copia, no cambia el archivo actual**.
  4. Haga clic en **Guardar**.
- 

## Volver al archivo guardado

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

---

### PROCEDIMIENTO

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

### RESULTADO

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

## Copias de seguridad automáticas

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

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

## Guardar montajes de audio

Las operaciones de guardado para montajes de audio son las mismas que las de los archivos de audio. Sin embargo, hay que tener en cuenta algunas cosas a la hora de guardar montajes de audio.

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renombrar archivos](#) en la página 70

[Guardar archivos](#) en la página 67

## Borrar archivos

Puede borrar archivos activos desde WaveLab Elements.

#### PRERREQUISITO

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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

---

#### RESULTADO

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

## Renombrar archivos

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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de picos](#) en la página 44

[Renombrar archivos](#) en la página 70

## Renombrar archivos

Puede renombrar archivos desde dentro de WaveLab Elements.

#### PRERREQUISITO

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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

- Pulse **F2**, especifique un nuevo **Nombre**, **Carpeta** y/o extensión de archivo y haga clic en **Aceptar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renombrar archivos](#) en la página 70

[Pestaña Archivo](#) en la página 51

## Explorador de archivos

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

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

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

También puede optar por ver únicamente tipos específicos de archivos.

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

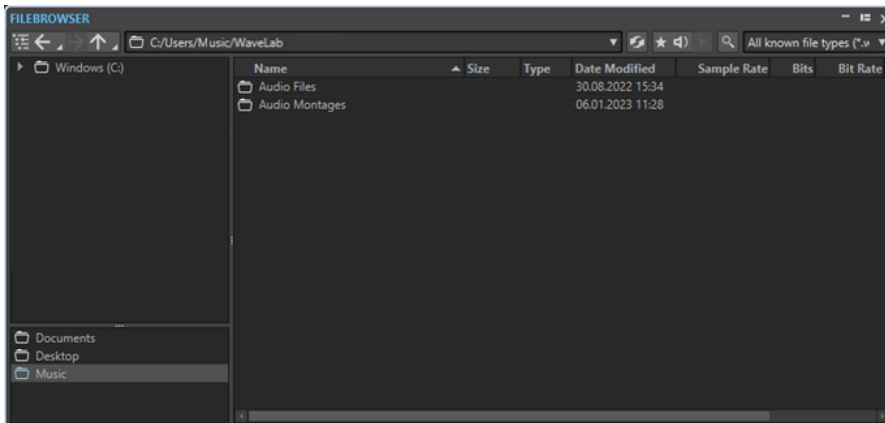
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 71

## Ventana Explorador de archivos

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

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



### Mostrar carpeta actual en árbol de carpetas



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

### Atrás/Adelante/Directorio principal



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

### Ubicación

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

### Refrescar



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

#### NOTA

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

### Reproducir a través de la Sección Master



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

### Modo autoreproducir



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

### Reproducir archivo de audio seleccionado



Reproduce el archivo de audio seleccionado.

### Buscar



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

### Lista de tipo de archivo

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

### Árbol de carpetas

Muestra las carpetas que están disponibles en su ordenador.

### Carpetas favoritas

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

### Lista de archivos

Muestra la siguiente información acerca de cada archivo:

- **Nombre** muestra el nombre del archivo de audio.
- **Tamaño** muestra el tamaño del archivo de audio.
- **Tipo** muestra el tipo del archivo de audio.
- **Fecha modif.** muestra la fecha en la que se grabó el archivo de audio por última vez.
- **Frecuencia de muestreo** muestra la frecuencia de muestreo en Hz.

- **Bits** muestra la precisión de muestras en bits. «32F» quiere decir 32 bits flotantes y «64F» quiere decir 64 bits flotantes.
- **Tasa de bits** muestra tasa de bits en kbps.
- **Duración** muestra la duración del archivo de audio.
- **Canales** muestra el número de canales.

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

#### Mostrar en Explorador de archivos/Mostrar en Finder de macOS

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

#### Crear carpeta

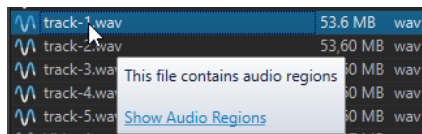
Si hace clic derecho en la lista de archivos, puede seleccionar **Crear carpeta** para añadir una nueva carpeta para estructurar sus archivos.

#### Regiones de audio

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

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

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



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 71

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 96

[Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas](#) en la página 73

[Ventana Metadatos](#) en la página 164

[Info Diálogo](#) en la página 53

## Añadir carpetas a la lista de carpetas favoritas

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 71

## Cambiar entre archivos

Puede tener abiertos varios archivos y alternarlos.

---

POSIBILIDADES

- Para poner en frente un archivo, haga clic en la pestaña correspondiente.
  - Para cambiar entre los archivos, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y pulse **Tab** de forma continua.
  - Para navegar hacia atrás y hacia adelante entre los dos últimos archivos activos, pulse **Ctrl/Cmd - Tab**. Asegúrese de soltar todas las teclas después de cada paso.
  - Para navegar hacia atrás, pulse **Ctrl/Cmd - Mayús - Tab**.
  - Para pasar del archivo activo al archivo editado más recientemente, y viceversa, pulse **F5**.
- 

## Archivos usados recientemente

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

## Abrir archivos usados recientemente

Puede abrir archivos usados recientemente desde el menú **Archivo** o la pestaña **Archivos recientes**. La última opción muestra más archivos y ofrece opciones adicionales.

---

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Abrir**.
  2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
  3. Haga clic en **Archivos recientes**.
  4. Opcional: use el campo Buscar para escribir el nombre del archivo que busca.
  5. Seleccione el archivo que desea abrir.
  6. Haga clic en **Abrir**.
- 

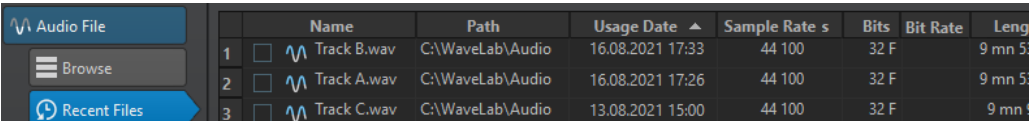
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Archivos recientes](#) en la página 74

## Pestaña Archivos recientes

Esta pestaña le permite ver y gestionar todos los archivos usados recientemente en WaveLab Elements. Puede buscar archivos, abrir varios de ellos a la vez, y eliminar archivos individualmente o archivos que no se pueden encontrar.

- Para abrir la pestaña **Archivos recientes**, seleccione **Archivo > Abrir**, seleccione uno de los tipos de archivo y haga clic en **Archivos recientes**.



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

### Mostrar solo archivos creados por WaveLab Elements

Muestra únicamente los archivos que no se han abierto desde que WaveLab Elements los creó. Por ejemplo, un archivo renderizado mantiene su estado hasta que se abre.

### Campo de búsqueda

Le permite buscar texto en la columna **Nombre** o **Ruta**, dependiendo de qué columna está seleccionada.

### Eliminar archivos no existentes

Elimina aquellos archivos de la lista que no pueden encontrarse en el medio.

### Eliminar archivos seleccionados

Elimina todos los archivos seleccionados de la lista.

### Abrir

Abre los archivos seleccionados.

## Filtrar por nombre los archivos usados recientemente

El campo de búsqueda de la pestaña **Archivos recientes** le permite filtrar la lista de archivos por nombre.

- Para especificar si se utiliza la columna **Nombre** o **Ruta**, haga clic en el encabezado de la columna **Nombre** o **Ruta**.
- Para buscar un archivo, introduzca el texto en el campo de búsqueda.
- Para cambiar el foco del campo de búsqueda a la lista de archivos utilizados recientemente, pulse **Flecha abajo**.
- Para cambiar el foco de la lista de archivos utilizados recientemente al campo de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd - F**.

## Establecer la cantidad de archivos usados recientemente a mostrar

Puede especificar cuántos archivos deben mostrarse en la lista de archivos usados recientemente.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.
  2. Seleccione la pestaña **Visualización**.
  3. En la sección **Historial**, establezca el número máximo de elementos a listar en el menú **Archivos recientes**.
- 

## Archivos temporales

WaveLab Elements crea archivos temporales para almacenar resultados intermedios del procesado de archivos de audio y para las funciones de deshacer/rehacer. Puede especificar la ubicación en la que WaveLab Elements guarda los archivos temporales y la precisión del procesado de los archivos temporales.

Por defecto, WaveLab Elements crea archivos temporales de 32 bits flotantes. Use la opción **64 bit flotantes** si quiere crear archivos de audio de 64 bits flotantes o archivos PCM de 32 bits.

#### NOTA

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

Puede cambiar la precisión del procesamiento de los archivos temporales con la opción **Archivos temporales**. Puede ajustar esta opción en las **Preferencias globales** de la pestaña **Audio**.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Especificar carpetas para abrir y guardar archivos](#) en la página 96  
[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 424

## Acciones de deshacer y rehacer

Puede deshacer y rehacer tantas operaciones como quiera, incluso después de guardar el archivo. La única limitación es el espacio disponible en el disco.

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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Historial de versiones](#) en la página 76  
[Deshacer cambios en efectos](#) en la página 280

## Historial de versiones

El historial de versiones le permite ver un historial de todas las versiones y volver a una versión anterior. En la ventana **Historial** puede ver todas las versiones del montaje de audio o del archivo de audio con el que esté trabajando.

En el historial de WaveLab Elements, cada versión consta de un archivo de audio o de un montaje de audio que pueden restaurarse. Cada edición al archivo de audio o al montaje de audio crea una nueva versión.

La ventana **Montaje de audio** y el **Editor de audio** tienen ventanas **Historial** independientes.

Puede deshacer y rehacer operaciones, y restaurar versiones anteriores, incluso después de guardar el archivo. La versión inicial está en la parte superior de la lista, la versión más reciente está en la parte inferior de la lista.

El nombre de la operación que creó la versión se muestra en la fila **Versión**, en la ventana **Historial**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Historial de montajes de audio](#) en la página 76  
[Ventana Historial en el Editor de audio](#) en la página 78

## Ventana Historial de montajes de audio

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

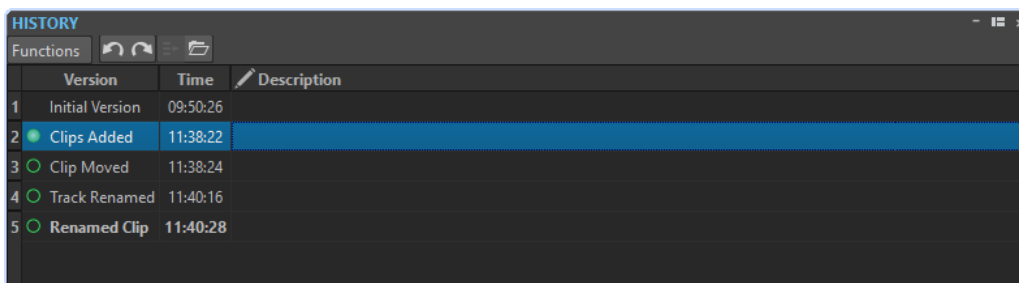


#### NOTA

La versión inicial está en la parte superior de la lista.

La versión más reciente está en la parte inferior de la lista.

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



## Lista de historial

Están disponibles las siguientes columnas en la lista de historial:

### Versión

Muestra el tipo de operación que creó la versión correspondiente.

### Tiempo

Muestra el momento de la operación.

### Descripción

Le permite añadir una descripción a una versión.

## Menú Funciones

Están disponibles las siguientes opciones a través del menú **Funciones**:

### Deshacer/Rehacer

Deshace/Rehace la última operación. Puede utilizar deshacer/rehacer incluso después de guardar.

### Restaurar versión seleccionada

Restaura la versión seleccionada.

### Abrir versión seleccionada en una nueva pestaña

Abre la versión seleccionada en una nueva pestaña.

### Suprimir versión seleccionada

Suprime la versión seleccionada del historial.

### Vaciar historial

Borra el historial. Esto libera memoria y espacio en disco. Si vacía el historial, no puede deshacer operaciones previas.

### Conservar versiones deshechas

Por defecto, si vuelve a una versión anterior, se suprimen todas las versiones creadas después de la versión seleccionada. Para mantener todas las versiones en el historial incluso si vuelve a versiones anteriores, active **Conservar versiones deshechas**.

## Ventana Historial en el Editor de audio

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

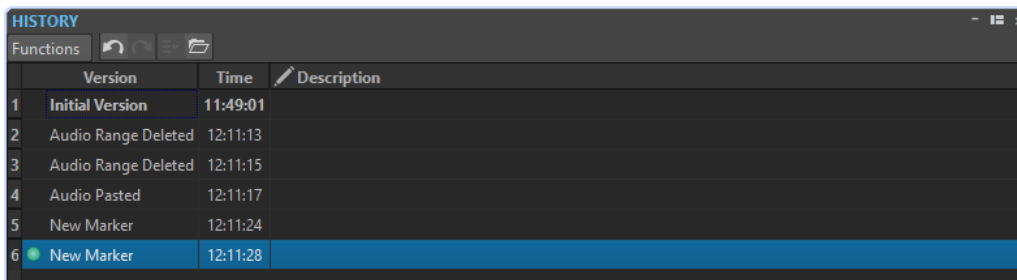
### NOTA

La versión inicial está en la parte superior de la lista.

La versión más reciente está en la parte inferior de la lista.

---

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



### Lista de historial

Están disponibles las siguientes columnas en la lista de historial:

#### Versión

Muestra el tipo de operación que creó la versión correspondiente.

#### Tiempo

Muestra el momento de la operación.

#### Descripción

Le permite añadir una descripción a una versión.

### Menú Funciones

Están disponibles las siguientes opciones a través del menú **Funciones**:

#### Deshacer/Rehacer

Deshace/Rehace la última operación. Puede utilizar deshacer/rehacer incluso después de guardar.

#### Restaurar versión seleccionada

Restaura la versión seleccionada.

#### Abrir versión seleccionada en una nueva pestaña

Abre la versión seleccionada en una nueva pestaña.

#### Suprimir versión seleccionada

Suprime la versión seleccionada del historial.

#### Vaciar historial

Borra el historial. Esto libera memoria, espacio en el disco duro y cualquier archivo de audio relacionado. Si vacía el historial, no puede deshacer operaciones previas.

### Conservar versiones deshechas

Por defecto, si vuelve a una versión anterior, se suprimen todas las versiones creadas después de la versión seleccionada. Para mantener todas las versiones, active **Conservar versiones deshechas**.

## Operaciones de arrastrar

WaveLab Elements utiliza profusamente las técnicas de arrastrar y soltar para realizar varias operaciones, algunas de las cuales solo se pueden realizar de esta forma.

- Para arrastrar un objeto, haga clic en un objeto, mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre el objeto. Para soltar el objeto, deje de pulsar el botón.

Hay varios tipos de objetos que se pueden arrastrar entre varias ubicaciones de origen y destino, por ejemplo, archivos, texto, clips, elementos de una lista, y marcadores.

#### NOTA

También es posible arrastrar y soltar archivos desde WaveLab Elements hasta Nuendo de Steinberg.

- Para reorganizar una pestaña dentro de su propio grupo de pestañas, arrástrela horizontalmente.
- Para mover una pestaña a otra ventana, arrástrela verticalmente.
- Para abrir un archivo, arrástrelo desde la ventana **Explorador de archivos** de WaveLab Elements, desde el Explorador de archivos/Finder de macOS, o desde otra aplicación hasta la barra de pestañas.
- Para crear una copia de un archivo, arrastre su pestaña verticalmente a otra posición de la barra de pestañas, luego pulse **Ctrl/Cmd** y suelte el botón del ratón.
- Puede enganchar y desenganchar ventanas de herramientas y ventanas de medidores arrastrando.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores](#) en la página 49

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

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

- Para insertar un archivo de audio en otro archivo de audio, arrastre la barra de título del archivo hasta la forma de onda de otro archivo. También puede arrastrar un archivo de audio desde la ventana **Explorador de archivos**, el Explorador de archivos/Finder de macOS, o desde otra aplicación hasta el **Editor de audio**.
- Para mover un marcador, arrástrelo a otra posición sobre la regla de tiempo.
- Para crear una copia de un marcador, pulse **Mayús** y arrástrelo hasta otra posición dentro de la regla de tiempo.
- Para borrar un marcador, arrástrelo hacia arriba, fuera de la regla de tiempo.
- Para copiar una selección de audio, arrastre una región de audio seleccionada hasta el área de la forma de onda del mismo archivo u otro.
- Para cambiar la extensión del rango de selección, coloque el cursor de edición al inicio/fin del rango de selección y arrástrelo hacia la izquierda o la derecha.

- Para cambiar el cursor de edición sin perder la selección actual y forzarlo a la posición de un ancla, pulse **Mayús** y mueva el ratón cerca del cursor del montaje/archivo de audio. La forma del cursor del ratón cambia y puede arrastrar el cursor de izquierda a derecha.
- Para mover el cursor de edición sin cambiar ni perder la selección actual, pulse **Mayús**, haga clic en el cursor de edición y arrástrelo hasta otra posición.
- Para desplazar la forma de onda horizontalmente, haga clic en la barra que está encima de la regla de tiempo y arrástrela hacia la izquierda o la derecha. Haga clic en la regla de tiempo, mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre a la izquierda o la derecha.
- Para crear un marcador genérico a partir de un texto seleccionado, arrastre el texto que ha seleccionado en una aplicación externa hasta la regla de tiempo. Se utilizará este texto como nombre del marcador.
- Para crear una copia estéreo de un archivo mono o una copia mezclada de un archivo estéreo, arrastre una pestaña a otra posición de la barra de pestañas, pulse **Ctrl - Alt** (Windows) o **- Opción** (Mac) y suelte el botón del ratón.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 71

## Arrastrar en la Sección Master

Puede reordenar los efectos de la **Sección Master** arrastrándolos.

- Para cambiar el orden de procesamiento en la **Sección Master**, arrastre los efectos de una ranura de efectos a otra.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Zoom

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

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

## Aplicar zoom mediante las rudesas de desplazamiento

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

---

#### PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:



- Para aplicar zoom horizontalmente, haga clic en el control **Zoom horizontal (3)** y arrastre hacia la izquierda o la derecha, o bien utilice la rueda del ratón.  
Para hacer zoom alejándose por completo, haga doble clic en la rueda de desplazamiento **Zoom horizontal (3)**.

NOTA

- Cuando aleja al máximo, todo el archivo se ajusta a la ventana.
- Cuando acerca al máximo, cada muestra ocupa varios píxeles de la pantalla. Esto permite editar las formas de onda con precisión de muestra.

- Para aplicar zoom verticalmente, haga clic en el control **Zoom vertical (2)** y arrastre arriba o abajo, o bien utilice la rueda del ratón.  
Para cambiar entre una altura optimizada y el zoom por defecto, haga doble clic en el control **Zoom vertical (2)**.

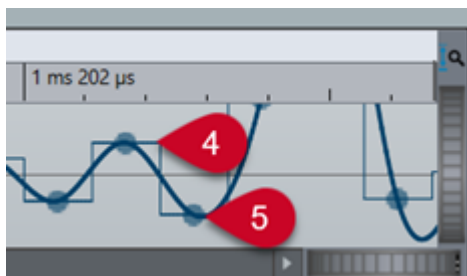
NOTA

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

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

NOTA

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



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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom](#) en la página 80

## Aplicar zoom mediante el ratón

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

#### PROCEDIMIENTO

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

#### CONSEJO

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

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

#### CONSEJO

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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom](#) en la página 80

## Aplicar zoom al seleccionar un rango de audio

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

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio** o en el **Editor de audio**, haga clic y arrastre para seleccionar un rango de audio.

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom](#) en la página 80

## Aplicar zoom mediante el teclado

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

---

#### PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:
    - Para hacer zoom horizontalmente, pulse **Flecha arriba** o **Flecha abajo**.
    - Para hacer zoom verticalmente, mantenga pulsado **Mayús** y pulse **Flecha arriba** o **Flecha abajo**.
    - Para aplicar zoom verticalmente para ajustar a la altura disponible, pulse **Ctrl/Cmd - Mayús - Flecha arriba**.
    - Para hacer zoom alejándose por completo, pulse **Ctrl/Cmd - Flecha abajo**.
    - Para hacer zoom acercándose por completo, pulse **Ctrl/Cmd - Flecha arriba**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 421

[Zoom](#) en la página 80

## Opciones de zoom en la barra de pestañas

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

Las opciones de zoom están disponibles en la ventana del **Editor de audio** y del **Montaje de audio**, en la pestaña **Ver**, en la sección **Zoom**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 125

[Pestaña Ver \(Montaje de audio\)](#) en la página 209

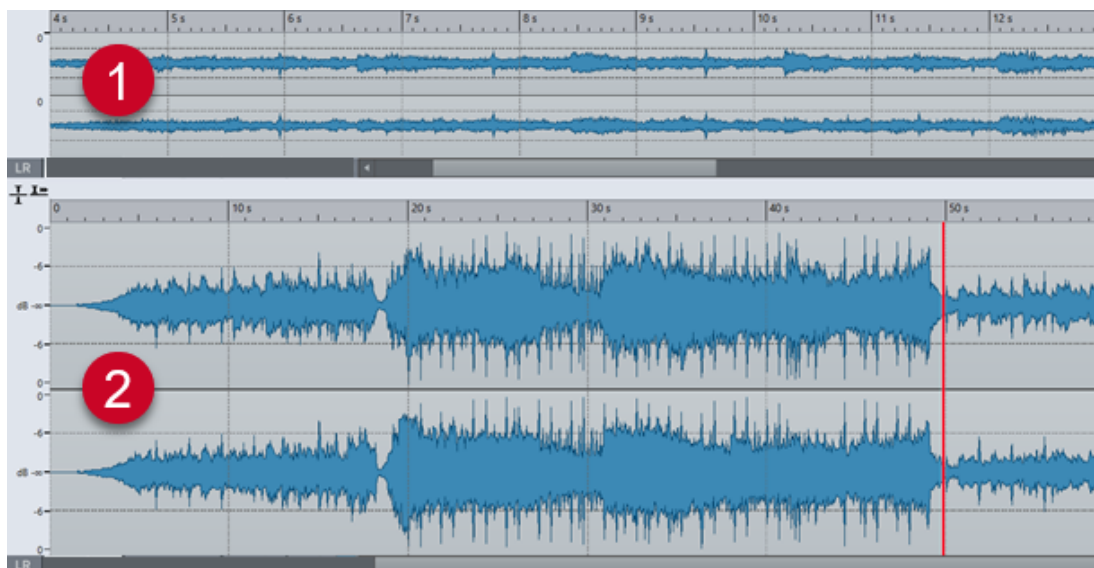
[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 211

[Zoom](#) en la página 80

## Opciones de zoom específicas del editor de audio

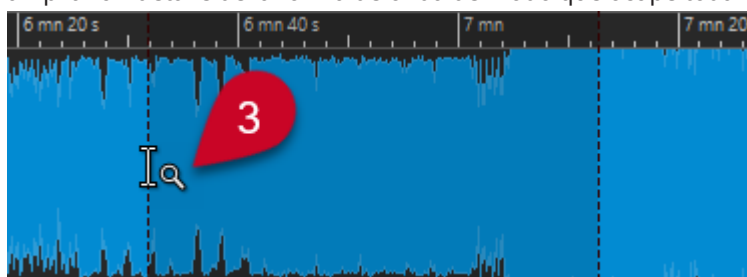
El **Editor de audio** ofrece algunas opciones que están disponibles exclusivamente en este editor, como una herramienta de **Zoom** adicional.

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



En la vista general, un indicador de rango de la regla de tiempo indica la sección del archivo que se muestra en la vista principal.

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



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom en la página 80](#)

[Ajustar los niveles de zoom en el Editor de audio en la página 84](#)

[Zoom usando la herramienta de zoom en la página 85](#)

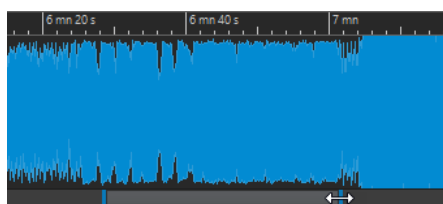
[Aplicar zoom mediante la regla de nivel en la página 86](#)

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

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

#### PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:
  - Para ajustar el nivel de zoom con la barra de desplazamiento, arrastre los bordes de esta.





- Para desplazarse por la vista principal, arrastre el indicador de rango. El indicador de rango se encuentra en la parte superior del visor global.



- Para ajustar el nivel de zoom, arrastre los bordes del indicador de rango.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom](#) en la página 80


[Opciones de zoom específicas del editor de audio](#) en la página 83

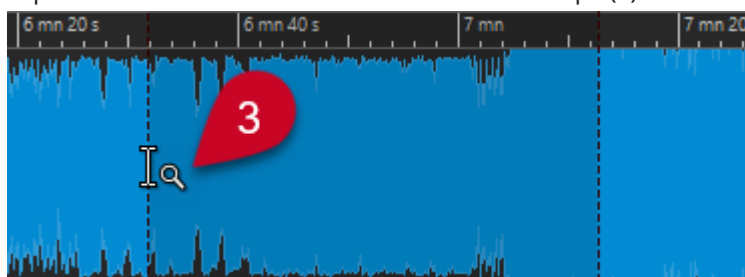
## Zoom usando la herramienta de zoom

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

---


#### PROCEDIMIENTO

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



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

#### CONSEJO

Alternativamente, puede omitir los dos primeros pasos y hacer una selección en la vista general. Independientemente del estado del botón **Zoom**  de la sección **Zoom**, al pasar el ratón por encima de la vista general, el puntero del ratón corresponde a la herramienta **Zoom**.

---

#### RESULTADO

La selección se amplía y ocupa toda la vista principal.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de zoom específicas del editor de audio](#) en la página 83

[Zoom](#) en la página 80

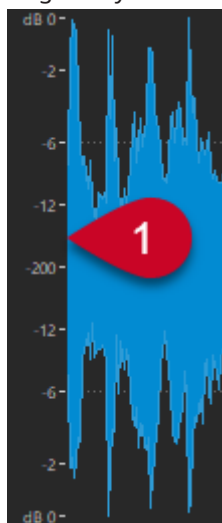
## Aplicar zoom mediante la regla de nivel

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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



- Para restablecer el zoom vertical como 0 dB, haga doble clic en la regla de nivel.
- Para configurar el zoom vertical a su el mejor valor, es decir, para mostrar las muestras mínimas y máximas actuales, asegúrese de que la regla de nivel esté establecida en 0 dB y haga doble clic en la regla de nivel.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de zoom específicas del editor de audio](#) en la página 83

[Zoom](#) en la página 80

## Opciones de zoom específicas del montaje de audio

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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Zoom usando los botones de zoom](#) en la página 86

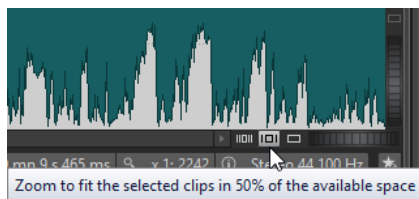
[Hacer zoom para mostrar más o menos pistas](#) en la página 87

## Zoom usando los botones de zoom

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

#### PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:
  - Para configurar el ajuste de zoom para que encaje con los clips activos en un 25%, 50% o 100% del espacio disponible, haga clic en los botones correspondientes.



- Para seleccionar un área específica, haga clic en **Ctrl/Cmd** y arrastre el rectángulo sobre las pistas y los clips que desee acercar.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de zoom específicas del montaje de audio](#) en la página 86

[Zoom](#) en la página 80

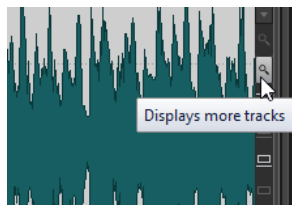
## Hacer zoom para mostrar más o menos pistas

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

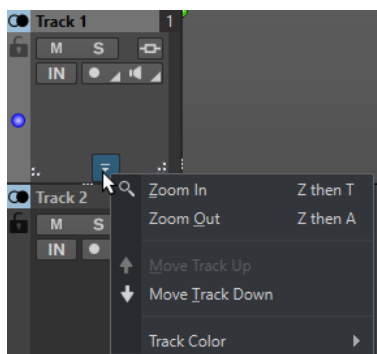
---

#### PROCEDIMIENTO

- Tiene las siguientes opciones:
  - Para ver más pistas, haga clic en el icono de lupa más pequeño.



- Para mostrar menos pistas, haga clic en el icono de lupa más grande.
- Para que una sola pista quepa en toda la ventana **Montaje de audio**, haga clic en la flecha hacia abajo situada en la parte inferior del área de control de pista. Seleccione **Zoom acercándose** del menú emergente **Ajustes de pista**.
- Para volver a hacer zoom alejándose, haga clic en la flecha hacia abajo en el área central inferior del área de control de pista y seleccione **Zoom alejándose**.



También puede hacer clic derecho y seleccionar **Mostrar clip entero** en el menú emergente.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones de zoom específicas del montaje de audio](#) en la página 86

[Área de control de pista](#) en la página 203

[Zoom](#) en la página 80

## Presets

Puede crear presets para guardar ajustes preferidos.

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

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

Cada uno de los presets se guarda como un archivo. Los archivos de presets se pueden organizar en carpetas. La carpeta raíz del preset es diferente para cada tipo de preset y no se puede cambiar.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets](#) en la página 88

[Cargar presets](#) en la página 88

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 90

## Guardar presets

Puede guardar presets y cargarlos más tarde.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo que desee utilizar y modifique los parámetros.
  2. Abra el menú emergente **Presets** y seleccione **Guardar como**.
  3. Opcional: haga clic en el icono de carpeta e introduzca un nombre para la subcarpeta que quiera usar como ubicación para este preset.
  4. Escriba un nombre.
  5. Haga clic en **Guardar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets](#) en la página 88

## Cargar presets

Para aplicar un preset guardado o un preset de fábrica a un diálogo o plug-in, debe cargar el preset.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo, abra el menú emergente **Presets**.

2. Seleccione el preset que desee aplicar.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets](#) en la página 88

## Modificar presets

Puede modificar presets y guardar los cambios.

---

PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo que desee usar.
  2. Cargue el preset que desee modificar.
  3. Modifique los parámetros del diálogo.
  4. Abra el menú emergente **Presets** y seleccione **Guardar**.
- 

## Borrar presets

PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo que desee usar.
  2. Seleccione el preset que desee eliminar.
  3. Abra el menú emergente **Presets** y seleccione **Organizar presets**.
  4. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo de preset que desee borrar, y pulse **Supr**.
- 

## Presets temporales

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets temporalmente](#) en la página 89

[Restaurar presets temporales](#) en la página 90

## Guardar presets temporalmente

PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo que desee utilizar y defina los ajustes apropiados.
  2. Abra el menú emergente **Presets**.
  3. En el submenú **Almacenar temporalmente**, seleccione una ranura.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets temporales](#) en la página 89

[Restaurar presets temporales](#) en la página 90

## Restaurar presets temporales

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo en que ha guardado un preset.
  2. Abra el menú emergente **Presets**.
  3. En el submenú **Restaurar**, seleccione un preset.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets temporales](#) en la página 89

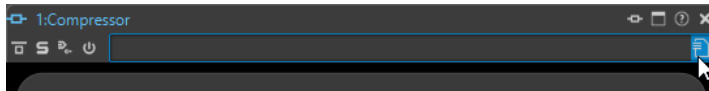
[Guardar presets temporalmente](#) en la página 89

## Guardar presets por defecto de plug-ins VST

Puede guardar sus ajustes de los parámetros de efecto de plug-ins VST 3 y VST 2 como el preset de efecto por defecto, lo que le permite cargarlos automáticamente, cada vez que cree una nueva instancia del efecto.

### PROCEDIMIENTO

1. Abra el plug-in para el que quiera personalizar el preset por defecto.
2. En la parte superior de la ventana de plug-in, haga clic en el botón **Presets**.



3. Haga uno de lo siguiente:
    - Para plug-ins VST 3, seleccione **Preset por defecto > Guardar como preset por defecto**.
    - Para plug-ins VST 2, seleccione **Banco por defecto > Guardar como banco por defecto**.
- 

### RESULTADO

Los ajustes del efecto se guardan como el preset por defecto. Cada vez que abre una nueva instancia del efecto, el preset por defecto se carga automáticamente.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets por defecto](#) en la página 90

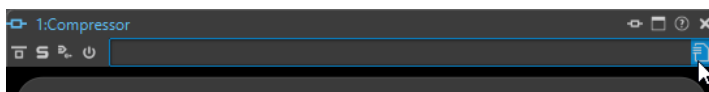
[Eliminar presets por defecto](#) en la página 91

## Cargar presets por defecto

Puede cargar los ajustes de los parámetros del plug-in que ha guardado como el preset por defecto.

### PROCEDIMIENTO

1. Abra el plug-in para el que quiere cargar el preset por defecto.
2. En la parte superior de la ventana de plug-in, haga clic en el botón **Presets**.



3. Haga uno de lo siguiente:

- Para plug-ins VST 3, seleccione **Preset por defecto** > **Cargar preset por defecto**.
  - Para plug-ins VST 2, seleccione **Banco por defecto** > **Cargar banco por defecto**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 90

[Eliminar presets por defecto](#) en la página 91

## Eliminar presets por defecto

Puede eliminar el preset que ha guardado como el preset por defecto.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra el plug-in para el que quiera eliminar el preset por defecto.
2. En la parte superior de la ventana de plug-in, haga clic en el botón **Presets**.



3. Haga uno de lo siguiente:
    - Para plug-ins VST 3, seleccione **Preset por defecto** > **Eliminar preset por defecto**.
    - Para plug-ins VST 2, seleccione **Banco por defecto** > **Eliminar banco por defecto**.
- 

#### RESULTADO

La próxima vez que abra una nueva instancia del plug-in seleccionado, se aplicará el preset de fábrica por defecto.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets por defecto de plug-ins VST](#) en la página 90

[Cargar presets por defecto](#) en la página 90

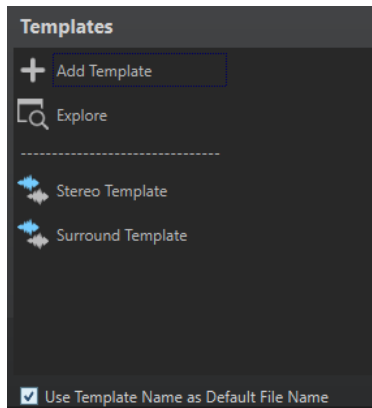
## Plantillas

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

## Pestaña Plantillas

La pestaña **Plantillas** muestra todas las plantillas, y le permite crear y abrir plantillas.

- Para abrir la pestaña **Plantillas**, seleccione **Archivo** > **Nuevo**, seleccione un tipo de archivo, y haga clic en **Plantillas**.



### Lista de plantillas disponibles

Contiene todas las plantillas guardadas.

### Añadir plantilla

Le permite añadir una nueva plantilla o actualizar una plantilla existente.

### Explorar

Abre la carpeta en la que se encuentran los archivos de plantillas y le permite renombrar y suprimir plantillas.

### Usar nombre de plantilla como nombre de archivo por defecto

Si esta opción está activada y hace clic en **Añadir plantilla**, se crea un archivo nuevo y se usa el nombre de la plantilla. Si esta opción está desactivada, el nombre del nuevo archivo es «Sin título».

## Crear plantillas

Puede crear una plantilla a partir de un montaje de audio o archivo de audio y utilizarlo como base para los nuevos archivos que cree.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione el tipo de archivo para el que desea crear una plantilla.
3. Haga clic en **Plantillas**.
4. En la pestaña **Plantillas**, haga uno de lo siguiente:
  - Para crear una nueva plantilla, haga clic en **Añadir plantilla**, haga sus ajustes y haga clic en **Crear**.
  - Para actualizar una plantilla existente, haga clic en **Añadir plantilla**, introduzca el nombre de la plantilla que quiere actualizar, y haga clic en **Crear**.
5. Opcional: si quiere usar el nombre de la plantilla como nombre de archivo por defecto, active **Usar nombre de plantilla como nombre de archivo por defecto**.
6. Al guardar o actualizar una plantilla de archivo de audio o de montaje de audio, puede definir nuevos ajustes.
  - Cuando guarde una plantilla de archivo de audio, se abre el diálogo **Plantilla de archivo de audio**. Aquí puede seleccionar si WaveLab Elements deberá adjuntar un formato de archivo de audio.
  - Cuando guarde una plantilla de montaje de audio, se abrirá el diálogo **Plantilla de montaje de audio**. Aquí puede seleccionar si desea incluir plug-ins, clips y/o



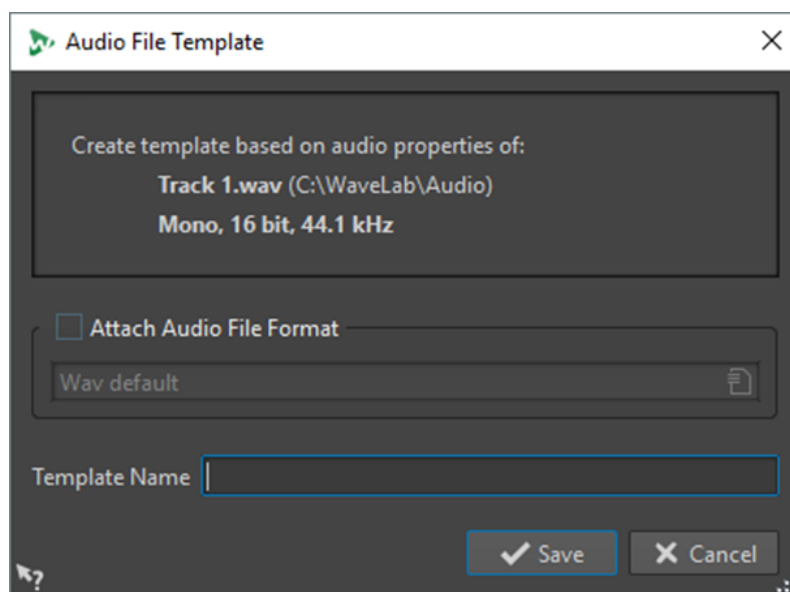
marcadores. También seleccionar si WaveLab Pro deberá adjuntar un formato de archivo de audio.

---

## Diálogo Plantilla de archivo de audio

El diálogo **Plantilla de archivo de audio** muestra las propiedades de audio de la plantilla de archivo de audio que está creando. También puede especificar si siempre asociar o no una configuración de archivo de audio específica con metadatos opcionales al crear una plantilla de archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Plantilla de archivo de audio**, seleccione **Archivo > Nuevo**. Haga clic en **Archivo de audio**, y haga clic en **Plantillas**. En la pestaña **Plantillas**, haga clic en **Añadir plantilla**.



### Adjuntar formato de archivos de audio

Si esta opción está activada, siempre que abra los diálogos **Renderizar** o **Guardar** como se propone de forma predeterminada la configuración de archivo de audio especificada debajo.

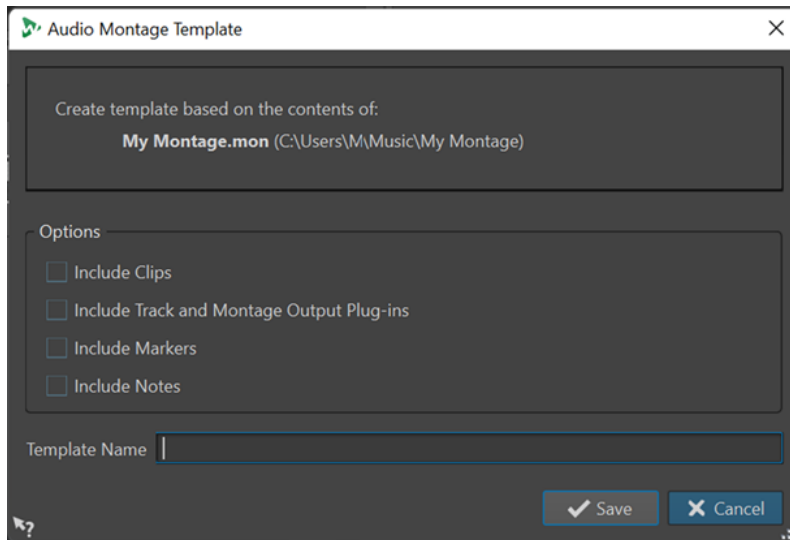
### Nombre de plantilla

Le permite introducir un nombre para la plantilla.

## Diálogo Plantilla de montaje de audio

En el diálogo **Plantilla de montaje de audio**, puede establecer varias opciones al crear una plantilla de montaje de audio.

- Para abrir el diálogo **Plantilla de montaje de audio**, seleccione **Archivo > Nuevo**. Haga clic en **Montaje de audio** y clic en **Plantillas**. En la pestaña **Plantillas**, haga clic en **Añadir plantilla**.



### Incluir clips

Guarda clips en la plantilla.

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

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

### Incluir marcadores

Guarda marcadores como parte de la plantilla.

### Incluir notas

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

### Nombre de plantilla

Le permite introducir un nombre para la plantilla.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Notas](#) en la página 292

## Crear archivos a partir de plantillas

Puede crear un archivo a partir de una plantilla para utilizar los ajustes definidos en esta.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
  2. Seleccione el tipo archivo que desee crear.
  3. Haga clic en **Plantillas**.
  4. Desde la lista de plantillas disponibles, seleccione una plantilla como la base del nuevo archivo.
- 

## Borrar plantillas

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione el tipo de archivo para el que desea borrar plantillas.

3. Haga clic en **Plantillas**.
  4. Haga clic en **Explorar**.
  5. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, borre las plantillas.
- 

## Renombrar plantillas

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
  2. Seleccione el tipo de archivo para el que desea renombrar plantillas.
  3. Haga clic en **Plantillas**.
  4. Haga clic en **Explorar**.
  5. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, renombre las plantillas.
- 

## Establecer plantillas como por defecto

Puede establecer una plantilla como plantilla por defecto para que se abra cuando hace clic en **Nuevo** en la barra de comandos.

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
  2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
  3. Seleccione **Plantillas**.
  4. Haga clic derecho en una plantilla y seleccione **Establecer como por defecto**.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de comandos](#) en la página 54

## Definir atajos para plantillas

Puede definir palabras clave y secuencias de teclas para las plantillas. Esto le permite abrir rápidamente una plantilla.

Cuando crea plantillas a partir de atajos, se tiene en cuenta la opción **Usar nombre de plantilla como nombre de archivo por defecto**, en la pestaña **Plantillas**.

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
  2. Seleccione el tipo de archivo que desea abrir.
  3. Seleccione **Plantillas**.
  4. Haga clic derecho en una plantilla y seleccione **Definir atajo**.
  5. En el diálogo **Definiciones de atajos**, edite el atajo para la plantilla seleccionada.
  6. Haga clic en **Aceptar**.
-

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plantillas](#) en la página 91

## Carpetas de trabajo y carpetas de documentos

WaveLab Elements distingue entre dos tipos distintos de carpetas: las carpetas de trabajo y las carpetas de documentos.

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 96

## Especificar carpetas para abrir y guardar archivos

Puede especificar qué carpeta de documentos se debería abrir al efectuar una operación de abrir o guardar. También puede especificar hasta tres carpetas de trabajo para archivos temporales.

---

PROCEDIMIENTO

1. Abra el archivo para el que quiere especificar carpetas.
  2. Seleccione **Archivo > Preferencias > Carpetas**.
  3. En la pestaña **Carpetas**, seleccione el tipo de carpeta.
  4. En el campo **Carpeta**, especifique una ubicación.
  5. Opcional: según el tipo de carpeta que se seleccione, puede efectuar otros ajustes.
- 

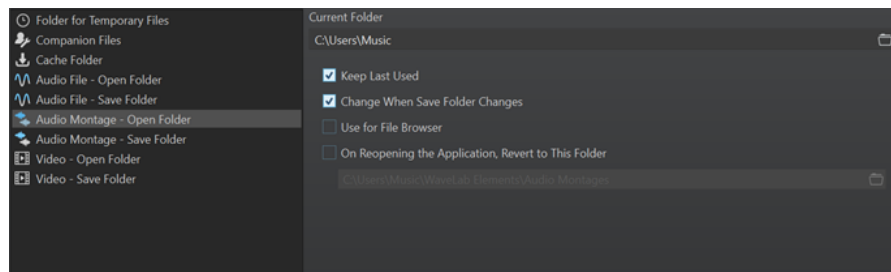
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Carpetas \(Preferencias\)](#) en la página 96

## Pestaña Carpetas (Preferencias)

En la pestaña **Carpetas** puede especificar las carpetas de documentos y de trabajo predeterminadas para cada tipo de archivo.

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



En la lista de la izquierda, indique el tipo de carpeta para el que desea realizar ajustes.

### Carpeta para archivos temporales

Especifique una carpeta para guardar archivos temporales.

### **Carpeta de caché**

Active **Usar carpeta de caché para archivos decodificados** para especificar una carpeta de almacenamiento temporal (caché). La carpeta de caché contiene los archivos WAVE que se crean al trabajar con archivos en formatos comprimidos, por ejemplo MP3. Para evitar que la carpeta de caché crezca indefinidamente, WaveLab Elements comprueba la fecha de cada archivo en esta carpeta y borra los archivos creados antes de un determinado número de días. Puede especificar el número de días con la opción **Borrar archivos más antiguos que**.

Si **Usar carpeta de caché para archivos decodificados** está desactivada, los archivos comprimidos se decodifican cada vez que se abren.

### **Archivo de audio - Abrir carpeta/Guardar carpeta**

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

### **Montaje de audio - Abrir carpeta/Guardar carpeta**

Las carpetas predeterminadas de apertura y almacenamiento de archivos de montaje de audio.

Los ajustes que aparecen en la parte derecha del diálogo varían en función del elemento seleccionado.

### **Carpeta actual**

En este campo, se muestra la carpeta usada como predeterminada. Haga clic a la derecha del botón de la carpeta para acceder a una carpeta o bien para crear una.

### **Mantener última usada**

Usa la última carpeta que usó para guardar o abrir archivos del tipo seleccionado.

### **Cambiar cuando cambie la carpeta de guardado/Cambiar cuando cambie la carpeta de apertura**

Actualiza la carpeta de apertura predeterminada cuando cambia la carpeta por defecto de almacenamiento y viceversa. Active esta opción tanto para la carpeta de almacenamiento como para la de apertura si quiere que un determinado tipo de archivo use la misma carpeta para guardar y abrir este tipo de archivo.

### **Usar para explorador de archivos**

En el **Explorador de archivos**, la carpeta no cambia cuando alterna entre tipos de archivos por defecto.

Si activa **Usar para explorador de archivos** y desactiva **Mantener última usada**, se muestra la ubicación de la carpeta que ha seleccionado en el campo **Carpeta actual** de cada tipo de archivo cuando alterna entre tipos de archivo en el **Explorador de archivos**.

Si activa **Usar para explorador de archivos** y **Mantener última usada**, se muestra la carpeta que ha seleccionado en el campo **Carpeta actual** de cada tipo de archivo cuando selecciona un tipo de archivo por primera vez. Cuando navega a otra carpeta en el **Explorador de archivos**, se usa el comportamiento de **Mantener última usada**. Es decir, se muestra la última carpeta usada para este tipo de archivo cuando selecciona el tipo de archivo.

Puede hacer estos ajustes para cada tipo de archivo de forma independiente.

### **Al reabrir la aplicación, volver a esta carpeta**

Active esta opción para restaurar una carpeta determinada cada vez que abra WaveLab Elements. De este modo, cambios que se hagan en las carpetas de almacenamiento o apertura solo son temporales y se restablecen al volver a abrir WaveLab Elements.

## Copiar información de audio al portapapeles

Puede copiar información sobre el nombre y la ubicación del archivo de audio seleccionado, incluidos datos de selección y posición del cursor. Esta información se puede pegar en una aplicación de texto externa.

Puede resultar útil para, por ejemplo, obtener datos exactos de rutas de archivo/selección al escribir un script.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic en la pestaña **Archivo**.
  2. Haga clic en **Info**.
  3. Haga clic en **Copiar al portapapeles** y seleccione la información que quiera copiar al portapapeles.
- 

## Poner el foco en el archivo actual

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

---

### PROCEDIMIENTO

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

## Sincronización de navegación

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

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

### NOTA

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

---


## Sincronizar acciones de navegación para vistas seleccionadas

Para propagar automáticamente acciones de navegación que realice en una vista de la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** a otras vistas en tiempo real, puede activar **Sincronización**

**de navegación** para cada una de ellas. Esto le permite comparar diferentes versiones de su material de audio y tener un ojo encima continuamente en áreas relevantes en todas las vistas.

---

#### PROCEDIMIENTO

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

#### NOTA

- Puede activar tantas vistas como quiera. El número de vistas que se pueden sincronizar simultáneamente no está limitado.
- Las vistas respectivas no tienen que ser totalmente visibles para que la sincronización tenga efecto.

---

#### CONSEJO

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

---

#### RESULTADO

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

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


#### VÍNCULOS RELACIONADOS

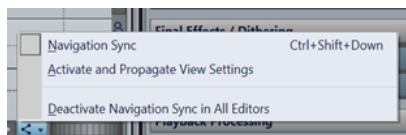
[Sincronización de navegación](#) en la página 98

[Menú Sincronización de navegación](#) en la página 99

## Menú Sincronización de navegación

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


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



#### Sincronización de navegación

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

#### NOTA


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

---

#### Activar y propagar ajustes de vista

Activa **Sincronización de navegación** y propaga automáticamente los ajustes de navegación de esta vista a todas las demás vistas cuyo botón de **Sincronización de navegación** está activado. En otras palabras, la vista activa actúa como emisora, de forma que sus ajustes de navegación se copian a otras vistas con la **Sincronización de navegación** activada, que actúan como receptoras.

#### CONSEJO


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

---

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

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

#### CONSEJO

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

---



# Reproducción y transporte

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Barra de transporte](#) en la página 101

## Barra de transporte

La **Barra de transporte** le permite controlar la reproducción de un archivo de audio o de un montaje de audio, navegar a distintas posiciones del audio y abrir el diálogo **Grabación**.

La barra de transporte está disponible en el **Editor de audio** y en la ventana del **Montaje de audio**.

Por defecto, las opciones de la barra de transporte extendida están ocultas.

- Para activar la barra de transporte extendida, haga clic en **Extender barra de transporte** >> en la barra de transporte.



### Presets

Le permite guardar y aplicar presets.

### Omitir rango

Si este botón está activado, la reproducción omite el rango seleccionado y cualquier región dentro de los marcadores de exclusión.

### Realizar pre-roll/Realizar post-roll

Activa el pre-roll o el post-roll para los comandos **Reproducir desde punto de anclaje**, **Reproducir hasta punto de anclaje** y **Reproducir rango de audio**.

#### NOTA

Pre-roll le permite iniciar la reproducción ligeramente antes de una posición específica.

Post-roll detiene la reproducción ligeramente después de una posición específica.

Haga clic derecho en el botón para seleccionar la duración del pre-roll o post-roll y para especificar a qué comandos desea aplicar el pre-roll/post-roll. Para editar los tiempos de pre-roll/post-roll, seleccione **Editar tiempos de pre-roll y post-roll**.

### Reproducir rango de audio

Reproduce el rango de audio seleccionado. Se tienen en cuenta los ajustes de post-roll y pre-roll. Haga clic derecho en el botón para abrir un menú con las opciones y los modos de selección automática relacionados.

- Si **Seleccionar auto. rango** está activado, el rango se selecciona automáticamente según las acciones de edición.
- Si **Reproducir desde el inicio de la nueva selección de tiempo** está activado cuando selecciona un rango con el ratón arrastrando desde la izquierda hacia la derecha y se inicia la reproducción, esta se inicia desde el inicio de la selección.

Si vuelve a detener e iniciar la reproducción o mueve el cursor de edición, la reproducción se inicia desde la posición del cursor de edición. Si esta opción está desactivada, la reproducción se inicia siempre desde la posición del cursor de edición.

Si **Reproducir desde el inicio de la nueva selección de tiempo** y **Bucle** están activados, se reinicia automáticamente la reproducción al seleccionar un nuevo rango.

- Si la opción **Pista en solo al editar** está activada y mantiene pulsado el botón del ratón al editar rangos en la ventana del **Montaje de audio**, la pista se pone en solo cuando comienza la reproducción usando los atajos de **Reproducir rango de audio**, **Reproducir desde punto de anclaje**, o **Reproducir hasta punto de anclaje**. Esta opción solo está disponible en la ventana **Montaje de audio**.

Puede seleccionar rangos de audio diferentes para la reproducción:

- **Selección de tiempo**
- **Región entre pares de marcadores**

Opciones adicionales en la ventana del **Montaje de audio**:

- **Clip**
- **Fundido cruzado**
- **Fundido de entrada**
- **Fundido de salida**

#### **Reproducir hasta punto de anclaje/Reproducir desde punto de anclaje**

Reproduce hasta o desde el punto de anclaje. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll. Haga clic derecho en el botón para abrir un menú con las opciones y los modos de selección automática relacionados.

- Si **Seleccionar auto. punto anclaje** está activado, el anclaje se selecciona automáticamente según las acciones de edición.
- Si **Barra espaciadora dispara "Reproducir desde punto de anclaje"** está activado y pulsa **Espacio** para iniciar la reproducción, el ajuste seleccionado **Reproducir desde punto de anclaje** se tiene en cuenta. Si el punto de anclaje seleccionado no está disponible, la reproducción se inicia desde la posición de reproducción por defecto.
- Si la opción **Pista en solo al editar** está activada y mantiene pulsado el botón del ratón al editar anclajes en la ventana del **Montaje de audio**, la pista se pone en solo cuando comienza la reproducción usando los atajos de **Reproducir rango de audio**, **Reproducir desde punto de anclaje**, o **Reproducir hasta punto de anclaje**. Esta opción solo está disponible en la ventana **Montaje de audio**.

Puede seleccionar qué anclaje se utilizará como referencia para los comandos **Reproducir desde punto de anclaje** y **Reproducir hasta punto de anclaje**. Cuando existen varias posibilidades, por ejemplo, múltiples marcadores, el último elemento seleccionado se usa como anclaje de referencia o, si no se ha seleccionado ningún marcador, se usa el marcador más cercano a la posición del cursor de edición.

Puede seleccionar uno de los anclajes siguientes:

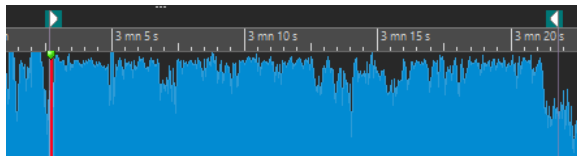
- **Cursor de edición**
- **Inicio de archivo**
- **Inicio del rango de tiempo seleccionado**
- **Fin del rango de tiempo seleccionado**
- **Cualquier marcador**

- **Marcador de inicio de región**
- **Marcador de fin de región**

Opciones adicionales en la ventana del **Montaje de audio**:

- **Inicio del clip**
- **Final del clip**
- **Punto seleccionado del envoltorio del clip activo**

Cuando se detecta un anclaje, por ejemplo, un par de marcadores de región, se indica mediante un marcador de anclaje verde.



#### **Mover el cursor al inicio de archivo/Mover el cursor al final de archivo**

Mueve el cursor de edición al inicio/final del archivo.

#### **Mover la posición de reproducción hacia atrás/Mover la posición de reproducción hacia delante**

Mueve la posición del cursor de edición a la izquierda/derecha. Si hace clic durante la reproducción, la reproducción salta a la nueva posición del cursor de edición.

Para mover el cursor de edición al inicio/final del archivo, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en los botones **Mover la posición de reproducción hacia atrás/Mover la posición de reproducción hacia delante**.

Los anclajes de navegación le permiten mover el cursor de edición a posiciones específicas en el archivo de audio o montaje de audio. Haga clic derecho en los botones **Mover la posición de reproducción hacia atrás/Mover la posición de reproducción hacia delante** para abrir el menú emergente **Anclajes de navegación**.

Aquí puede establecer el tipo de anclaje de navegación. Si hace clic durante la reproducción, la reproducción continúa desde la posición del anclaje.

#### **Bucle**

Activa el modo bucle. Haga clic derecho en el botón de bucle para seleccionar si desea buclar continuamente o solo unas pocas veces.

#### **Detener reproducción**

Detiene la reproducción. Si la reproducción ya está detenida, el cursor de edición se mueve a la posición de inicio anterior. Haga clic derecho en el botón para abrir el menú emergente de **Mover el cursor a la posición de inicio**.

- Si la opción **Después de reproducción estándar** está activada, el cursor de edición salta a la posición de inicio cuando se detiene la reproducción normal.
- Si la opción **Después de reproducción automatizada** está activada, el cursor de edición salta hacia atrás a la posición de inicio cuando la reproducción se detiene después de **Reproducir desde punto de anclaje**, **Reproducir hasta punto de anclaje** o **Reproducir rango de audio**.

#### **Iniciar la reproducción desde el cursor de edición**

Inicia la reproducción del archivo de audio o montaje activo a partir de la posición del cursor de edición.

Si el audio que se está reproduciendo no es el archivo de audio activo, el botón **Reproducir** tiene un color distinto. Esto ocurre, por ejemplo, si cambia a otra ventana de archivo durante la reproducción.



A la izquierda, el botón de reproducción cuando se reproduce en la ventana activa y, a la derecha, cuando se reproduce en otra ventana

También puede iniciar la reproducción desde la última posición de detención. Haga clic derecho en el botón para abrir el menú emergente de **Secuencia principal**.

- Si selecciona **Inicio**, la reproducción empieza desde la posición del cursor.
- Si selecciona **Retomar desde última interrupción**, la reproducción comienza desde la última posición de detención.

### Grabar

Abre el diálogo **Grabación**.

### Visor de tiempo

Muestra la posición del cursor de edición o de la reproducción. Haga clic para seleccionar otra unidad de tiempo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pre-roll y post-roll](#) en la página 108

## Botón Reproducir

Hacer clic en el botón **Reproducir** ▶ (**Iniciar la reproducción desde el cursor de edición**) de la barra de transporte inicia la reproducción del archivo de audio o montaje activo a partir de la posición del cursor de edición.

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

Si el botón **Bucle** está activado, la selección de audio se buclea, si hay selección. De lo contrario, se buclea la región definida por los marcadores de bucle. Si no hay rangos de selección ni marcadores de bucle, se crea un bucle de todo el archivo.

El comando de reproducción estándar no se ve afectado por las opciones **Reproducir rango de audio**, **Reproducir desde punto de anclaje** y **Reproducir hasta punto de anclaje**.

## Botón Detener la reproducción

El resultado de hacer clic en el botón **Detener la reproducción** ■ en la barra de transporte o con **0** en el teclado numérico depende de la situación actual.

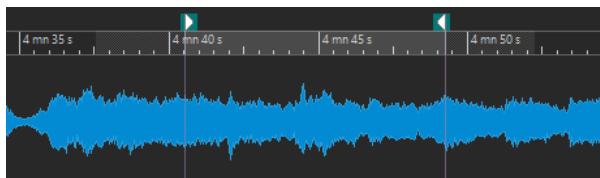
- Si activa **Detener la reproducción** en el modo de detención, el cursor de edición se mueve al marcador de inicio de reproducción anterior o al inicio de la selección (lo que esté más cerca), hasta alcanzar el inicio del archivo.
- Si no hay ninguna selección o si el cursor de edición está a la izquierda de la selección, se mueve al inicio del archivo.

## Reproducir rangos de audio

Puede reproducir rangos de audio usando las opciones de **Reproducir rango de audio** en la barra de transporte.

#### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en **Reproducir rango de audio** y seleccione el tipo de rango que quiera reproducir.
2. Opcional: active **Realizar pre-roll** y/o **Realizar post-roll**.
3. Coloque el cursor de edición en el rango que desea reproducir o cree un rango de selección. En la regla de tiempo se muestran este rango seleccionado y, si están activos, los tiempos de pre-roll y post-roll.



4. Para reproducir el rango seleccionado, haga clic en **Reproducir rango de audio** de la barra de transporte o pulse **F6**.

#### RESULTADO

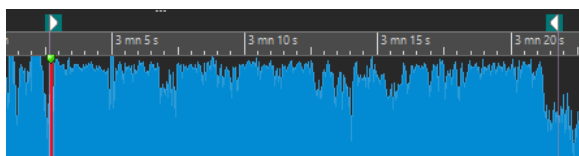
Se reproduce el rango seleccionado. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll. Si el modo **Bucle** está activo, se utiliza el pre-roll solo antes del primer bucle, y el post-roll solo tras el último bucle.

## Reproducir desde un anclaje o hasta él

Puede reproducir audio desde un anclaje especificado o hasta él utilizando las opciones **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje** de la barra de transporte.

#### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje**, y seleccione un tipo de anclaje.
2. En función del tipo de anclaje seleccionado, en la ventana **Editor de audio** y **Montaje de audio**, coloque el cursor dentro del rango que desee reproducir.  
Por ejemplo, si ha seleccionado **Marcador de inicio de región**, haga clic en cualquier lugar del área del par de marcadores de región que desee utilizar para la reproducción. El marcador de anclaje verde salta al anclaje seleccionado.



3. Opcional: active **Realizar pre-roll** y/o **Realizar post-roll**.
4. Para reproducir desde el marcador de anclaje, haga clic en el botón **Reproducir desde punto de anclaje** de la barra de transporte o pulse **F7**. Para reproducir hasta el marcador de anclaje, haga clic en el botón **Reproducir hasta punto de anclaje** de la barra de transporte o pulse **F8**.

#### RESULTADO

La reproducción comienza desde el anclaje o se detiene en el anclaje. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll.

## «Reproducir desde anclaje» y «Reproducir hasta anclaje»

El comportamiento de las funciones **Reproducir desde anclaje** o **Reproducir hasta anclaje** de la barra de transporte dependen de los ajustes de pre-roll y post-roll.

### Reproducir desde anclaje

- Si se activa post-roll, la reproducción comienza en la posición de anclaje y se detiene tras el tiempo de post-roll. Si no se ha seleccionado post-roll, la reproducción continúa hasta el final del archivo o el montaje de audio.
- Si se activa pre-roll, la reproducción comienza desde el anclaje seleccionado, menos el tiempo de pre-roll.
- Si se activan pre-roll y post-roll, la reproducción comienza desde el anclaje seleccionado menos el tiempo de pre-roll, y se detiene tras el punto de anclaje más el tiempo de post-roll.
- Si el modo de bucle está activo, se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll. De este modo, puede reproducir un bucle alrededor de la posición del cursor, sin necesidad de ningún ajuste de rango adicional.

### Reproducir hasta anclaje

- La reproducción comienza desde el cursor y se detiene en el anclaje seleccionado. Si el cursor está más allá del anclaje seleccionado, la reproducción comienza en el anclaje seleccionado. Si se ha activado pre-roll, se tendrá en cuenta.
- Si se activa pre-roll, la reproducción comienza desde el anclaje seleccionado menos el tiempo de pre-roll, hasta el anclaje seleccionado.
- Si no se selecciona ningún anclaje, se desactiva la opción **Reproducir hasta anclaje**.
- Los ajustes de bucle no tienen efecto.

## Utilizar el modo de selección automática

Utilizar el modo de selección automática, en combinación con los atajos de reproducción, para reproducir rangos o anclajes de audio facilita la monitorización de las operaciones de edición.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, haga clic derecho en el botón **Reproducir desde punto de anclaje** o **Reproducir hasta punto de anclaje** y active **Seleccionar auto. punto anclaje**.
2. Haga clic derecho en el botón **Reproducir rango de audio** y active **Seleccionar auto. rango**.
3. En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, haga uno de lo siguiente:
  - Cree un rango de selección.
  - Haga clic dentro del área de un par de marcadores.
  - Haga clic en un fundido de entrada, un fundido de salida o un fundido cruzado.
  - Puede realizar diferentes operaciones en función de dónde arrastre en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.
  - Arrastre un marcador.

Se selecciona el rango o el anclaje más adecuado para la acción. Por ejemplo, si hace clic dentro de un par de marcadores, se selecciona la región como rango de reproducción.

La regla de tiempo muestra el rango o el anclaje seleccionado.

NOTA

En el modo **Seleccionar auto. punto anclaje** y **Seleccionar auto. rango**, todavía puede cambiar algunas opciones de rango y anclaje en la barra de transporte para reproducir un rango o un anclaje distintos. Sin embargo, se vuelve a seleccionar el rango o el anclaje cuando empieza a editar de nuevo con el ratón.

4. Utilice los atajos de reproducción para iniciar la reproducción.
  - Para reproducir el rango de audio seleccionado, pulse **F6**.
  - Para reproducir desde un anclaje, pulse **F7**.
  - Para reproducir hasta un anclaje, pulse **F8**.

RESULTADO

Se reproduce el rango de selección, o la reproducción se inicia desde o se detiene en el punto de anclaje. Se tienen en cuenta los ajustes de pre-roll y post-roll.

NOTA

Un rango de selección tiene prioridad sobre cualquier otro rango. Para que se puedan seleccionar automáticamente otros rangos, anule la selección del rango.

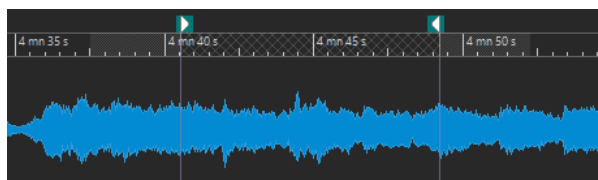
## Omitir secciones durante la reproducción

Puede omitir automáticamente un rango de audio seleccionado durante la reproducción, lo que le permite excluir secciones específicas de la audición.

PROCEDIMIENTO

1. En la barra de transporte, active **Omitir rango**.
2. Active **Realizar pre-roll** y **Realizar post-roll**.
3. Si desea utilizar la función **Reproducir rango de audio**, active uno de los modos de **Rangos**.
4. En función del modo de **Rangos**, siga uno de estos procedimientos:
  - Si ha activado **Selección de tiempo**, realice una selección de audio en la ventana de la onda.
  - Si ha activado **Región entre pares de marcadores**, haga clic entre una pareja de marcadores.

El rango de audio que se saltará se muestra en la regla de tiempo, junto con los tiempos de pre-roll y post-roll.



5. Seleccione **Reproducir rango de audio** o pulse **F6**.

RESULTADO

Se omite el rango seleccionado durante la reproducción.

#### CONSEJO

También puede utilizar el preset de fábrica para omitir las selecciones durante la reproducción. Active **Omitir rango**, realice una selección de audio y pulse **Mayús - F6**.

#### NOTA

Con una selección de tiempo o marcadores de inicio y fin de exclusión establecidos, este modo también funciona con el botón **Reproducir ▶ (Iniciar la reproducción desde el cursor de edición)**. En este caso, no se tienen en cuenta los tiempos de pre-roll y post-roll.

---

## Reproducción en bucle

Puede buclear la selección de audio si está disponible.

Los puntos de bucle se actualizan continuamente durante la reproducción. Si cambia el inicio o el final del bucle durante la reproducción, el bucle cambia. Esto le permite escuchar puntos de selección de material rítmico.

Si no hay ningún rango de selección, se buclea el archivo entero.

Si crea un bucle en una sección de un montaje de audio, la reproducción se realiza en bucle en los límites del rango de selección actual. Puede definir un rango de selección en cualquier pista, incluso en una vacía. La posición vertical del rango de selección no tiene relevancia para la reproducción en bucle. Solo se tienen en cuenta los límites de selección izquierdo y derecho.

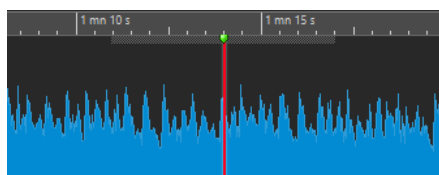
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Bucles](#) en la página 364

## Pre-roll y post-roll

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

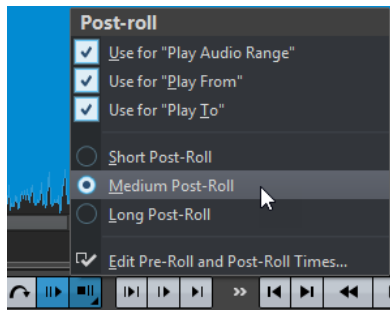
La posición puede ser un anclaje o el punto inicial o final de un rango. En la regla de tiempo se muestran los tiempos de pre-roll y post-roll.



Para activar el pre-roll o el post-roll, active **Realizar post-roll** y **Realizar pre-roll** en la barra de transporte.

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

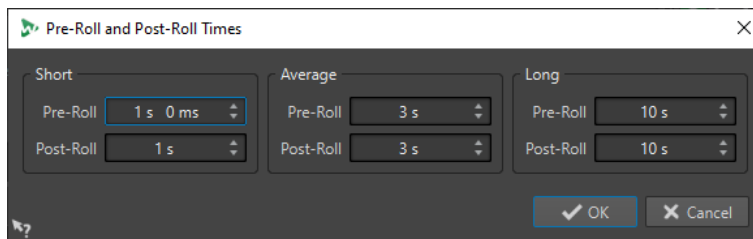




## Diálogo Tiempos de pre-roll y post-roll

El diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll** le permite especificar tiempos exactos de pre-roll y post-roll.

- Para abrir el diálogo **Tiempos de pre-roll y post-roll**, haga clic derecho en el botón pre-roll o post-roll en la barra de transporte, y seleccione **Editar tiempos de pre-roll y post-roll**.



### NOTA

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

## Atajos de reproducción

Además de los botones de la barra de transporte, hay atajos para controlar la reproducción.

### Espacio

Inicia o detiene la reproducción. Este atajo se puede usar incluso cuando la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** no es la ventana activa.

### 0 en el teclado numérico

Detiene la reproducción. Si la reproducción está detenida y pulsa este atajo, el cursor de edición se mueve al marcador de inicio de reproducción anterior, o bien al inicio de la selección (lo que esté más cerca), hasta alcanzar el inicio del archivo. Es lo mismo que hacer clic en **Detener la reproducción** en la barra de transporte. El atajo está disponible incluso cuando la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio** no es la ventana activa.

### Intro

Inicia la reproducción. Si se pulsa durante la reproducción, esta se restablece en la posición de inicio anterior. Es lo mismo que hacer clic en **Iniciar la reproducción desde el cursor de edición** en la barra de transporte.

### Alt-Espacio

Inicia la reproducción desde la posición del cursor del ratón.

### F6

Inicia la reproducción del rango seleccionado, en función de la opción elegida en la sección **Rangos** de la barra de transporte.

#### F7

Inicia la reproducción desde el anclaje seleccionado, en función de la opción elegida en la sección **Puntos de anclaje** de la barra de transporte.

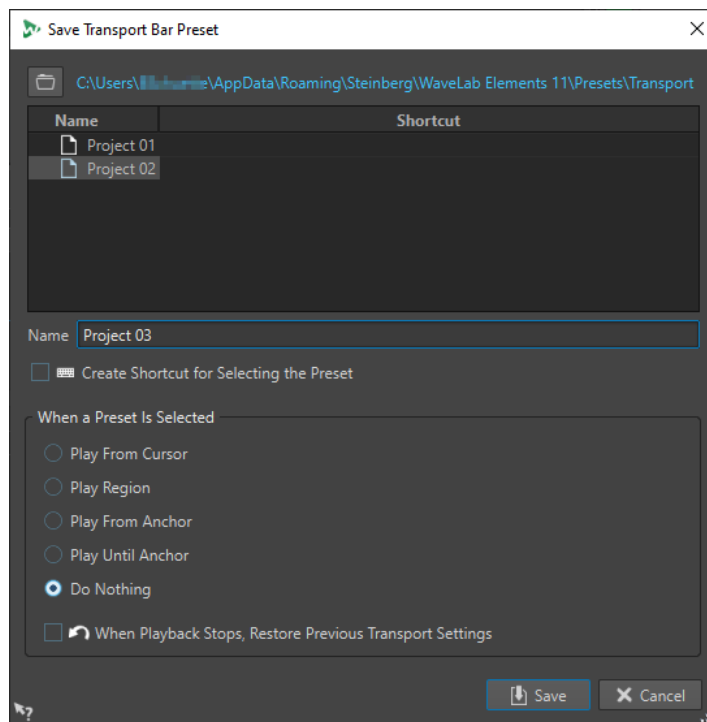
#### F8

Inicia la reproducción hasta el anclaje seleccionado, en función de la opción elegida en la sección **Puntos de anclaje** de la barra de transporte.

## Guardar preset de barra de transporte

El diálogo **Guardar preset de barra de transporte** le permite guardar su configuración preferida de la barra de transporte como un preset.

- Para abrir el diálogo **Guardar preset de barra de transporte**, haga clic en el campo **Presets** de la barra de transporte, y seleccione **Guardar como**.



#### Ruta

Abre la carpeta raíz del preset en el Explorador de archivos/Finder de macOS y le permite crear subcarpetas para sus presets.

#### Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

#### Nombre

Le permite especificar un nombre para su preset.

#### Cuando un preset se selecciona

Permite asignar un comando de reproducción personalizado a un atajo. Por ejemplo, puede establecer un atajo para reproducir un rango con un pre-roll/post-roll corto, y otro para reproducir un rango sin pre-roll/post-roll.

### Cuando se detiene la reproducción, restaurar ajustes de transporte previos

Restaura los ajustes al estado anterior al inicio de la reproducción. Esto le permite para lanzar una tarea de reproducción especial y volver automáticamente a los ajustes estándar tan pronto como acaba la reproducción.

## Cambiar la posición de la barra de transporte

Puede colocar la barra de transporte en la parte superior, central o inferior de una ventana del editor.

### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de título de la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga clic en **Opciones de disposición**.



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

## Ocultar la barra de transporte

Puede ocultar la **Barra de transporte** para ahorrar espacio de pantalla.

### PROCEDIMIENTO

1. En la barra de título de la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga clic en **Opciones de disposición**.



2. En la sección **Barra de transporte**, seleccione **Oculto**.

## Carga de procesamiento de audio

El visor de **Carga de procesamiento de audio** de la **Barra de transporte** le muestra la carga de procesamiento de audio promedio de los plug-ins durante la reproducción. Esto le permite monitorizar el número de plug-ins que puede usar.

La barra verde muestra la carga de procesamiento de audio promedio de todos los plug-ins activos. Con una carga del 100%, es probable que se produzcan pérdidas de sonido. La barra roja muestra la carga del audio procesado más recientemente.

- Para activar/desactivar la función de **Carga de procesamiento de audio**, haga clic derecho en la **Barra de transporte** y haga clic en **Carga de procesamiento de audio**.



## Iniciar la reproducción desde la regla de tiempo

Puede utilizar la regla de tiempo para saltar a una posición e iniciar la reproducción desde ella.

- Al hacer doble clic en la regla de tiempo se inicia la reproducción desde esa posición. La reproducción continúa hasta que se hace clic en **Detener reproducción** o hasta el final del archivo o el montaje de audio.
- Para establecer la posición de reproducción a una posición específica, haga clic en la regla de tiempo durante la reproducción. Esto también se aplica al hacer clic en las reglas de tiempo de otro archivo o montaje de audio, lo cual permite alternar rápidamente entre archivos y montajes de audio.
- Para iniciar la reproducción desde una posición de marcador, pulse **Ctrl/Cmd** y haga doble clic en el marcador.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

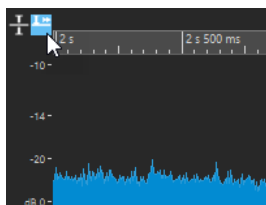
## Reproducir canales de audio con foco

Durante la reproducción, puede cambiar entre la reproducción de los clústeres de canales izquierdo/derecho, mid/side de archivos de audio multicanal o ambos canales de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

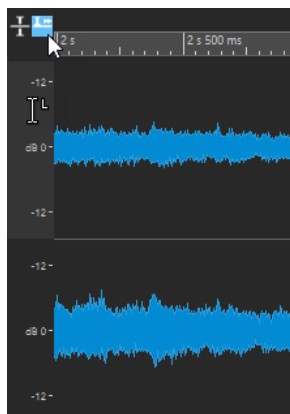
1. En el **Editor de audio**, active **Reproducir canales de audio con foco**.



#### NOTA

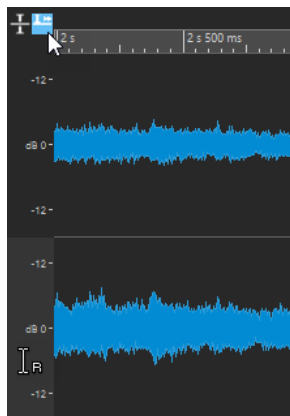
Si está usando la opción **Reproducir canales de audio con foco** para archivos de audio multicanal, los botones **Silenciar** y **Solo** no están disponibles.

2. Inicie la reproducción.
3. Para cambiar la reproducción entre los diferentes canales de audio, haga uno de lo siguiente:
  - Para reproducir el canal de audio izquierdo o mid, haga clic en el área superior de la regla de nivel.



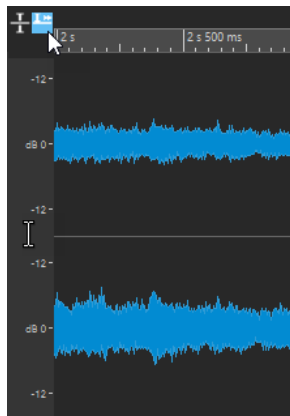
Posición del cursor para reproducir el canal de audio izquierdo

- Para reproducir el canal de audio derecho o side, haga clic en el área inferior de la regla de nivel.



Posición del cursor para reproducir el canal de audio derecho

- Para reproducir ambos canales de audio, haga clic en el área central de la regla de nivel.



Posición del cursor para reproducir los canales de audio izquierdo y derecho

- Para reproducir un clúster de canales de un archivo de audio multicanal, haga clic en el área de control de canal de un clúster de canales.
- Para circular por los canales de audio mediante comandos de teclado, pulse **Alt - Av Pág** o **Alt - Re Pág**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

[Archivos de audio multicanal](#) en la página 135

## Reproducir archivos multicanal

Puede reproducir archivos multicanal de acuerdo con la configuración de su dispositivo de audio.

#### PRERREQUISITO

A través de la pestaña **Conexiones de audio**, ha especificado los buses de entrada y salida y el dispositivo que se utilizará para la reproducción de audio.

#### NOTA

Si con configuración no puede reproducir todos los canales de audio, puede reproducir el archivo multicanal en estéreo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un archivo de audio multicanal en el **Editor de audio** o en la ventana del **Montaje de audio**.
2. Inicie la reproducción.  
Si la configuración de su dispositivo de audio se ha configurado correctamente, se reproduce el archivo multicanal. Si la configuración de su dispositivo de audio no permite la reproducción de todos los canales del archivo multicanal, se abre el diálogo **Conexiones de dispositivo de audio incompletas**.
3. En el diálogo **Conexiones de dispositivo de audio incompletas**, haga uno de lo siguiente:
  - Para detener la reproducción, haga clic en **Detener (sin reproducción)**.
  - Para abrir la pestaña **Conexiones de Audio** y hacer ajustes en la configuración de su dispositivo de audio, haga clic en **Abrir conexiones de audio**.
  - Para iniciar la reproducción, pero silenciar todos los canales que no se pueden reproducir, haga clic en **Continuar (algunos canales de audio se enmudecerán)**.
  - Para reproducir el archivo de audio multicanal en estéreo, haga clic en **Active la opción "Mezclar a estéreo" de la Sección Master para la reproducción**.

#### NOTA

Le recomendamos usar el plug-in **MixConvert V6** en la **Sección Master** para mezclar el archivo multicanal a estéreo.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

[Abrir archivos a través de la pestaña Archivo](#) en la página 65

[Sección Master](#) en la página 306

## Lectura de escaneo

La lectura de escaneo le permite buscar una posición específica en un archivo de audio, al reiniciar la reproducción repetidamente cuando se hace clic en la regla de tiempo y se arrastra durante la reproducción o cuando se utiliza la herramienta **Reproducir**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Escanear con la herramienta de reproducción](#) en la página 114

[Escanear utilizando la regla de tiempo](#) en la página 115

## Escanear con la herramienta de reproducción

La herramienta **Reproducir** le permite reproducir desde cualquier posición en uno o en ambos canales estéreo.

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Herramientas**, seleccione la herramienta **Reproducir**, o pulse y mantenga **Alt**.
3. Haga clic en la ventana de la forma de onda.
4. En la ventana de la onda, haga clic en la posición donde desea que comience la reproducción.

La forma del cursor indica si se reproduce el canal izquierdo (L) o el derecho (R). Usar la herramienta **Reproducir** en la mitad de los canales reproduce ambos canales.

---

#### RESULTADO

La reproducción continúa mientras mantenga pulsado el botón del ratón, o hasta que finalice el archivo de audio. Una vez se detiene la reproducción, el cursor vuelve a la posición inicial de la reproducción.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Lectura de escaneo](#) en la página 114

[Preferencias de lectura de escaneo](#) en la página 115

## Escanear utilizando la regla de tiempo

Durante la reproducción, puede hacer clic en la regla de tiempo para reproducir desde la posición seleccionada.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Inicie la reproducción.
2. Haga clic en la regla de tiempo, mantenga pulsado el botón del ratón y arrastre a la izquierda o la derecha.



3. Cuando termine de escanear, suelte el botón del ratón.  
El audio se reproduce desde la posición del cursor de edición y una pequeña sección se buclea una vez.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Lectura de escaneo](#) en la página 114

## Preferencias de lectura de escaneo

Puede definir el comportamiento de la herramienta **Reproducir** en las **Preferencias de archivos de audio**.

Seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio**. Las siguientes opciones están disponibles en la sección **Lectura de escaneo** en la pestaña **Editar**:

- Si se activa **Solo con herramienta Reproducción**, el escaneo no está disponible cuando hace clic en la regla de tiempo y la arrastra durante la reproducción.
- El ajuste **Sensibilidad** determina la duración del bucle de audio que se reproduce una sola vez al hacer clic en la regla de tiempo y arrastrar con la herramienta **Reproducir**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Lectura de escaneo](#) en la página 114

[Pestaña Edición \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 428

## Ventana Código de tiempo

La ventana **Código de tiempo** puede mostrar el tiempo grabado, el desfase de tiempo en relación con varias posiciones y los colores dinámicos según el contexto.

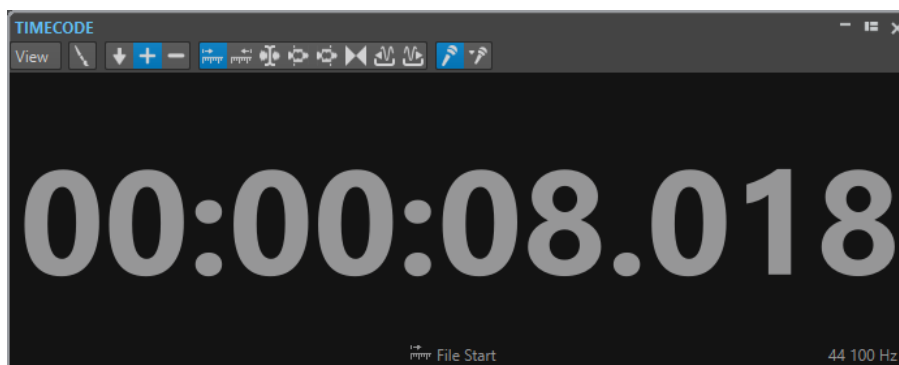
### NOTA

Durante la reproducción, se muestra la posición de la canción. Si no se reproduce nada, se muestra la posición del cursor de edición.

- Para abrir una ventana de **Código de tiempo**, seleccione **Medidores > Código de tiempo #1**.
- Para abrir una ventana de **Código de tiempo**, seleccione **Medidores > Código de tiempo #2**.

### CONSEJO

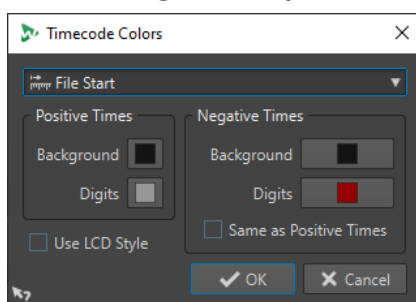
La apertura de dos ventanas de **Código de tiempo** le permite ver el tiempo desde dos puntos de referencia diferentes. Por ejemplo, puede visualizar la posición del cursor de edición desde el inicio del montaje de audio y desde el inicio del clip activo al mismo tiempo.



## Menú Ver

### Editar colores

Abre el diálogo **Colores de código de tiempo**, donde puede editar los colores de la ventana **Código de tiempo**.



### Precisión reducida

Hace que la pantalla de código de tiempo muestre menos dígitos.

### Tiempos positivos

Muestra valores positivos. Si también se activan los **Tiempos negativos**, se mostrará el desfase más cercano, negativo o positivo.



### Tiempos negativos

Muestra valores negativos. Si también se activan los **Tiempos positivos**, se mostrará el desfase más cercano, negativo o positivo.

### Inicio del archivo

Muestra la posición en relación con el inicio y el final de la regla de tiempo. La visualización del formato de tiempo se basa en la regla.

### Final del archivo

Muestra la posición en relación con el final de la regla de tiempo. La visualización del formato de tiempo se basa en la regla.

### Visualización de desplazamiento

Permite seleccionar la posición a partir de la cual se mostrará el desplazamiento. Están disponibles las siguientes posiciones: **Cursor de edición**, **Inicio de selección**, **Fin de selección**, **Marcador**, **Inicio de título**, **Fin de título**, **Inicio de clip**, **Final de clip**.

### Tiempo grabado

Hace que la ventana de **Código de tiempo** muestre el tiempo grabado al iniciar la grabación.

### Tiempo grabado (desde el último marcador)

Hace que la ventana de **Código de tiempo** muestre el tiempo grabado desde el último marcador caído al iniciar la grabación.

## Desplazar durante la reproducción

Puede determinar cómo desplazar la vista en el modo **Reproducir**.

- Para establecer el modo de desplazamiento, abra la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**. Seleccione la pestaña **Ver**, y active una de las opciones en la sección **Reproducción**.

### Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

### Vista sigue al cursor

Desplaza la vista automáticamente para mantener el cursor de reproducción visible.

### Vista despl.

Mueve la vista para mantener el cursor de reproducción centrado.

### CONSEJO

Si experimenta pérdidas de sonido durante la grabación, active **Vista estática**.

---

## Reproducción en la ventana del montaje de audio

El control de la reproducción en la ventana **Montaje de audio** funciona básicamente igual que en el **Editor de audio**, aparte de algunas funciones que están disponibles exclusivamente para los montajes de audio.

## Silenciar y aplicar solo

Puede silenciar o aplicar solo a las pistas de un montaje de audio utilizando los botones correspondientes del área de control de pista.

#### POSIBILIDADES

- En el área de control de pista de una pista, haga uno de lo siguiente:
    - Para silenciar una pista, haga clic en **Silenciar**.  
Cuando se silencia una pista, el botón de silencio es amarillo.
    - Para poner en solo una pista, haga clic en **Solo**.  
Cuando una pista está en solo, el botón de solo está de color rojo.
    - Para poner en solo múltiples pistas, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Solo** para todas las pistas que quiera poner en solo.
    - Para activar la anulación de solo en una pista, pulse **Ctrl/Cmd - Alt/Opción** y haga clic en **Solo**.  
En este modo, la pista no se silencia cuando pone en solo otra pista. Para desactivar la anulación de solo, haga clic en **Solo** otra vez.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Reproducir clips individuales

Puede reproducir un clip individual de una pista.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, haga clic derecho en la parte inferior del clip que desee reproducir.
2. En el menú, seleccione una de las opciones de reproducción siguientes:
  - Para reproducir el clip, seleccione **Reproducir clip**.
  - Para reproducir el clip con pre-roll, seleccione **Reproducir clip con pre-roll**.

Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

---

## Reproducir un rango de selección de una pista

Puede seleccionar una sección de un clip y reproducirla.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, haga un rango de selección, bien en un clip o bien en una sección vacía de una pista.
2. Haga clic derecho en el rango de selección y elija **Reproducir clip dentro del rango de selección**.

Los clips solapados o de otras pistas se silencian.

---

# Edición de archivos de audio

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Gestión de archivos en el editor de audio](#) en la página 134

[Mezclar y renderizar](#) en la página 161

## Ventana Editor de audio

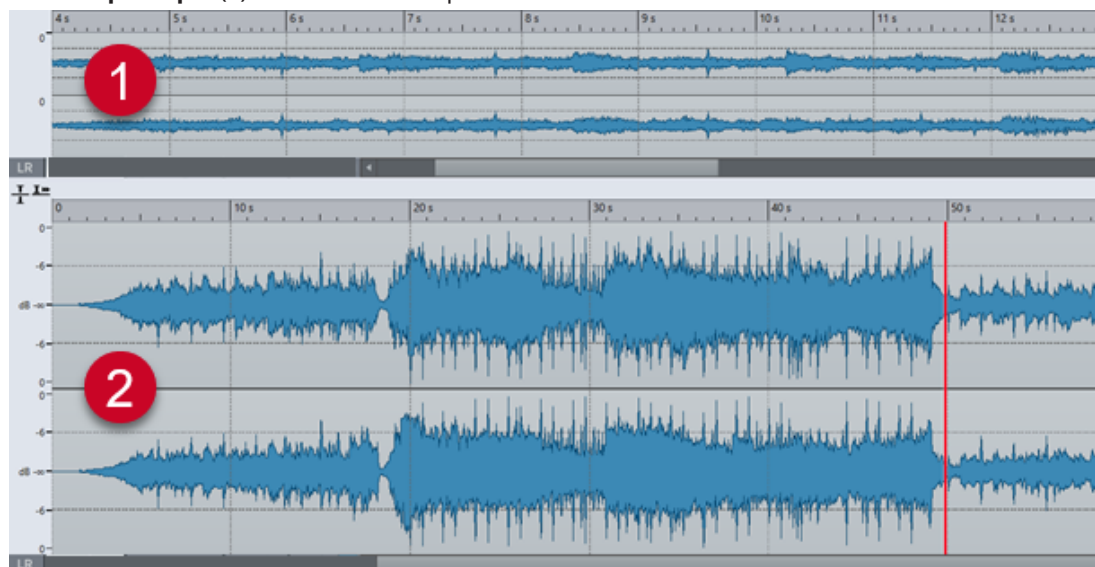
El **Editor de audio** muestra gráficamente los archivos de audio. Aquí se observan, reproducen y editan los archivos de audio individuales.




El **Editor de audio** muestra el audio en dos vistas:

La **Vista general (1)** sirve para navegar por el proyecto.

La **Vista principal (2)** es el área donde puede editar los archivos de audio.



Hacer clic en **Sincronizar con la otra vista**  en la parte inferior sincroniza las dos vistas del **Editor de audio**, para que muestren la misma parte del archivo de audio.

## Modos de visualización

Puede elegir un modo de visualización para el **Editor de audio**. Es posible establecer distintos modos para la **Vista general** y la **Vista principal**.

- La pestaña **Forma de onda** muestra la forma de onda del archivo de audio.
- La pestaña **Arco iris** muestra las propiedades espectrales como una forma de onda multicolor.
- La pestaña **Espectrograma** muestra el audio en forma de espectrograma.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Visor de forma de onda](#) en la página 120

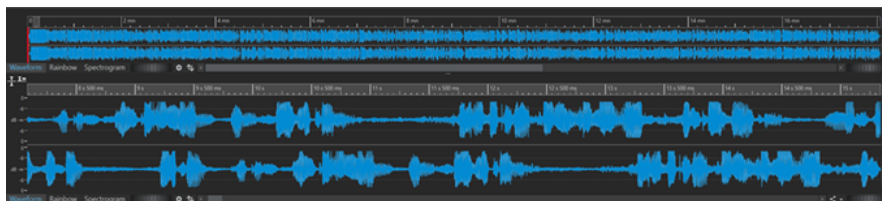
[Visualización arco iris](#) en la página 120

[Visor de espectrograma](#) en la página 121

## Visor de forma de onda

El visor de **Forma de onda** muestra la forma de onda del archivo de audio. El eje horizontal muestra el tiempo. El eje vertical muestra la amplitud.

Para abrir el visor de **Forma de onda**, haga clic en **Forma de onda** en la parte inferior de la ventana **Editor de audio**.



### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

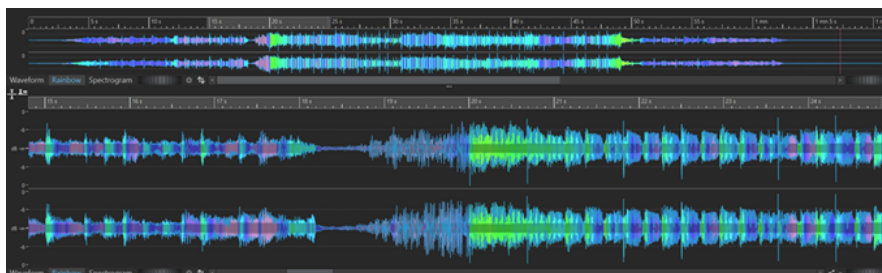
[Modos de visualización](#) en la página 120

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 427

## Visualización arco iris

Con el **Editor de audio** ajustado a la visualización **Arco iris**, las propiedades espectrales de un archivo de audio se indican mediante colores en la forma de onda.

Para abrir el visor de **Arco iris**, haga clic en **Arco iris** en la parte inferior de la ventana **Editor de audio**.



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

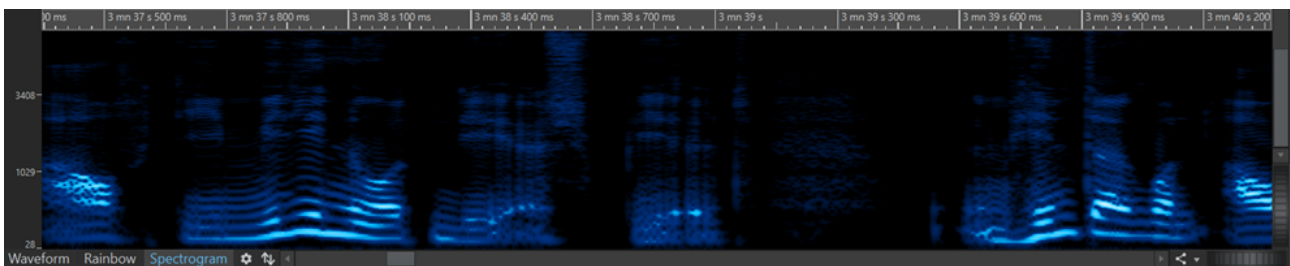
- En producción musical y masterización, permite identificar patrones, como la presencia de timbres específicos, y localizar zonas problemáticas en el material de audio; por ejemplo, demasiados graves o demasiados agudos.
- En análisis forense, facilita la identificación y posterior extracción de señales significativas, incluso en grabaciones extremadamente ruidosas.
- En contextos educativos, constituye una ayuda visual para explicar y aprender sobre la estructura del sonido.
- En lingüística y análisis del habla, permite comprender cómo los distintos rasgos espectrales se correlacionan con los fonemas, la entonación y otros elementos del habla.

## Visor de espectrograma

El **Espectrograma** le permite ver la intensidad de nivel de cada área del espectro de frecuencias.

Puede usar las herramientas de edición de WaveLab Elements para editar el espectrograma.

Para abrir el visor de **Espectrograma**, haga clic en **Espectrograma** en la parte inferior de la ventana **Editor de audio**.



## Superposición de sonoridad

Puede superponer la vista **Forma de onda** o **Arco iris** del **Editor de audio** con una vista **Sonoridad RMS** y ajustar la transparencia de la superposición.

La superposición de **Sonoridad RMS** le permite mantener un ojo constante tanto en los picos como en la sonoridad, para que pueda identificar fácilmente las secciones de audio con dinámicas variables.

Para superponer la vista de **Forma de onda** o de **Arco iris** con la vista de **Sonoridad RMS**, use la rueda de desplazamiento (1) en la parte inferior. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la derecha, mayor será la opacidad de la superposición de **Sonoridad RMS** (2); es decir, más prominente será. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la izquierda, más transparente será la superposición de **Sonoridad RMS**. Si gira la rueda de desplazamiento completamente hacia la izquierda, la transparencia se ajusta al 100%, de modo que la superposición de **Sonoridad RMS** no es visible.

Para activar/desactivar la visualización de superposición de **Sonoridad RMS** (2), haga doble clic en la rueda de desplazamiento (1).

### NOTA

Esta función también está disponible en la vista **Forma de onda** y **Arco iris** de la ventana del **Montaje de audio**.

---

#### NOTA

- Los ajustes de transparencia de la vista **Forma de onda** y **Arco iris** son independientes entre sí, debido a su diferente representación gráfica.
- Los ajustes de transparencia del **Editor de audio** y de la ventana **Montaje de audio** también son independientes entre sí.

Para acceder a otros ajustes, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio > Edición** y ajuste los parámetros deseados en la sección **Superposición de forma de onda de sonoridad**.

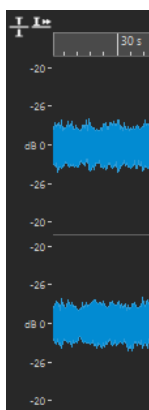
---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

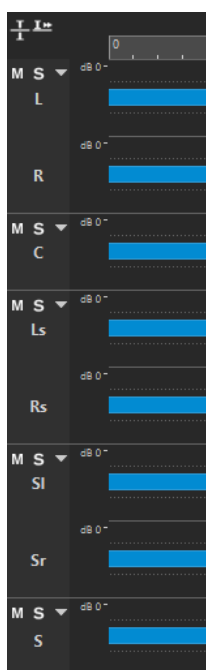
[Pestaña Edición \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 428

## Área de control de canal

El área de control de canal a la izquierda de la forma de onda del **Editor de audio** le permite seleccionar canales y enmudecer y poner en solo canales individuales de archivos de audio multicanal.



Área de control de canal de un archivo de audio estéreo



Área de control de canal para clústeres de canales de un archivo de audio multicanal

### Silenciar

Silencia el clúster de canales. Esto solo afecta a la reproducción, no al renderizado.

### Solo

Pone en solo el clúster de canales. Esto solo afecta a la reproducción, no al renderizado.

### Plegar/Desplegar clúster de canales

Pasa de ampliar a reducir el espacio para clústeres de canales individuales y viceversa.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

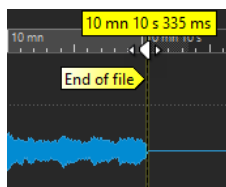
[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Archivos de audio multicanal](#) en la página 135

## Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio

Hay posiciones, como marcadores y límites de selección, que pueden definirse como magnéticas. Los elementos arrastrados se pueden ajustar a estas posiciones. Esto facilita la colocación exacta.

Por ejemplo, si mueve un marcador y lo acerca a uno de los bordes magnéticos, el marcador se ajusta a esa posición. Se muestra una etiqueta que indica la posición de ajuste.



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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Bordes magnéticos](#) en la página 123

## Menú Bordes magnéticos

El menú desplegable **Bordes magnéticos** le permite definir las posiciones como magnéticas. Cuando está activada la opción **Ajustar a bordes magnéticos**, los elementos que mueva se ajustarán a estas posiciones.

- Para abrir el menú emergente **Bordes magnéticos**, seleccione la pestaña **Editar** en el **Editor de audio**, y haga clic en **Bordes magnéticos** en la sección **Alineado**.

Los elementos pueden ajustarse a las siguientes posiciones:

### Inicio de archivo

Los elementos se ajustan al inicio del archivo cuando los acerca a él.

### Final del archivo

Los elementos se ajustan al final del archivo cuando los acerca a él.

### Marcas de regla de tiempo

Los elementos se ajustan a la cuadrícula de la regla temporal cuando los acerca a ella.

### Marcadores

Los elementos se ajustan a las posiciones de los marcadores cuando los mueve cerca de ellos.

### Límites de selección

Los elementos se ajustan a los bordes de selección cuando los mueve cerca de ellos.

### Cursor

Los elementos se ajustan al cursor de edición cuando los mueve cerca de él.

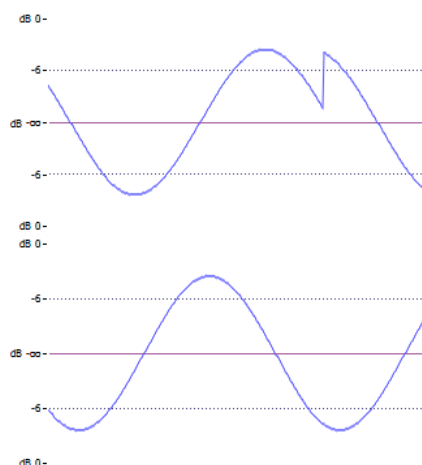
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cuantizar selecciones de audio basadas en marcas de regla de tiempo](#) en la página 38

## Cruce por cero

Un cruce por cero es el punto en que la forma de onda cruza el eje de nivel cero. Para realizar operaciones de edición como cortar, pegar o arrastrar, recomendamos insertar el material de audio en un paso por cero.

Si no realiza estas operaciones en cruces por cero, esto puede resultar en discontinuidades en la onda, que se perciben como clics o pops en el sonido.



Active **Cruce por cero** en la pestaña **Editar** del **Editor de audio** para asegurarse de que las selecciones que hace siempre están ajustadas para que comiencen o acaben al cruce por cero más cercano.

## Ajustar la sensibilidad de detección del cruce por cero

Puede dejar que los límites de la selección automáticamente se ajusten al punto de cruce por cero más próximo. En el diálogo **Preferencias de archivos de audio**, puede elegir si desea activar o no el ajuste con factores de zoom elevados, y puede definir el rango de exploración para la detección del paso por cero.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Alineado**, active **Cruce por cero**.
3. Seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio**.
4. En la pestaña **Preferencias de archivos de audio**, seleccione la pestaña **Edición**.



5. Haga sus ajustes en la sección **Ajustar selección a cruce por cero**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 427

## Mover la posición del cursor al cruce por cero más cercano

Puede mover automáticamente la posición del cursor al cruce por cero más próximo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
  2. En la sección **Cursor**, haga clic en **Ajustarse al cruce por cero**.
- 

## Pestañas del editor de audio

Las pestañas en el **Editor de audio** le dan acceso a las herramientas y opciones que necesita para editar archivos de audio.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Ver \(Editor de audio\)](#) en la página 125

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

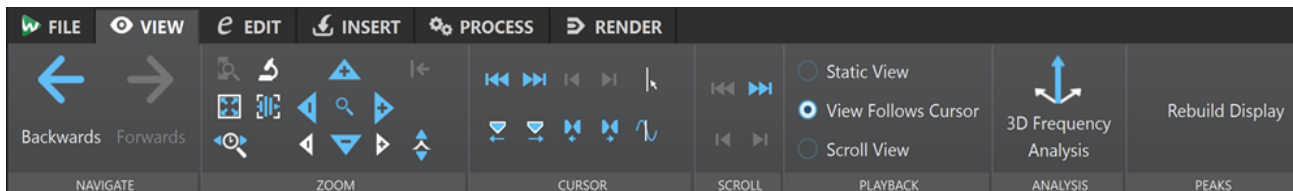
[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 131

[Pestaña Proceso \(Editor de audio\)](#) en la página 132

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 133

## Pestaña Ver (Editor de audio)

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



### Navegar

#### Atrás/Adelante

Navega hasta la anterior/siguiente posición del cursor, factor de zoom, y rango de selección.

### Zoom

#### Tiempo

Abre un menú emergente que le permite ajustar el zoom para mostrar el rango de tiempo seleccionado. **Zoom en 1:1** hace zoom para que un píxel de la pantalla represente una muestra.

Puede editar el factor de zoom haciendo clic en **Editar factor de zoom**. Esto abre el diálogo **Factor de zoom**, donde puede editar los siguientes ajustes:

- **Ajustar rango de tiempo** le permite definir el rango de tiempo que se mostrará.

- **Muestras por punto de pantalla** le permite especificar el número de muestras de audio rodeadas por cada punto de pantalla.
- **Píxeles por muestra** le permite especificar cuántos píxeles se utilizan para representar una única muestra de audio.

### **Zoom**

Activa la herramienta de **Zoom** que le permite hacer zoom sobre un rango de tiempo.

### **Zoom selección**

Amplía la ventana para que la selección actual ocupe toda la ventana del montaje.

### **Microscopio**

Acerca al máximo.

### **Zoom acercándose (10x)/Zoom alejándose (10x)**

Se acerca/aleja en pasos grandes.

### **Ver todo**

Aleja al máximo.

### **Zoom acercándose/Zoom alejándose**

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

### **Nivel**

Ajusta el zoom para que muestre únicamente las muestras por debajo del valor de dB seleccionado.

### **Reiniciar zoom a 0 dB**

Ajusta el zoom para ver los niveles de audio hasta 0 dB.

### **Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical**

Se acerca/aleja para mostrar las formas de onda con un nivel menor/mayor.

## **Cursor**

### **Mover el cursor al inicio de archivo/Mover el cursor al final de archivo**

Mueve el cursor al inicio/final del archivo.

### **Marcador anterior/Marcador siguiente**

Mueve el cursor hasta el marcador anterior/siguiente.

### **Inicio de selección/Final de selección**

Mueve el cursor hasta el inicio/final del rango de tiempo seleccionado.

### **Borde de región anterior/Borde de región siguiente**

Mueve el cursor hasta el borde de región anterior/siguiente.

### **Ajustar a cruce por cero**

Mueve el cursor al punto de cruce por cero más cercano.

### **Posición del cursor de edición**

Abre el diálogo **Posición del cursor** en el que puede editar la posición del cursor.

## **Desplazar**

### **Inicio/Final**

Muestra el inicio/final del archivo sin mover el cursor.

### Inicio de selección/Final de selección

Muestra el inicio/final de la selección de audio sin mover el cursor.

### Reproducción

#### Vista estática

Desactiva el desplazamiento.

#### Vista sigue al cursor

Desplaza la vista automáticamente para mantener el cursor de reproducción visible.

#### Vista despl.

Desplaza la vista automáticamente para mantener el cursor de reproducción centrado.

### Análisis

#### Análisis de frecuencia 3D

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

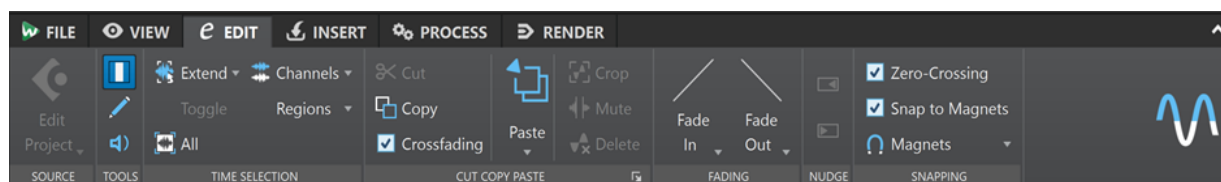
### Picos

#### Reconstruir visor de picos

Normalmente, los archivos de picos se actualizan automáticamente cuando la fecha del archivo de picos es más antigua que la del archivo de audio. Sin embargo, en caso de que la fecha indicada para el archivo de audio sea incorrecta y, por tanto, el archivo no se actualice automáticamente, esta opción le permite forzar una reconstrucción del archivo de picos.

## Pestaña Editar (Editor de audio)

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



### Origen

#### Editar proyecto

Cuando está trabajando con un archivo de audio o clip en WaveLab Elements, puede abrir el proyecto del archivo de audio en Cubase/Nuendo. Esto le permite solucionar problemas identificados durante la fase de mezcla en Cubase/Nuendo.

**Editar proyecto** abre el proyecto de secuenciador correspondiente del archivo de audio.

### Herramientas

#### Selección de tiempo

Herramienta que le permite seleccionar un rango de tiempo.

### Lápiz

Le permite redibujar la forma de onda en el **Editor de audio**. Esto le ayuda a reparar rápidamente los errores de forma de onda.

### Iniciar

Esta herramienta le permite reproducir el archivo de audio en la posición en la que hizo clic.

## Selección de tiempo

### Extender

Abre un menú que le permite elegir entre las opciones siguientes para la creación o extensión de rangos de selección:

- **Extender al inicio del archivo** extiende la selección hasta el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al final del archivo** extiende la selección hasta el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se crea una desde la posición del cursor de edición.
- **Extender al marcador anterior** extiende el extremo izquierdo de la selección al marcador más cercano hacia la izquierda o hacia el inicio del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del marcador anterior.
- **Extender al marcador siguiente** extiende el extremo derecho de la selección al marcador más cercano hacia la derecha o hacia el final del archivo de audio. Si no hay ninguna selección, se extiende una hasta la posición del siguiente marcador.
- **Extender al cursor** extiende la selección hasta la posición del cursor de edición.
- **Desde el inicio del archivo hasta el cursor** selecciona el rango entre el inicio del archivo de audio y la posición del cursor de edición.
- **Desde el cursor hasta el final del archivo** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el final del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador anterior** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador previo o el inicio del archivo de audio.
- **Desde el cursor hasta el marcador siguiente** selecciona el rango entre la posición del cursor de edición y el marcador siguiente o el final del archivo de audio.
- **Desplazar selección hacia la izquierda** mueve la selección toda su duración hacia la izquierda.
- **Desplazar selección hacia la derecha** mueve la selección toda su duración hacia la derecha.
- **Desde la posición de reproducción hasta el final** crea un rango de selección desde la posición de reproducción hasta el final de la selección, o hasta el final del archivo, si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.
- **Desde el inicio hasta la posición de reproducción** crea un rango de selección desde la posición de reproducción hasta el inicio de la selección, o hasta el inicio del archivo, si no hay selección. Si la reproducción no está activa, se usa la posición del cursor de edición.
- **Doblar duración de selección** dobla la duración del rango de selección actual.
- **Dividir por dos la duración de selección** reduce la duración del rango de selección actual al 50% de la duración original.

### Conmutar

Activa/desactiva la selección de audio actual.

### Todo

Selecciona la forma de onda entera.

### Canales

Le permite cambiar la selección de canal.

- **Extender a todos los canales** extiende el rango de selección actual a todos los canales.
- **Solo canal izquierdo** limita el rango de selección actual al canal izquierdo.
- **Solo canal derecho** limite el rango de selección actual al canal derecho.

### Regiones

Le permite seleccionar un rango entre dos marcadores.

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

## Cortar Copiar Pegar

### Cortar

Corta el rango de audio seleccionado al portapapeles.

### Copiar

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

### Fundido cruzado

Con esta opción activada, WaveLab aplica automáticamente fundidos cruzados a los límites derecho e izquierdo de una selección de audio cuando realiza una de las siguientes operaciones de edición sobre ella:

- **Cortar**
  - **Pegar**
  - **Recortar**
  - **Silenciar**
  - **Borrar**
  - **Delante, Detrás, Sobrescribir** o **Copias múltiples** desde el menú **Pegar**
- Además, la opción genera automáticamente un fundido cruzado en el punto de inserción designado cuando inserta audio arrastrando o cuando elige una opción del panel **Archivo de audio** de la pestaña **Insertar**.

#### NOTA

Le recomendamos que mantenga esta opción activada, ya que evita problemas comunes de edición, como cambios bruscos de volumen o chasquidos audibles. Garantiza transiciones suaves y naturales entre los segmentos de audio al unir a la perfección un fundido de salida y un fundido de entrada.

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

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

---

## Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

Haga clic derecho y **Pegar** para abrir un menú emergente que le permita seleccionar un tipo de pegado.

- **Delante** inserta el audio al principio del archivo.
- **Detrás** inserta el audio al final del archivo.
- **Fundir cruzado sobre final seleccionado** pega el contenido del portapapeles en una posición posterior al final del archivo de audio seleccionado y crea un fundido cruzado. Una vez que haya definido la duración del fundido cruzado haciendo una selección al final del archivo de audio, al mover el ratón sobre **Fundir cruzado sobre final seleccionado** se abrirá un menú emergente. Este menú le permite seleccionar un tipo de fundido cruzado, que se aplica para suavizar la transición entre el archivo de audio y el contenido de audio pegado que le sigue:
  - **Lineal (ganancia constante)** cambia el nivel linealmente.
  - **Seno (potencia constante)** cambia el nivel según una curva sinusoidal, y la potencia de la mezcla permanece constante.
  - **Raíz cuadrada (potencia constante)** cambia el nivel según una curva de raíz cuadrada, y la potencia de la mezcla permanece constante.
- **Sobrescribir** reemplaza el audio desde la posición del cursor de edición.
- **Copias múltiples** abre un diálogo que le permite introducir el número de copias que quiere crear.
- **Mezclar** fusiona dos archivos el uno con el otro, empezando por la selección o, si no la hay, en la posición del cursor.

Si selecciona la opción **Mezclar** se abre un diálogo que le permite especificar la ganancia y fase del audio en el portapapeles y en el destino. Siempre se fusionan los datos del portapapeles, sea cual sea la longitud de la selección.

## Recortar

Elimina los datos de fuera de la selección.

## Silenciar

Reemplaza la selección de audio con silencio.

## Borrar

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

## Fundido

### Fundido de entrada/salida

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

### Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

- **Lineal** cambia el nivel linealmente.

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

## Empujar

### Empujar hacia la izquierda

Empuja la selección de audio hacia la izquierda.

### Empujar hacia la derecha

Empuja la selección de audio hacia la derecha.

## Alineado

### Cruce por cero

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

Si **Cruce por cero** está activado y se añaden marcadores durante la reproducción usando comandos de teclado, los marcadores se ajustarán al punto de cruce por cero más cercano de la forma de onda.

Esto funciona con los siguientes tipos de marcadores:

- Marcadores genéricos
- Marcadores de región
- Marcadores de bucle

### Ajustar a bordes magnéticos

Si esta opción está activada, los elementos que haya activado en el menú emergente **Bordes magnéticos**, como los inicios de clip, los bordes de selección de tiempo o los marcadores, se ajustan a los bordes magnéticos.

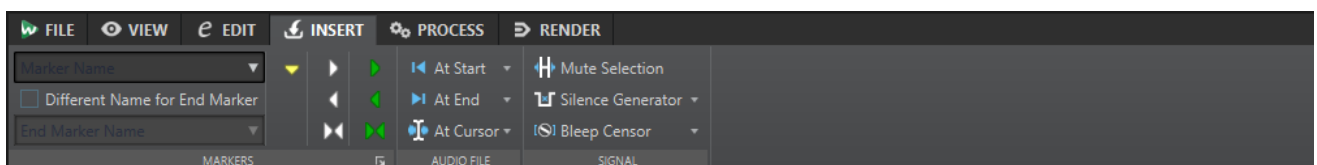
### Bordes magnéticos

Le permite fijar el comportamiento de determinados elementos a magnéticos.

## Pestaña Insertar (Editor de audio)

La pestaña **Insertar** le permite añadir marcadores, archivos de audio y señales a su archivo de audio.

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



## Marcadores

### Nombre del marcador

Le permite introducir el nombre del marcador de inicio. Si no se introduce nada, se usará un nombre genérico.

Para editar los nombres predeterminados, abra la ventana **Marcadores**, y seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.

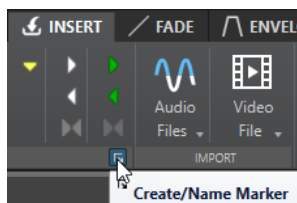
### Nombre diferente para el marcador de final

Si esta opción está activada, puede introducir un nombre diferente para el marcador de final en el campo **Nombre del marcador de final**.

Si esta opción está desactivada, el nombre del marcador de inicio también se utilizará para el marcador de final.

### Crear/Nombrar marcador

El botón **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores** abre el diálogo **Crear marcador**, que le permite crear marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición.



## Archivo de audio

### Al inicio

Le permite insertar un archivo de audio al inicio del archivo de audio activo.

### Al final

Le permite insertar un archivo de audio al final del archivo de audio activo.

### En el cursor

Le permite insertar un archivo de audio en la posición del cursor.

## Señal

### Silenciar selección

Reemplaza la selección de audio con silencio.

### Generador de silencio

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

### Pitido de censura

Abre el diálogo **Pitido de censura** que le permite reemplazar una parte de un archivo de audio por un tono que tape la palabra soez o malsonante, por ejemplo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Generador de silencio](#) en la página 166

[Diálogo Pitido de censura](#) en la página 168

## Pestaña Proceso (Editor de audio)

La pestaña **Proceso** proporciona acceso a las herramientas de procesado offline.



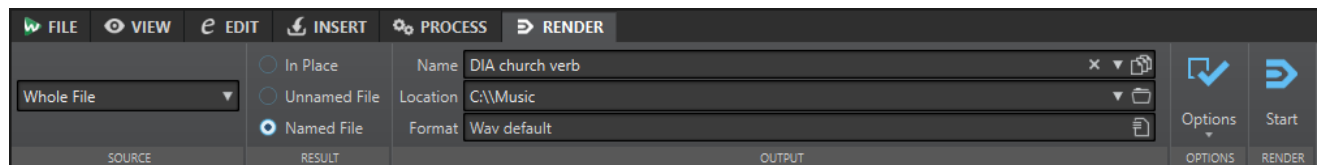
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Procesado offline](#) en la página 183

# Pestaña Renderizar (Editor de audio)

La pestaña **Renderizar** le permite mezclar archivos de audio.

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



## Origen

El menú emergente **Origen** le permite seleccionar qué parte del archivo de audio quiere procesar. Están disponibles las siguientes opciones:

### Todo el archivo

Procesa y renderiza todo el rango de audio.

### Región marcada específica

Procesa y renderiza un rango de audio específico a un archivo independiente.

Especifique la región a procesar en el menú emergente.

## Resultado

### In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen.

### Archivo sin nombre

Renderiza un archivo temporal sin título.

### Archivo nombrado

Le permite especificar un nombre para el archivo renderizado.

## Salida

### Nombre

Le permite introducir un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú emergente con varias opciones de nombrado.

### Ubicación

Le permite seleccionar una carpeta de destino para los archivos renderizados.

#### NOTA

Para mantener rutas de renderizado independientes para los cortes de audio y asegurarse de que, al cambiar de archivo de audio, la ruta de renderizado cambia en consecuencia, puede activar **Mantener una carpeta independiente para cada archivo origen**.

### Formato

Abre un menú emergente en el que puede seleccionar un formato de archivo.

## Opciones

Según el origen seleccionado, las opciones disponibles variarán.

### Bypass Sección Master

Anula los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** al renderizar.

### Guardar automáticamente preset de Sección Master

Si esta opción está activada, el preset de **Sección Master** se guarda automáticamente en el archivo auxiliar del archivo de audio cuando renderiza el archivo. Puede cargar el preset de **Sección Master** a través de la opción **Cargar preset de Sección Master** en la esquina inferior derecha de la ventana del **Editor de audio**.

### Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación, se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no transfieren la información de la duración de cola a WaveLab Elements. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

### Copiar marcadores

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

### Omitir regiones de exclusión

Omite los rangos de audio silenciados en lugar de incluirlos en el resultado.

### Abrir archivo de audio resultante

Abre cada archivo renderizado en una nueva ventana.

### Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante

Hace que la reproducción del archivo de audio resultante omita toda la **Sección Master**. Puede activar y desactivar este ajuste haciendo clic en el botón situado en la parte inferior derecha del **Editor de audio** o de la ventana **Montaje de audio**.

#### NOTA

Le recomendamos que active esta opción, ya que así evitará que se monitoricen los archivos nuevos a través de los efectos que ya se les hayan aplicado.

---

## Mezclar (renderizar)

### Iniciar

Se inicia el proceso de renderizado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos auxiliares](#) en la página 45

## Gestión de archivos en el editor de audio

Antes de empezar a editar archivos en el **Editor de audio**, recomendamos que se familiarice con algunos procedimientos básicos de gestión de archivos, ya que la edición en el **Editor de audio** no es no destructiva, a diferencia de la edición de clips en la ventana **Montaje de audio**, que deja intactos los archivos de origen.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Montaje de audio](#) en la página 201

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

## Gestión mono/estéreo

WaveLab Elements es muy flexible en cuanto a la gestión de archivos mono y estéreo. En cuanto a los archivos estéreo, puede realizar todas las operaciones de edición en un canal o en ambos.

## Archivos de audio multicanal

Un archivo de audio multicanal es un conjunto de canales de audio. Estos canales se organizan en clústeres de canales. Un clúster de canales es un grupo lógico de canales, formado por un canal individual o una pareja de canales.

---

#### EJEMPLO

- La parte delantera izquierda/derecha es un clúster de canales estéreo.
  - La parte trasera izquierda/derecha es un clúster de canales estéreo.
  - El centro es un clúster de canales mono.
  - LFE es un clúster de canales mono.
- 

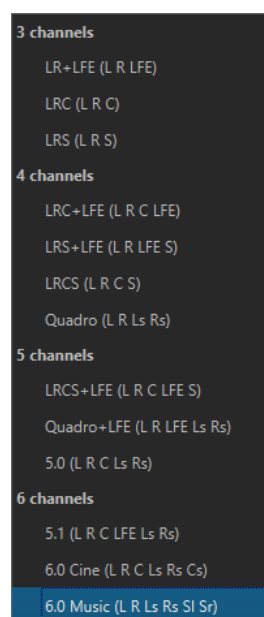
Puede editar archivos de audio multicanal y sus clústeres de canales de la misma forma que edita archivos de audio estéreo y mono en WaveLab Elements.

## Formatos de archivo multicanal soportados

WaveLab Elements soporta archivos multicanal Wave hasta una disposición de canales 5.1.

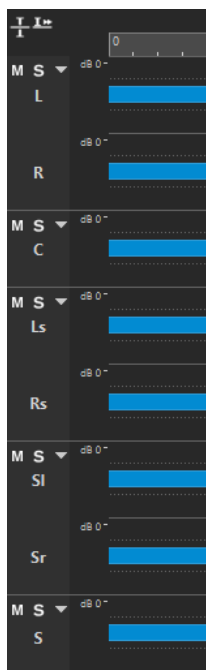
## Disposiciones multicanal disponibles

Están disponibles las siguientes disposiciones multicanal desde 3 canales hasta 6 canales:



## Editor de audio multicanal

Los archivos de audio multicanal se muestran como clústeres de canales en el **Editor de audio**. Cada clúster de canales tiene un área de control de canal que le permite silenciar, poner en solo y plegar/desplegar clústeres de canales.



Área de control de canal

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de audio multicanal](#) en la página 136

[Formatos de archivo admitidos](#) en la página 139

[Área de control de canal](#) en la página 122

## Editar archivos de audio multicanal

Puede usar las herramientas de WaveLab Elements para editar archivos de audio multicanal.

Puede hacer selecciones en uno o múltiples canales de un archivo de audio multicanal, y copiar y pegar la selección.

Puede editar uno o múltiples canales de un archivo de audio multicanal con editores externos. Por ejemplo, puede seleccionar 4 canales y editarlos en SpectraLayers.

Las herramientas de procesamiento offline de WaveLab Elements son compatibles con archivos de audio multicanal.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de archivo admitidos](#) en la página 139

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 37

[Duplicar audio mediante copiar y pegar](#) en la página 161

[Herramientas de la Sección Master](#) en la página 308

[Procesado offline](#) en la página 183

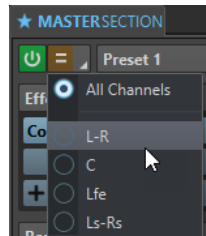
## Procesar clústeres de canales individuales a través de la Sección Master

Puede seleccionar clústeres de canales individuales de archivos de audio multicanal para reproducirlos o renderizarlos a través de la **Sección Master**.

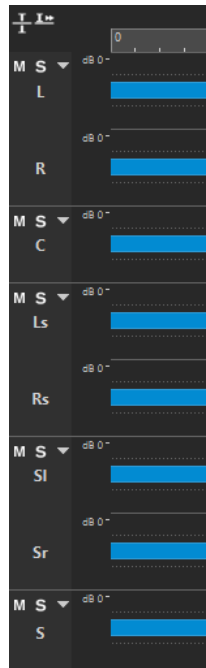
---

### PROCEDIMIENTO

1. Para seleccionar un clúster de canales, haga uno de lo siguiente.
  - En la **Sección Master**, haga clic en **Selector de canales** y seleccione un solo clúster de canales o **Todos los canales**.



- En el área de control de canal, haga doble clic en un clúster de canales. Para seleccionar todos los clústeres de canales, haga doble clic otra vez en el área de control de canal.



El clúster de canales seleccionado se muestra en el menú **Selector de canales** en la **Sección Master**.

2. En la **Sección Master**, realice sus ajustes y haga uno de lo siguiente:
    - Para reproducir el clúster de canales a través de los puertos de audio frontales izquierdo/derecho o el puerto de audio mono, inicie la reproducción. Puede configurar los puertos de audio en la pestaña **Conexiones de Audio**.
    - Para renderizar el clúster de canales seleccionado, haga clic derecho en **Renderizar** y seleccione **Renderizar in situ**.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar canales en archivos de audio](#) en la página 37  
[Herramientas de la Sección Master](#) en la página 308

[Procesado offline](#) en la página 183

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

## Silenciar y poner en solo clústeres de canales

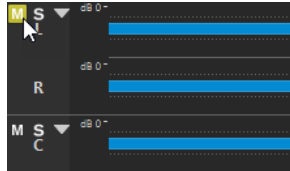
Puede silenciar y poner en solo cada clúster de canales de un archivo de audio multicanal individualmente.

---

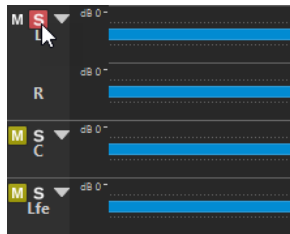
### POSIBILIDADES

- En el área de control de canal, haga uno de lo siguiente:

- Para silenciar un clúster de canales, haga clic en **Silenciar**.



- Para poner en solo un clúster de canales, haga clic en **Solo**.



- Para poner en solo múltiples clústeres de canales, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Solo** para todos los clústeres de canales que quiera poner en solo.
- Para activar la anulación de solo en un clúster de canales, pulse **Ctrl/Cmd - Alt/Opción** y haga clic en **Solo**.

### NOTA

En este modo, el clúster de canales no se silencia cuando pone en solo otro clúster. Para desactivar la anulación de solo, haga clic en **Solo** otra vez.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de audio multicanal](#) en la página 135

[Área de control de canal](#) en la página 122

## Plegar y desplegar clústeres de canales

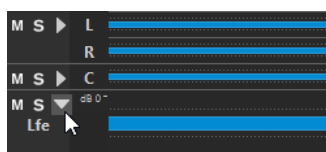
Puede plegar y desplegar cada clúster de canales de un archivo de audio multicanal individualmente.

---

### POSIBILIDADES

- En el área de control de canal, haga uno de lo siguiente:

- Para plegar un clúster de canales, haga clic en **Plegar/Desplegar clúster de canales**.



- Para desplegar un clúster de canales, haga clic en **Plegar/Desplegar clúster de canales**.
  - Para plegar todos los clústeres de canales excepto uno, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Plegar/Desplegar clúster de canales** para el clúster de canales que quiera mantener desplegado.
  - Para desplegar todos los clústeres de canales, pulse **Mayús** y haga clic en **Plegar/Desplegar clúster de canales** para cualquier clúster de canales.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos de audio multicanal](#) en la página 135

[Área de control de canal](#) en la página 122

## Formatos de archivo admitidos

WaveLab Elements puede abrir y guardar archivos de audio en muchos formatos de archivo.

### **AAC/MPEG-4 (.m4a, mp4)**

Advanced Audio Coding (AAC) es un códec que permite un esquema de codificación y compresión con pérdida para audio digital.

#### IMPORTANTE

La versión OEM de WaveLab Elements no soporta AAC.

---

### **ADPCM – Microsoft/Dialogic (.vox)**

Este es un formato utilizado comúnmente en juegos y aplicaciones de telefonía. Ofrece una tasa de bits inferior al PCM lineal y por lo tanto requiere menos espacio de almacenamiento/ancho de banda.

### **AIFF (.aif, .aiff, .snd)**

Audio Interchange File Format, un estándar definido por Apple Computers Inc. Se admiten las siguientes profundidades de bits: 8 bits, 16 bits, 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes.

### **A-LAW (.alaw, .vox)**

Esta es una técnica de codificación y compresión de audio para telefonía, con precisión de 8 bits. El sistema telefónico de la UE utiliza la codificación A-law para la digitalización.

### **Ambisonics (.amb/.ambix)**

WaveLab Elements puede abrir y escribir archivos Ambisonics (primer orden, 4 canales).

### **FLAC (.flac)**

Free Lossless Audio Codec (FLAC) es un códec para comprimir audio digital sin pérdidas.

### **MPEG-1 Layer 2 (.mp2, .mpa, .mpg, .mus)**

MP2 (a veces llamado «archivos Musicam») es un formato de archivo común en la radiotelevisión.

### **MPEG-1 Layer 3 (.mp3)**

El formato de compresión de audio más común. La principal ventaja de la compresión MPEG es que el tamaño de archivo se reduce significativamente, aunque se produce una ligera degradación de la calidad de sonido.

#### NOTA

Cuando se abre un archivo comprimido MPEG en WaveLab Elements, se lo convierte a un archivo temporal de forma de onda (wave). Al guardarlo, el archivo de onda temporal se vuelve a convertir a MP3.

---

#### **Ogg Vorbis (.ogg)**

Ogg Vorbis es un formato de archivo comprimido abierto, libre de patentes, y que crea archivos de audio muy pequeños manteniendo una calidad de audio comparativamente alta.

#### **Opus (.opus)**

Opus es un formato de archivo con pérdidas especialmente adecuado para el streaming. Puede considerarse el sucesor de Ogg Vorbis y representa una buena alternativa a otros formatos con pérdidas en el sentido de que, al igual que su predecesor, ofrece una calidad de audio comparativamente alta.

#### **SoundDesigner II (.sd2)**

Este formato de archivo de audio es usado por aplicaciones de Digidesign (como Pro Tools). Se admiten las siguientes profundidades de bits: 8, 16 y 24 bits.

#### **Sun/Java (.snd, .au)**

Este es un formato de archivo de audio utilizado en los ordenadores Sun y NeXT. Se admiten las siguientes profundidades de bits: 8, 16 y 24 bits.

#### **Texto/Excel (.atxt)**

Esta es una representación textual de una forma de onda. Al guardar un archivo de audio como un archivo de texto y luego abrirlo en una aplicación de hoja de cálculo como Excel, se puede ver en forma de texto, como valores decimales, y editar los valores de las muestras. Cuando se abre un archivo de texto que representa una forma de onda en WaveLab Elements, es decodificado y abierto como un archivo de audio. Estos archivos no están comprimidos de modo alguno, así que pueden llegar a ser muy grandes. Al usar archivos de 64 bits flotantes, el formato .atxt no es 100% sin pérdida. Esto se debe a que no es posible expresar un valor binario de coma flotante en formato decimal textual sin cierta pérdida de precisión.

#### **U-LAW (.ulaw, .vox)**

Este es una técnica de codificación y compresión de audio admitida por teléfonos Windows y Web, con precisión de 8 bits. El sistema telefónico de Estados Unidos utiliza la codificación U-law para la digitalización.

#### **Wave (.wav)**

Se admiten las siguientes profundidades de bits: 8 bits, 16 bits, 20 bits, 24 bits, 32 bits, 32 bits flotantes y 64 bits flotantes.

WaveLab Elements soporta archivos multicanal Wave hasta una disposición de canales 5.1.

#### **WavPack (.wv/.wvc)**

Este formato de archivo permite que el audio digital se comprima sin pérdida, incluyendo archivos de audio en 32 bits flotantes.

#### **Windows Media Audio (.wma, .asf)**

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



## RF64

En las **Preferencias de archivos de audio**, en la pestaña **Archivo**, puede activar la compatibilidad con el formato de archivo RF64. Si está activado, el formato de archivo Wave pasa automáticamente al formato RF64 apenas el tamaño de archivo excede los 2 GB, sin pérdida de rendimiento ni interrupción alguna. Este es útil cuando se graban sesiones muy largas. Un archivo RF64 tiene la extensión `.wav`, pero solo se puede abrir con una aplicación que soporte el estándar RF64 si el archivo sobrepasa los 2 GB.

## Original Sound Quality (.osq, solo lectura)

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Codificación Windows Media Audio](#) en la página 152

[Diálogo Ogg Vorbis](#) en la página 150

[Diálogo Codificación FLAC](#) en la página 149

[Diálogo Codificación MP3](#) en la página 146

[Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2](#) en la página 148

[Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes](#) en la página 141

## Archivos de 20 bits, 24 bits y 32 bits flotantes

No hace falta una tarjeta de audio de 20 bits o 24 bits para que WaveLab Elements pueda usar archivos de audio de 20 y 24 bits. Cualquier operación de procesamiento o edición realizada en los archivos se hace a máxima resolución (64 bits flotantes), incluso si su tarjeta no soporta la precisión máxima.

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

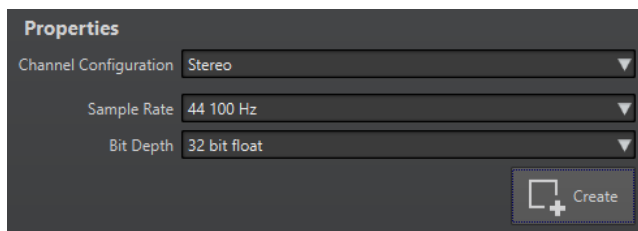
## Crear archivos de audio nuevos

Puede crear un archivo de audio vacío para, por ejemplo, ensamblar material de otros archivos de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione **Archivo de audio > Personalizado**.
3. Especifique las propiedades de audio y haga clic en **Crear**.



---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

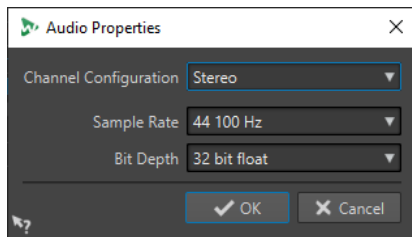
[Diálogo Propiedades de audio](#) en la página 141

## Diálogo Propiedades de audio

Puede definir la configuración de canales, la frecuencia de muestreo y la profundidad de bits del archivo de audio.

Puede ajustar estas propiedades cuando crea un nuevo archivo de audio.

- Para cambiar las propiedades del archivo de audio seleccionado, seleccione la pestaña **Archivo** y haga clic en **Info**, o haga clic en el botón **Propiedades de audio** en la parte inferior derecha del **Editor de audio**.



### Configuración de canales

Le permite seleccionar el número de canales de audio.

### Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar el número de muestras de audio por segundo.

### Profundidad de bits

Le permite seleccionar la precisión de muestras del flujo de audio.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Info Diálogo](#) en la página 53

## Guardar un archivo de audio

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
  - Para guardar un archivo de audio por primera vez, seleccione **Archivo > Guardar como**.
  - Para guardar un archivo de audio ya guardado anteriormente, haga clic en el botón **Guardar** o seleccione **Archivo > Guardar**.
2. En la ventana **Guardar como**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
3. Haga clic en **Guardar**.

### RESULTADO

Puede utilizar deshacer/rehacer incluso después de guardar.

## Guardar en otro formato

---

Al guardar, se puede cambiar el formato de archivo, la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits y el estado estéreo/mono.

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Guardar como**.
2. En la ventana **Guardar como**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
3. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**.
4. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, establezca el formato del archivo y especifique las propiedades.
5. Haga clic en **Aceptar**.

6. Haga clic en **Guardar**.

RESULTADO

Se crea un nuevo archivo. La operación no afecta al archivo original.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

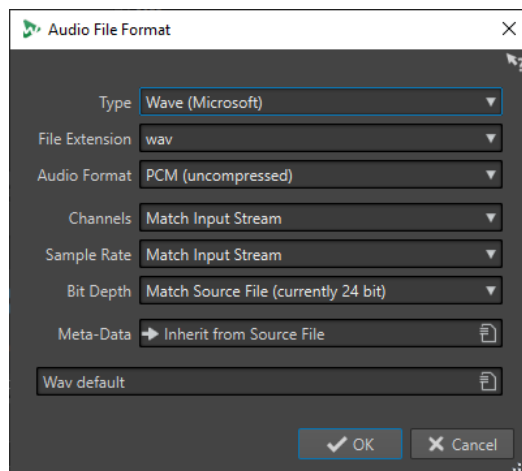
[Cambios de formato](#) en la página 144

## Diálogo Formato de archivo de audio

El diálogo **Formato de archivo de audio** le permite cambiar varios ajustes de archivo al guardar.

- Para abrir el diálogo de **Formato de archivo de audio**, seleccione **Archivo > Exportar**, y seleccione **Renderizar**. Luego active **Archivo nombrado**, haga clic en el campo **Formato**, y seleccione **Editar**.

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



### Tipo

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

### Extensión de archivo

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

### Formato de audio

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

### Canales

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

Están disponibles los siguientes canales:

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

### Frecuencia de muestreo

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

#### IMPORTANTE

Recomendamos que lo use solo para conversiones sencillas. Para unos resultados profesionales, es mejor opción usar el plug-in **Resample** y añadir limitación y dithering.

#### Profundidad de bits

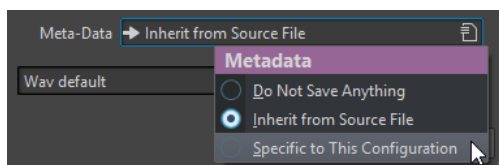
Le permite seleccionar un valor de profundidad de bits para el archivo de audio. Esta opción solo está disponible para tipos de archivos específicos.

#### IMPORTANTE

Recomendamos que reduzca la profundidad de bits solo para conversiones sencillas. Para unos resultados profesionales, la mejor opción es añadir dithering en la **Sección Master**.

#### Metadatos

Le permite configurar opciones de metadatos que se guardan con el archivo. Esta opción no está disponible para todos los tipos de archivo.



- Si se ha seleccionado **No guardar nada**, no se guardan metadatos con el archivo.
- Si se ha seleccionado **Heredar del archivo origen**, se usan los metadatos de dicho archivo. Si los metadatos de origen están vacíos, se usan los metadatos por defecto, si están disponibles.
- Si **Específico a esta configuración** está seleccionado, puede editar los metadatos o sustituirlos por un preset de metadatos. Para editar los metadatos, vuelva a abrir el menú emergente de metadatos y seleccione **Editar**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar en otro formato](#) en la página 142

## Cambios de formato

Al cambiar la frecuencia de muestreo, la profundidad de bits y un número de canales de un archivo de audio, se realizan varias operaciones.

#### Frecuencia de muestreo

Si se especifica un nuevo valor de frecuencia de muestreo, se produce una conversión de frecuencia de muestreo.

#### Profundidad de bits

Si se especifica otro valor de profundidad de bits, el archivo se trunca a 8 bits, o se rellena hasta 64 bits. Para convertir a una profundidad de bits menor, recomendamos añadir dithering.

#### Mono/Estéreo

Si el archivo se convierte de mono a estéreo, se utiliza el mismo material en ambos canales. Si la conversión es de estéreo a mono, se crea una mezcla de los dos canales.

#### NOTA

- Si quiere cambiar únicamente la profundidad de bits, puede hacerlo en la sección **Propiedades de audio** de la ventana **Info**, y luego guardar el archivo de audio.
  - Para masterización de alta calidad, en lugar de modificar la frecuencia de muestreo y el número de canales a través de la sección **Propiedades de audio**, es preferible usar plug-ins y funciones de la **Sección Master**.
- 

## Renderizar una selección como un archivo de audio

Puede renderizar como nuevo archivo de audio una selección del archivo de audio abierto.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione un rango de audio.
  2. Seleccione la pestaña **Renderizar**.
  3. En la sección **Origen**, abra el menú emergente y seleccione **Rango de audio seleccionado**.
  4. En la sección **Salida**, especifique un nombre de archivo, una ubicación y un formato de archivo.
  5. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

## Renderizar el canal izquierdo/derecho como un archivo de audio

Puede guardar cada canal individual como un archivo independiente.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
  2. En la sección **Salida**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
  3. Abra el menú emergente **Formato** y seleccione **Editat**.
  4. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú emergente **Canales**, y seleccione **Canal izquierdo** o **Canal derecho**.
  5. Realice ajustes de salida adicionales y haga clic en **Aceptar**.
  6. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 133

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

## Crear presets de formatos de archivos de audio

#### PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, especifique el formato del archivo de audio.
2. Abra el menú emergente **Preset** y seleccione **Guardar como**.

3. Introduzca un nombre para el preset y haga clic en **Guardar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

## Codificar archivos de audio

Puede guardar archivos de audio en diferentes formatos. El proceso de conversión de audio a otro formato se denomina codificación. Al guardar archivos de audio, muchos formatos permiten elegir entre diversos parámetros de codificación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Codificación MP3](#) en la página 146

[Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2](#) en la página 148

[Diálogo Codificación FLAC](#) en la página 149

[Diálogo Ogg Vorbis](#) en la página 150

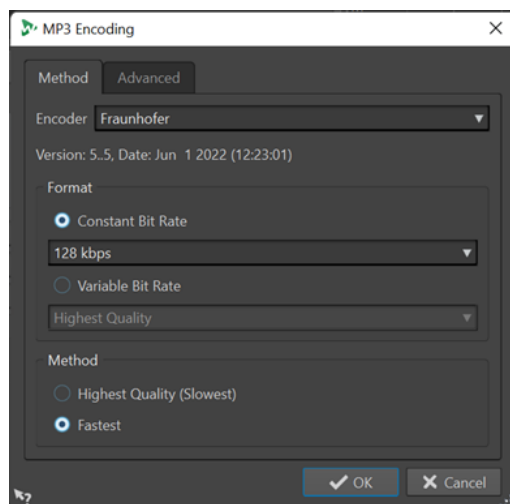
[Diálogo Codificación de archivos de audio Opus](#) en la página 151

[Diálogo Codificación Windows Media Audio](#) en la página 152

## Diálogo Codificación MP3

Al guardar un archivo de audio MP3, puede ajustar la configuración de codificación.

El diálogo **Codificación MP3** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida.



---

#### EJEMPLO

Abra un archivo de audio. Seleccione **Archivo > Guardar como**. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, establezca como tipo **MPEG Layer-3**. Haga clic en el campo **Codificación** y seleccione **Editar**.

---

## Pestaña Método

### Codificador

Permite seleccionar el codificador (**Fraunhofer** o **Lame**).

### **Tasa de bits constante/Tasa de bits variable**

La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos usados para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado. Si elige **Tasa de bits variable**, la tasa cambiará según la complejidad del material de audio.

### **Calidad máxima (más lenta)/Más rápida**

Le permite seleccionar la calidad que quiere conseguir. A mayor calidad, más recursos y tiempo se necesitarán para analizar y comprimir la señal de audio.

NOTA

**Calidad máxima (más lenta)** puede necesitar una frecuencia de muestreo específica para el archivo de audio. En ese caso, si la frecuencia de muestreo es distinta de la frecuencia de muestreo de entrada, se mostrará un mensaje.

---

## **Pestaña Avanzado**

### **Añadir información de duración de archivo y posición de reproducción a la cabecera VBR**

Añade datos adicionales a la cabecera VBR que permite al dispositivo de reproducción estimar la duración del archivo MP3 y saltar a cualquier posición de tiempo dentro del archivo MP3.

NOTA

Esta opción solo está disponible en el codificador de Fraunhofer.

---

### **Incorporar datos auxiliares para la compensación de la duración**

Incorpora datos auxiliares para que el archivo coincida exactamente con la duración del archivo original.

NOTA

Esta opción solo está disponible en el codificador de Fraunhofer.

---

Las siguientes opciones solo están disponibles en el codificador **Lame**:

### **Permitir codificación estéreo de la intensidad**

Disminuye la tasa de bits reorganizando la información de intensidad entre los canales.

### **Especificar como grabación original**

Marca el archivo codificado como grabación original.

### **Escribir bit privado**

Esta es una marca personalizada.

### **Escribir marca de Copyright**

Marca el archivo codificado como protegido por copyright.

### **Escribir suma de verificación**

Permite que otras aplicaciones verifiquen la integridad del archivo.

### **Crear frames largos**

Ahorrar espacio escribiendo menos cabeceras en el archivo (no compatible con todos los decodificadores).

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 146

## Diálogo de Codificación AAC

Al guardar un archivo de audio AAC, puede ajustar la configuración de codificación.

**NOTA**

La disponibilidad de las opciones para la codificación AAC depende de su sistema operativo.

Puede acceder al diálogo **Codificación AAC** en la mayoría de partes de WaveLab Elements desde las que puede seleccionar un formato de archivo de salida.

**EJEMPLO**

Abra un archivo de audio. Seleccione **Archivo > Guardar como**. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, seleccione **AAC (Advanced Audio Coding)** como tipo. Haga clic en el campo **Codificación** y seleccione **Editar**.

### Codificador

Le permite seleccionar un codificador.

- **Microsoft Media Foundation** es el codificador por defecto en Windows.
- **Apple Audio Toolbox** es el codificador por defecto en macOS.

### Tasa de bits

La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos que se usan para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado.

En Windows, solo puede seleccionar **Tasa de bits constante**, mientras que macOS le permite elegir entre varios modos de tasa de bits.

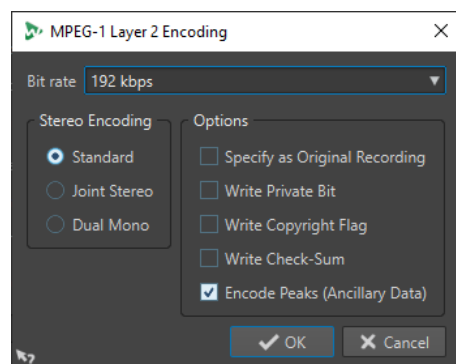
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 146

## Diálogo Codificación MPEG-1 Layer 2

Al guardar un archivo de audio MPEG-1 Layer 2 (MP2), puede ajustar la configuración de codificación.

El diálogo **Codificación MPEG-1 Layer 2** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida.





#### EJEMPLO

Abra un archivo de audio. Seleccione **Archivo > Guardar como**. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, establezca como tipo **MPEG Layer-2**. Haga clic en el campo **Codificación** y seleccione **Editar**.

---

#### Tasa de bits

Determina la tasa de bits. La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos que se usan para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado.

#### Codificación estéreo

En el modo **Estándar**, el codificador no usa la correlación entre canales. Pero puede tomar espacio de un canal que es fácil de codificar y usarlo en un canal complicado.

En el modo **Conjunto**, el codificador usa la correlación existente entre los dos canales para aumentar la relación calidad/espacio.

En el modo **Dual**, ambos canales se codifican de forma independiente. Recomendamos usar este modo para señales con canales independientes.

#### Especificar como grabación original

Marca el archivo codificado como grabación original.

#### Escribir bit privado

Esta es una marca personalizada.

#### Escribir marca de Copyright

Marca el archivo codificado como protegido por copyright.

#### Escribir suma de verificación

Permite que otras aplicaciones verifiquen la integridad del archivo.

#### Codificar picos (datos auxiliares)

Esto debe estar activado para que haya compatibilidad con sistemas específicos, por ejemplo, DIGAS.

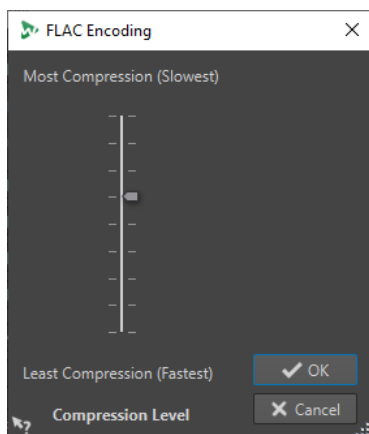
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 146

## Diálogo Codificación FLAC

Al guardar un archivo de audio FLAC, puede ajustar la configuración de codificación.

El diálogo **Codificación FLAC** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida.



---

#### EJEMPLO

Abra un archivo de audio. Seleccione **Archivo > Guardar como**. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, establezca como tipo **FLAC**. Haga clic en el campo **Codificación** y seleccione **Editar**.

---

#### Nivel de compresión

Le permite especificar el nivel de compresión. Cuanto más alto sea, más lenta será la codificación.

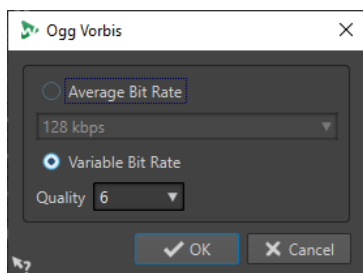
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 146

## Diálogo Ogg Vorbis

Al guardar un archivo de audio Ogg Vorbis, puede ajustar la configuración de codificación.

El diálogo **Ogg Vorbis** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida.



---

#### EJEMPLO

Abra un archivo de audio. Seleccione **Archivo > Guardar como**. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, establezca como tipo **Ogg Vorbis**. Haga clic en el campo **Codificación** y seleccione **Editar**.

---

#### Tasa de bits promedio

Si esta opción está activada, la tasa de bits promedio del archivo se mantiene constante durante la codificación. Ya que el tamaño del archivo es proporcional al tiempo es más fácil localizar un punto dado, pero la calidad resultante puede ser menor que con la opción **Tasa de bits variable**.

### Tasa de bits variable

Si esta opción está activada, la tasa de bits del archivo variará durante la codificación, dependiendo de la complejidad del sonido. Esto puede producir una mejor relación calidad/tamaño del archivo de salida.

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

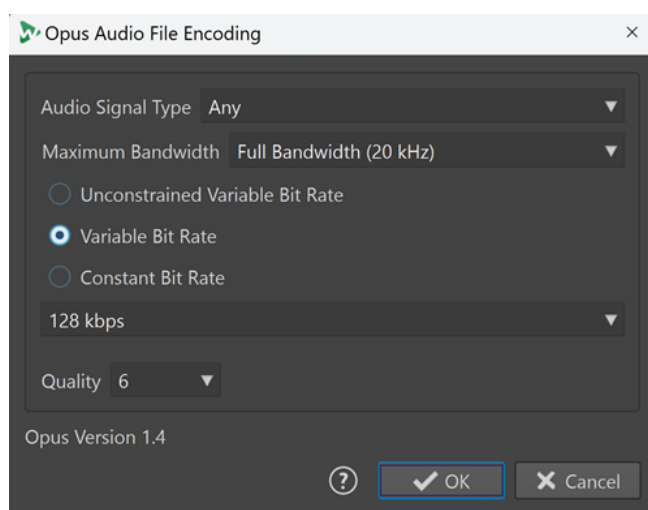
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 146

## Diálogo Codificación de archivos de audio Opus

Al guardar un archivo de audio en el formato de archivo Opus, puede ajustar la configuración de codificación.

El diálogo **Codificación de archivos de audio Opus** se puede abrir desde casi todas las ubicaciones donde sea posible la selección del formato de archivos de salida.



---

#### EJEMPLO

Abra un archivo de audio. Seleccione **Archivo > Guardar como**. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, establezca como tipo **Opus**. Haga clic en el campo **Codificación** y seleccione **Editar**.

---

### Tipo de señal de audio

Le permite indicar el tipo de contenido de su material de audio (**Música**, **Voz** o **Cualquier**). En el caso de la **Música** o la **Voz**, esto puede mejorar la calidad de audio resultante, ya que el proceso de codificación se adapta automáticamente al tipo de señal de audio.

### Ancho de banda máximo

Garantiza que el ancho de banda de su archivo de audio no supere un valor máximo específico. Como resultado, el codificador descarta cualquier frecuencia por encima de este umbral.

### Tasa de bits variable sin restricciones

Con esta opción activada, la tasa de bits del archivo se ajusta dinámicamente y varía durante la codificación, sin restricciones, en función de la complejidad del material. Esto puede mejorar la relación calidad/tamaño del archivo resultante, en comparación con el ajuste **Tasa de bits constante**.

### Tasa de bits variable

Con esta opción activada, durante el proceso de codificación, la tasa de bits del archivo se ajusta dinámicamente, en función de la complejidad del material, y se aproxima continuamente al valor de tasa de bits especificado. Esto puede mejorar la relación calidad/tamaño del archivo resultante, en comparación con el ajuste **Tasa de bits constante**.

### Tasa de bits constante

Con esta opción activada, la tasa de bits del archivo permanece constante durante el proceso de codificación, independientemente de la complejidad del material de audio.

#### NOTA

Esto puede reducir la relación calidad/tamaño del archivo resultante, en comparación con un ajuste de tasa de bits variable.

---

#### NOTA

La tasa de bits se refiere a la cantidad de datos que se usan para codificar la señal de audio. A mayor valor, mejor calidad, pero más grande será el archivo generado.

---

### Calidad

Le permite elegir la calidad, con una escala que va de **0** (muy baja) a **10** (muy alta).

#### NOTA

A menor calidad, menor tamaño de archivos. Cuanto más altos sean los ajustes, mejor será la calidad, pero más tardará el codificador en procesar el archivo de audio.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 146

## Diálogo Codificación Windows Media Audio

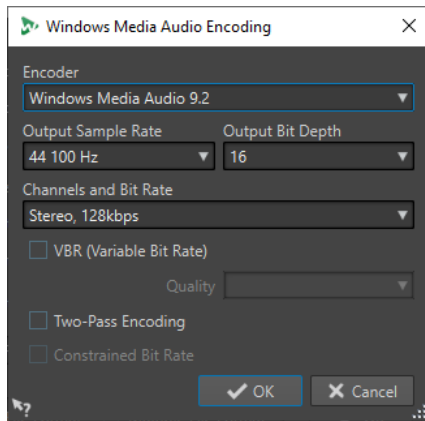
Al guardar un archivo Windows Media Audio (WMA), puede ajustar la configuración de codificación.

#### NOTA

Este diálogo solo está disponible en Windows.

---

Se puede abrir el diálogo **Windows Media Audio** desde casi todos los sitios en que selecciona un formato de archivo de salida.



---

#### EJEMPLO

Abra un archivo de audio. Seleccione **Archivo > Guardar como**. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, establezca como tipo **Windows Media Audio (WMA)**. Haga clic en el campo **Codificación** y seleccione **Editar**.

---

#### Codificador

Establece el codificador.

#### Frecuencia de muestra de salida

Establece la frecuencia de muestreo de salida del archivo codificado. Cuanto más alta sea la frecuencia de muestreo, más alta será la calidad, pero mayor resultará el archivo de salida.

#### Profundidad de bits de salida

Establece la profundidad de bits de salida del archivo codificado.

#### NOTA

Este parámetro no está disponible para todos los codificadores.

---

#### Canales y tasa de bits

Los elementos disponibles aquí dependen del método de codificación seleccionado y la frecuencia de muestreo de salida.

#### VBR (Tasa de bit variable)

Si esta opción está activada, la tasa de bits del archivo variará durante la codificación, dependiendo de la complejidad del sonido. Esto puede producir una mejor relación calidad/tamaño del archivo de salida.

Seleccione un valor en el campo **Calidad**. A menor calidad, menor tamaño de archivos.

#### Codificación en dos pasos

Si esta opción está activada, la calidad de la codificación aumenta, pero el proceso demora el doble.

#### Tasa de bit restringida

Solo disponible con **VBR** y **Codificación en dos pasos** activados; puede utilizar esta opción para evitar picos limitando la tasa de bits. Recomendamos utilizarlo para medios, como CD o DVD.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Codificar archivos de audio](#) en la página 146

## Insertar archivos de audio en otro archivo de audio

Se pueden usar varios archivos de audio para ensamblar uno.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio al que quiera insertar otro archivo de audio. Para insertar un archivo de audio en la posición del cursor de edición, asegúrese de que **Ajustar a bordes magnéticos** está activado, y que **Cursor** está activado en el menú emergente **Bordes magnéticos**. Esto hace que el cursor de edición se ajuste al paso por cero más cercano, lo que evita los fallos.
2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
3. En la sección de **Archivo de audio**, seleccione una de las siguientes opciones de inserción:
  - **Al inicio**
  - **Al final**
  - **En el cursor**Si selecciona **En el cursor**, el archivo de audio se divide en la posición de inserción. La parte después de la división se mueve hacia la derecha.
4. Seleccione el archivo de audio que desea insertar en el menú emergente.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Posición de cuadrícula magnética en archivos de audio](#) en la página 123

## Convertir selecciones en archivos nuevos

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 133

[Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas](#) en la página 154

[Convertir selecciones en archivos nuevos mediante el Menú](#) en la página 155

## Convertir selecciones en archivos nuevos arrastrándolas

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
2. Arrastre la selección a la barra de pestañas arriba de la ventana **Forma de onda** y suelte el botón del ratón.

---

### RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana estéreo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Convertir selecciones en archivos nuevos mediante el Menú

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
2. Haga clic derecho en la selección y seleccione **Copiar selección a nueva ventana**.
3. Desde el submenú, seleccione una de las siguientes opciones:
  - **Duplicar**
  - **Versión estéreo**
  - **Mezcla a mono**
  - **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**

### RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana estéreo o mono.

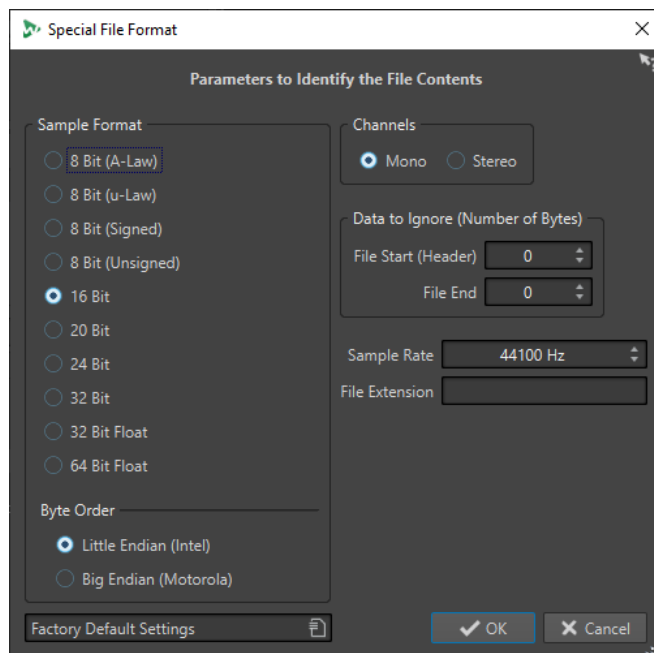
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Diálogo Formato de archivo especial

Al abrir archivos con la opción **Audio desconocido**, puede especificar cómo interpretar el formato del archivo de audio que desea abrir.

- Para abrir el diálogo de **Formato de archivo especial**, seleccione **Archivo > Importar**. Haga clic en **Audio desconocido** y seleccione el archivo que quiera abrir.



### Formato de muestra

Especifica la representación binaria de las muestras en el archivo.

### Orden de bytes

Especifica el orden de interpretación de los bytes. Esto solamente se aplica a 16 bits o más.

### Canales

Especifica la cantidad de canales de audio en el archivo de audio.

### Datos a ignorar (número de bytes)

Especifica cuántos bytes al inicio y fin del archivo de audio se ignoran.

### Frecuencia de muestreo

Especifica la frecuencia de muestreo del archivo de audio.

### Extensión de archivo

Especifica la extensión predeterminada del nombre del archivo de audio. Cuando el selector de archivos se abre después de cerrar este diálogo, solamente se muestra el archivo con esta extensión.

## Convertir de estéreo a mono y de mono a estéreo

Puede convertir archivos de audio de mono a estéreo y de estéreo a mono.

Al convertir un archivo mono en estéreo se obtiene un archivo de audio que contiene el mismo material en ambos canales para, por ejemplo, efectuar más tareas de procesamiento para conseguir estéreo real. Convertir un archivo estéreo a mono mezcla los canales estéreo a un canal mono.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Convertir una selección de estéreo a mono](#) en la página 156

[Convertir de estéreo a mono al guardar](#) en la página 157

[Convertir una selección de mono a estéreo](#) en la página 157

## Convertir una selección de estéreo a mono

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en el **Editor de audio**.
2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
3. Seleccione **Archivo de audio > A partir del archivo activo**.
4. Seleccione una de estas opciones:
  - Para mezclar los canales estéreo izquierdo y derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono**.
  - Para mezclar el canal izquierdo con el inverso del canal derecho al convertir a mono, haga clic en **Mezcla a mono (restar el canal derecho del canal izquierdo)**.

La onda mono resultante contiene las diferencias entre los canales. Esto le permite comprobar si un archivo Wave es un auténtico archivo estéreo o un archivo mono convertido a estéreo, por ejemplo.

---

### RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana mono.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119



## Convertir de estéreo a mono al guardar

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección estéreo en el **Editor de audio**.
  2. Seleccione **Archivo > Guardar como**.
  3. En la ventana **Guardar como**, especifique un nombre de archivo y una ubicación.
  4. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar**.
  5. En el diálogo **Formato de archivo de audio**, abra el menú emergente **Canales** y seleccione uno de los ajustes mono.  
Por ejemplo, al seleccionar **Mono (Mezcla -3 dB)**, el archivo de audio resultante se atenúa 3 dB.
  6. Haga clic en **Aceptar**.
  7. Haga clic en **Guardar**.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

## Convertir una selección de mono a estéreo

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga una selección mono en el **Editor de audio**.
  2. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
  3. Seleccione **Archivo de audio > A partir del archivo activo**.
  4. Haga clic en **Versión estéreo**.
  5. Haga clic en **Crear**.
- 

### RESULTADO

La selección se abre en una nueva ventana estéreo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Intercambiar canales en un archivo estéreo

Puede intercambiar dos canales de un archivo de audio, es decir, puede mover el audio del canal izquierdo al canal derecho, y el audio del canal derecho al canal izquierdo.

- Para intercambiar los canales de todo el archivo de audio en el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**. En la sección **Otro**, haga clic en **Intercambiar canales estéreo**.
- Para intercambiar los canales de un rango seleccionado del archivo de audio, realice un rango de selección en el **Editor de audio** y seleccione la pestaña **Proceso**. En la sección **Otro**, haga clic en **Intercambiar canales estéreo**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Proceso \(Editor de audio\)](#) en la página 132

## Opciones de pegado especial

En el menú emergente **Pegar** del **Editor de audio**, se encuentran opciones de pegado adicionales.

- Para acceder a las opciones de pegado especial, abra el **Editor de audio** y seleccione la pestaña **Editar**. En la sección **Cortar Copiar Pegar**, haga clic con el botón derecho en **Pegar**.

### Sobrescribir

Sobrescribe datos en el archivo de destino, en lugar de moverlos a fin de hacer sitio para el audio insertado. La cantidad de datos sobrescritos depende de la selección en el archivo de destino:

- Si no se ha hecho ninguna selección en el archivo de destino, se sobrescribirá una sección de la misma duración que la selección pegada.
- Si hay una selección en el archivo de destino, se sustituye por la selección pegada.

### Añadir

Añade el audio pegado al final del archivo.

### Añadir al Inicio

Añade el audio pegado al principio del archivo.

### Copias múltiples

Abre un diálogo en el que se puede indicar el número de copias que crear.

### Mezclar

Abre el diálogo **Mezclar**, que le permite fusionar dos archivos empezando por la selección o, si no la hay, en la posición del cursor. Puede especificar la ganancia del audio en el portapapeles y en el destino.

Siempre se fusionan todos los datos del portapapeles, sea cual sea la longitud de la selección.

## Mover audio

Puede reorganizar el audio de un archivo arrastrándolo, cortándolo y pegándolo.

### Mover audio arrastrándolo

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
2. Arrastre la selección a una posición fuera de ella en el mismo archivo, o a otra ventana de onda.

---

#### RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

#### NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Mover audio cortando y pegando

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
  2. Corte el audio de una de las siguientes maneras:
    - Seleccione la pestaña **Editar**, y haga clic en **Cortar**.
    - Pulse **Ctrl/Cmd - X**.
  3. Indique cómo quiere insertar la selección:
    - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
    - Si quiere sustituir una sección de audio, selecciónela.
  4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
    - Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**.
    - Pulse **Ctrl/Cmd - V**.
- 

### RESULTADO

La selección desaparece de su posición original y se inserta donde la coloque.

### NOTA

Para deshacer un desplazamiento de audio de un archivo a otro, primero debe deshacer la acción de pegar en la ventana de destino y luego la acción de cortar en la ventana de origen.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

## Mover audio mediante empuje

Puede usar las herramientas de empujar para mover gradualmente una selección dentro de un archivo de audio hacia la izquierda o hacia la derecha.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
  2. Seleccione la pestaña **Editar**.
  3. En la sección **Empujar**, haga clic en **Empujar hacia la izquierda** o **Empujar hacia la derecha**.
- 

### RESULTADO

El audio se desplaza un píxel. La distancia exacta depende de cuánto haya ampliado el zoom.

---

### EJEMPLO

Si la barra de estado muestra **x1:256**, la selección se desplaza 256 muestras. La sección desplazada sobrescribe el audio que haya en esa posición.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

## Copiar audio

Puede copiar secciones de audio dentro del mismo archivo de un archivo de audio a otro.

### Gestión de audio estéreo/mono al copiar o arrastrar

Cuando arrastra o copia archivos estéreo o mono a otras ubicaciones, la ubicación objetivo determina cómo se insertan los archivos.

El audio estéreo/mono se gestiona como se indica a continuación, cuando se arrastra de un archivo a otro:

---

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

---

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

---

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

---

### Conflictos de frecuencia de muestreo

Si copia o mueve audio de una ventana a otra y los archivos tienen distintas frecuencias de muestreo, el sonido copiado/movido se reproducirá con el tono (velocidad) incorrecto. WaveLab Elements te avisa si esto está a punto de ocurrir.

Aunque se pueden mezclar frecuencias de muestreo como efecto premeditado, en la mayoría de los casos no es así. Tiene dos opciones para evitar conflictos de frecuencia de muestreo:

- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de origen a la frecuencia del archivo de destino antes de editar.
- Convertir la frecuencia de muestreo del archivo de destino a la frecuencia del archivo de origen antes de añadir el audio.

## Duplicar audio mediante copiar y pegar

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
  2. Use uno de estos métodos de copia:
    - Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Copiar**.
    - Pulse **Ctrl/Cmd - C**.
  3. Indique cómo quiere insertar la selección:
    - Si quiere insertar el audio, haga clic una vez en la posición deseada en el mismo archivo o en otro.
    - Para reemplazar una sección de un archivo de audio, selecciónelo.
  4. Para pegar la selección, haga uno de lo siguiente:
    - Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**.
    - Pulse **Ctrl/Cmd - V**.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

## Copiar audio arrastrándolo

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
  2. Haga clic en el centro de la selección y arrastre a una posición fuera de ella en el mismo archivo o en otra ventana de onda.
- 

### RESULTADO

La selección se inserta en el punto indicado. El audio que empezaba en ese punto se mueve hacia la derecha.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Mezclar y renderizar

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 321

[Renderizar archivos de audio](#) en la página 162

## Renderizar archivos de audio

#### PRERREQUISITO

Ha configurado su archivo de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

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

#### RESULTADO

El archivo de audio se renderiza.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar \(Editor de audio\)](#) en la página 133

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

## Cambiar las propiedades de audio

Puede cambiar la frecuencia de muestreo y la profundidad de bits de los archivos de audio.

Al contrario de lo que ocurre al usar **Guardar como**, al cambiar estos valores el archivo de audio no se procesa de ningún modo. Sin embargo, sí se cumple lo siguiente:

- Si cambia la frecuencia de muestreo, el archivo se reproduce con un nuevo tono.
- Si cambia la profundidad de bits, la próxima vez que guarde el archivo, se convertirá a la nueva precisión.

#### NOTA

Esta operación no se puede deshacer. Si guarda un archivo con una profundidad de bits menor, el archivo se convierte permanentemente.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra un archivo de audio.
2. Seleccione la pestaña **Archivo**.
3. Haga clic en **Info**.

4. En la sección **Propiedades de audio**, seleccione una nueva **Frecuencia de muestreo** y/o **Profundidad de bits**.
  5. Haga clic en **Aplicar cambios**.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Info Diálogo](#) en la página 53

## Metadatos

Los metadatos son atributos que describen el contenido del audio, por ejemplo, los títulos de un audio, el autor o la fecha de grabación de un título. Los datos dependen del formato del archivo de audio seleccionado.

Al abrir un archivo de audio o un montaje de audio, se cargan los metadatos encontrados en el archivo. Puede crear distintos presets de metadatos para archivos y montajes de audio. Al crear un archivo a partir de una plantilla, el archivo puede heredar los metadatos del preset, si hay.

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

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

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

Para MP3 están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- ID3v1 e ID3v2, incluyendo soporte para imágenes

### NOTA

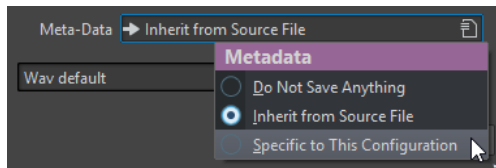
- MP4 no es compatible con ID3v2. Sin embargo, en WaveLab Elements se usa el mismo editor.
- Los códigos de metadatos que van seguidos de «(i)» indican que son campos compatibles con iTunes. Las letras e imágenes también son compatibles con iTunes.

---

Para WAV están disponibles los siguientes tipos de metadatos:

- RIFF
- BWF
- Marcadores BWF
- CART (norma AES, para aplicaciones de radioteledifusión)
- ID3, compatible con imágenes

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



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

Las siguientes opciones se pueden generar automáticamente:

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

WaveLab Elements incluye varios presets de metadatos. Se usan como ejemplos y se pueden personalizar según las necesidades del usuario. Puede cargar presets de metadatos desde el menú emergente **Presets de metadatos** en el diálogo **Formato de archivo de audio**, o desde el diálogo **Metadatos**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Metadatos](#) en la página 164

[Diálogo Metadatos](#) en la página 165

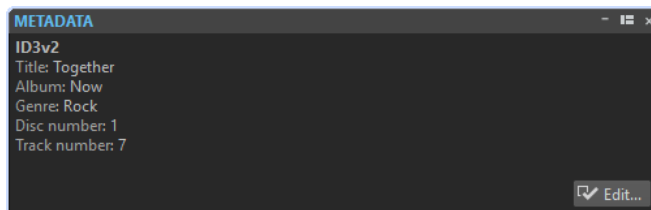
[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

[Presets de metadatos](#) en la página 166

## Ventana Metadatos

En la ventana **Metadatos**, ahora puede ver y editar los metadatos del archivo en el **Editor de audio**, en la ventana **Montaje de audio** o en la ventana **Procesador por lotes**.

- Para abrir la ventana **Metadatos**, abra el **Editor de audio**, la ventana **Montaje de audio** o la ventana **Procesador por lotes**, y seleccione **Ventanas de herramientas > Metadatos**.



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

### Vista previa

La ventana de vista previa muestra los metadatos del archivo de audio, del montaje de audio o del proceso por lotes seleccionado.

### Editar

Abre el diálogo **Metadatos**, donde puede ver y editar los metadatos completos del archivo seleccionado.



VÍNCULOS RELACIONADOS

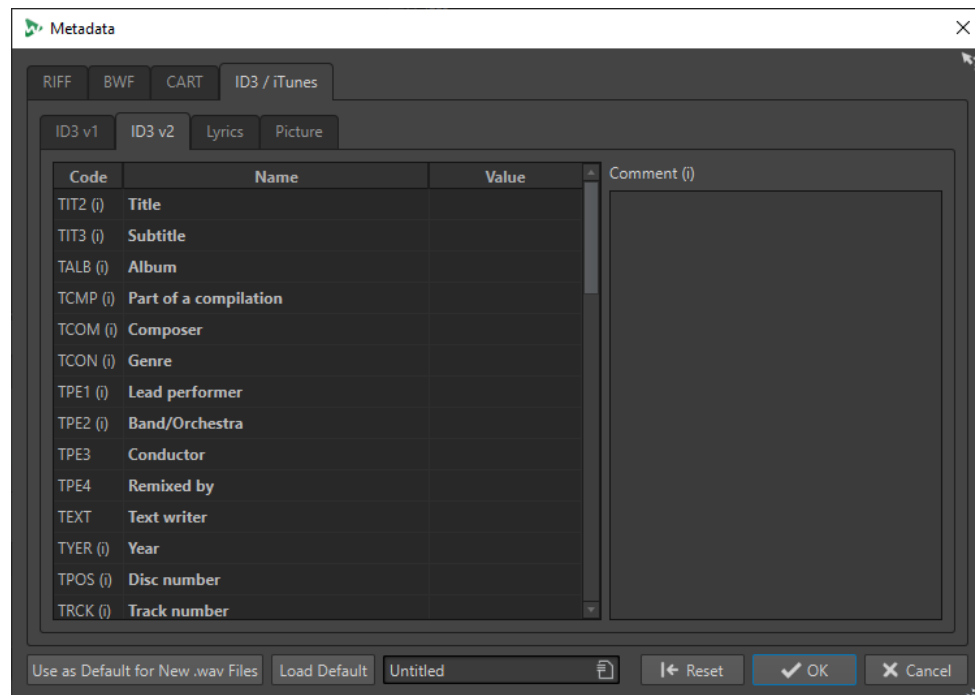
- [Metadatos](#) en la página 163
- [Diálogo Metadatos](#) en la página 165
- [Editar metadatos](#) en la página 165
- [Ventana Explorador de archivos](#) en la página 71

## Diálogo Metadatos

El diálogo **Metadatos** le permite definir los metadatos a incrustar en el archivo de audio.

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

El procesamiento posterior de los metadatos puede variar en función del tipo de archivo.



Diálogo Metadatos de archivos WAV

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos del **Editor de audio**, puede editar los metadatos guardados con el archivo de audio. Estos metadatos se guardan en el disco en un momento posterior.

Al abrir el diálogo **Metadatos** en archivos de la ventana **Montaje de audio**, puede editar los metadatos para los archivos de audio que se crean al renderizar el montaje de audio. Si renderiza a formatos WAV o MP3, los metadatos se asocian a estos archivos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Metadatos](#) en la página 163
- [Ventana Metadatos](#) en la página 164
- [Editar metadatos](#) en la página 165

## Editar metadatos

Puede editar metadatos de archivos de audio, montajes de audio y procesos por lotes.

PRERREQUISITO

Ha abierto un archivo de audio, montaje de audio o proceso por lotes.

#### PROCEDIMIENTO

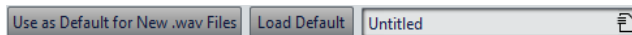
1. En la ventana **Metadatos**, haga clic en **Editar**.
  2. En el diálogo **Metadatos**, haga sus ajustes.
  3. Haga clic en **Aceptar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Metadatos](#) en la página 163
- [Ventana Metadatos](#) en la página 164
- [Diálogo Metadatos](#) en la página 165

## Presets de metadatos

En el diálogo **Metadatos** puede guardar presets de metadatos y aplicarlos a archivos WAV, MP3, MP4 y M4A.



La opción **Usar como por defecto para nuevos archivos .wav** permite definir un conjunto de metadatos por defecto.

Cuando crea un nuevo archivo y no añade ningún metadato, los metadatos por defecto se aplican al archivo al guardarlo o renderizarlo. Por ejemplo, puede guardar o grabar archivos WAV con metadatos BWF y agregar automáticamente un identificador universal de material.

Para editar el preset de metadatos por defecto, seleccione **Cargar valores por defecto** y edite el preset.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Diálogo Metadatos](#) en la página 165

## CART y marcadores

WaveLab Elements lee los marcadores CART que pueda haber y los fusiona con los marcadores existentes en el archivo.

El estándar CART puede contener hasta 8 marcadores. WaveLab Elements los guarda si sus nombres son conformes con el estándar CART.

Si está activada la opción **Generar marcadores de tiempo** en la pestaña **CART** del diálogo **Metadatos**, se generan marcadores si al menos un campo de texto CART tiene contenido.

Para poder fusionar los marcadores CART con los marcadores de un archivo al renderizar, la opción **Copiar marcadores** se tiene que activar usando la función **Renderizar** en la **Sección Master**.

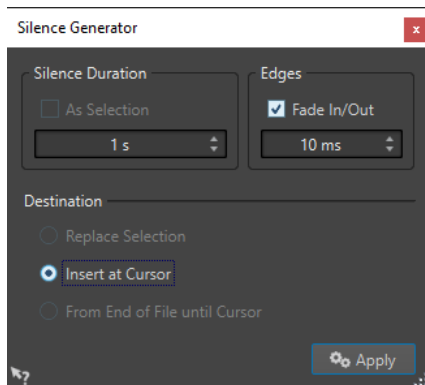
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Metadatos](#) en la página 163
- [Diálogo Metadatos](#) en la página 165
- [Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Diálogo Generador de silencio

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

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



### Duración del silencio

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

### Límites

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

### Destino

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar silencio y reemplazar audio por silencio](#) en la página 167

## Insertar silencio y reemplazar audio por silencio

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

---

### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
  - En el **Editor de audio**, ponga el cursor donde desea que empiece el silencio insertado.
  - Para reemplazar una sección de audio existente por silencio, haga una selección en el **Editor de audio**.
2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
3. En la sección **Señal**, haga clic en **Generador de silencio**.
4. Haga uno de lo siguiente:
  - Para insertar silencio, en el diálogo **Generador de silencio**, desactive **Como selección** e indique la duración. Establezca el destino como **Insertar en cursor**.

- Para reemplazar una sección de audio existente por silencio, en el diálogo **Generador de silencio**, establezca la duración del silencio a **Como selección** y el destino como **Reemplazar selección**.

5. Haga clic en **Aplicar**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 131

[Diálogo Generador de silencio](#) en la página 166

## Silenciar una selección

La función **Silenciar selección** reemplaza la selección con silencio verdadero.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el visor de la **Forma de onda** del **Editor de audio**, haga una selección.
  2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
  3. En la sección **Señal**, haga clic en **Silenciar selección**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 131

## Reemplazar audio por un pitido

Puede reemplazar una parte de un archivo de audio por un tono que tape la palabra soez o malsonante, por ejemplo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
  2. Seleccione la pestaña **Insertar**.
  3. En la sección **Señal**, haga clic en **Pitido de censura**.
  4. En el diálogo **Pitido de censura**, especifique la frecuencia y el nivel del tono del pitido de censura.
  5. Opcional: Active **Fundido cruzado** y especifique el tiempo de fundido cruzado. Esto crea un fundido cruzado al inicio y al final de la región del pitido de censura.
  6. Haga clic en **Aplicar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

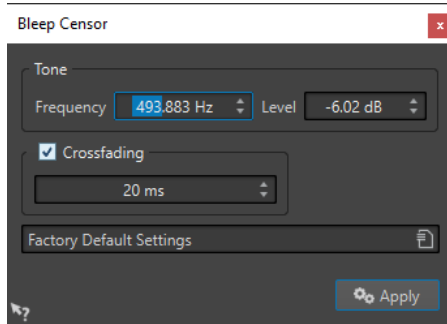
[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 131

[Diálogo Pitido de censura](#) en la página 168

## Diálogo Pitido de censura

El diálogo **Pitido de censura** le permite definir el tono del pitido de censura.

- Para abrir el diálogo **Pitido de censura**, seleccione la pestaña **Insertar** del **Editor de audio** y haga clic en **Pitido de censura** en la sección **Señal**.



### Frecuencia

Le permite especificar la frecuencia del tono del pitido de censura.

### Nivel

Le permite especificar el nivel del tono del pitido de censura.

### Fundido cruzado

Si esta opción está activada, WaveLab Elements crea un fundido cruzado al inicio y al final de la región del pitido de censura para tener una transición más suave. Puede especificar el tiempo del fundido cruzado.

### Presets

Este menú emergente le permite guardar y restaurar presets de pitido de censura.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

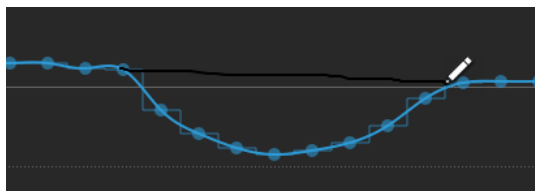
[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 131

[Reemplazar audio por un pitido](#) en la página 168

## Restauración de la forma de onda con la herramienta de lápiz

La herramienta de **Lápiz** le permite redibujar la forma de onda en el visor de la **Forma de onda**, lo que le permite reparar rápidamente los errores de forma de onda.

La herramienta de **Lápiz** se puede utilizar si la resolución de zoom está ajustada a 1:8 (un píxel en la pantalla equivale a 8 muestras) o superior.



- Para redibujar la forma de onda, seleccione la herramienta **Lápiz** en la pestaña **Editar** del **Editor de audio**, haga clic en la forma de onda y dibuje la nueva forma de onda.
- Para redibujar la forma de onda de ambos canales simultáneamente, pulse **Mayús** durante el dibujo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

# Análisis de audio

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

Por ejemplo, puede usar los medidores de audio o el **Análisis de frecuencia 3D**. También dispone de una serie de herramientas con las que podrá examinar cualquier muestra de audio para detectar errores o anomalías.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D](#) en la página 179

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 170

## Solo en el editor de audio: Análisis global

En el **Editor de audio** puede realizar análisis de audio avanzados para identificar áreas con propiedades específicas. Esto facilita la detección de áreas con problemas como, por ejemplo, fallos o muestras con recorte. También es posible comprobar información general como, por ejemplo, la altura de un sonido.

Si analiza una sección de un archivo de audio, WaveLab Elements examina la sección o el archivo de audio y extrae información que se muestra en el diálogo. WaveLab Elements también marca secciones del archivo con características específicas: por ejemplo, secciones de volumen muy alto o casi en silencio. También puede hacer búsquedas entre estos puntos, establecer marcadores y verlos más de cerca aplicando zoom. La mayoría de las pestañas le permiten determinar exactamente cómo realizar el análisis. Cada pestaña se centra en un área de análisis particular.

El diálogo **Análisis global** consta de las pestañas siguientes, que representan diferentes tipos de análisis:

- La pestaña de **Picos** le permite encontrar muestras con valores muy altos.
- La pestaña **Sonoridad** le permite encontrar secciones de alta intensidad.
- La pestaña **Tono** le permite encontrar el tono exacto de un sonido o una sección.
- La pestaña **Extra** proporciona información sobre componentes de CC (DC offset) y la profundidad de bits significativa.
- La pestaña **Errores** le permite encontrar fallos y secciones en las que el audio ha sufrido recortes (clipped).

La mayoría de los tipos de análisis muestran «puntos calientes», es decir, proporcionan un número de posiciones en el archivo que indican picos, anomalías, etc.

## Preparar el análisis global

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

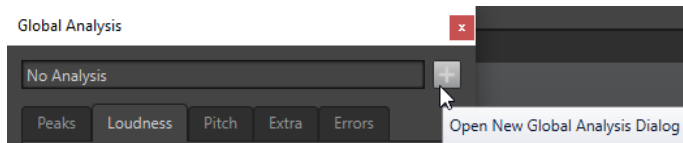
---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione el rango de audio que quiera analizar.

Para analizar todo el archivo, pulse **Ctrl/Cmd - A**. Si está activada la opción **Procesar el archivo entero si no hay selección** en las **Preferencias de archivos de audio**, se analiza automáticamente el archivo entero siempre que no se haya hecho ninguna selección.

2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Análisis**, haga clic en **Análisis global**.
4. Opcional: haga clic en **Abrir un nuevo diálogo de análisis global** en la parte superior del diálogo **Análisis global** para abrir otro diálogo de **Análisis global**.



---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 170

## Elegir el tipo de análisis

Puede elegir entre varios tipos de análisis.

### NOTA

El análisis de archivos lleva cierto tiempo, independientemente del tipo de análisis. Por eso, le recomendamos seleccionar exclusivamente los tipos necesarios para obtener la información deseada.

Puede seleccionar los tipos de análisis en el diálogo **Análisis global** activándolos mediante sus pestañas correspondientes.

- Para realizar el análisis de picos, seleccione la pestaña **Picos** y active **Encontrar picos**.
- Para realizar el análisis de sonoridad, seleccione la pestaña **Sonoridad** y active **Analizar sonoridad**.
- Para realizar el análisis de tono, seleccione la pestaña **Tono** y active **Encontrar tono promedio**.
- Para realizar el análisis DC offset, seleccione la pestaña **Extra** y active **Encontrar DC offset**.
- Para realizar el análisis de errores, seleccione la pestaña **Errores** y active **Encontrar posibles fallos (glitches)** y/o **Encontrar muestras truncadas (clip)**.

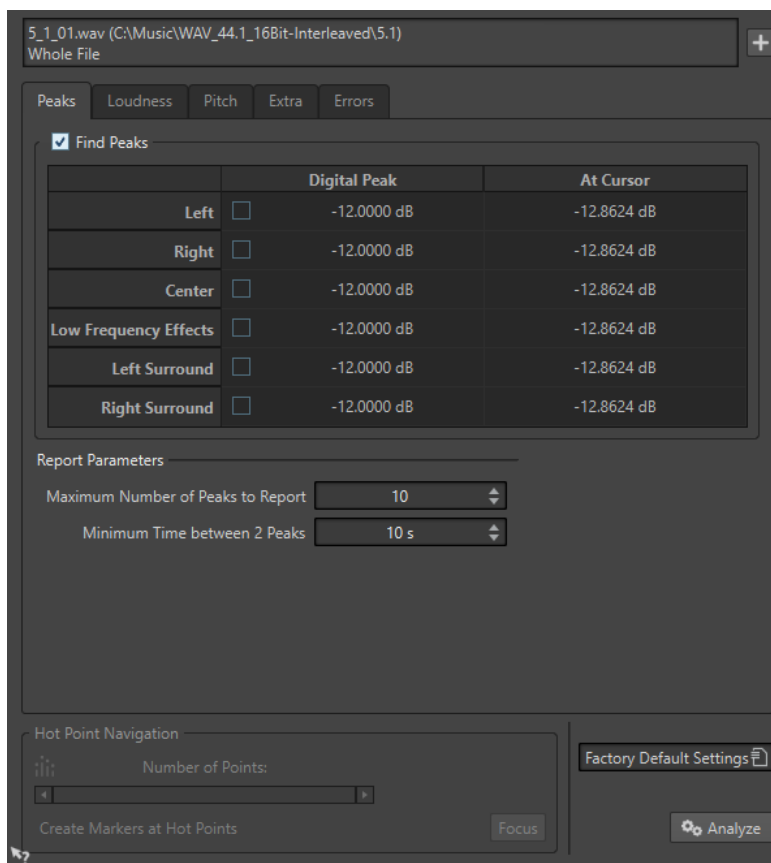
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 170

## Pestaña Picos (Análisis global)

La pestaña **Picos** le permite aplicar ajustes que le ayudarán a buscar valores de picos digitales en el audio, es decir, muestras únicas con valores muy altos.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Picos**.



### Encontrar picos

Permite analizar picos.

### Digital

Muestra el pico más alto en la sección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de picos detectados en la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo. Puede usar los puntos calientes para mover el cursor entre los picos.

### En el cursor

Muestra el nivel en la posición que ocupa el cursor en el archivo de audio durante el análisis.

### Número máximo de picos a notificar

Restringe el número de puntos calientes que notificar. Por ejemplo, estableciéndolo en **1** solo notifica el pico más alto.

### Tiempo mínimo entre 2 picos

Controla la distancia entre picos, para que no aparezcan demasiado juntos entre ellos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los picos notificados.

### Resultado del análisis

Los campos **Encontrar picos** muestran el más alto en la sección analizada y el nivel de la muestra en la posición del cursor en la onda al realizar el análisis.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 170



## Pestaña Sonoridad (Análisis global)

La pestaña **Sonoridad** le permite aplicar ajustes que le ayudarán a encontrar secciones que el oído humano percibe como más altas o más bajas en volumen.

### NOTA

Para encontrar secciones cuya variación en volumen resulta significativa al oído, se debe examinar una sección de audio más larga.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Sonoridad**.

### Parámetros de sonoridad

	Average	Maximum	Minimum	Around Cursor
Left	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -14.00 dB	-26.99 dB
Right	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -14.00 dB	-26.99 dB
Center	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -14.00 dB	-26.99 dB
Low Frequency Effects	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -14.00 dB	-26.99 dB
Left Surround	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -14.00 dB	-26.99 dB
Right Surround	-12.00 dB	<input type="checkbox"/> -11.98 dB	<input type="checkbox"/> -14.00 dB	-26.99 dB

Parameters

Resolution: 50 ms

Threshold (for the Average): -50.00 dB

Report Parameters

Maximum Number of Loudness Points to Report: 10

Minimum Time between 2 Points: 10 s

Hot Point Navigation

Number of Points: 4

Create Markers at Hot Points

Factory Default Settings

Analyze

### Analizar sonoridad

Activa el análisis de sonoridad RMS.

### Promedio

Muestra la sonoridad global de la selección analizada.

### Máximo

Muestra el nivel de la sección más sonora de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de mayor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

### Mínimo

Muestra el nivel de la sección más silenciosa de la selección analizada. Al hacer clic en este valor, el número de secciones de menor volumen detectadas dentro de la selección se muestra en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda

del diálogo. Esto proporciona información adecuada sobre la relación señal/ruido (SNR) del material de audio.

### Alrededor del cursor

Muestra la sonoridad en la posición que ocupa el cursor en el archivo de audio durante el análisis.

### Resolución

La duración de audio que medir y promediar. Si se reduce este valor, se detectarán fragmentos cortos de audio alto/bajo. Si se aumenta el valor, los sonidos tendrán que ser altos/bajos durante más tiempo para que den como resultado un punto caliente.

### Umbral (para el promedio)

Asegura el cálculo correcto del valor promedio para grabaciones con pausas. El valor establecido aquí determina un umbral por debajo del cual cualquier audio detectado se considerará silencio, y por consiguiente se excluirá de los cálculos del valor promedio.

### Número máximo de puntos de sonoridad a notificar

Restringe el número de puntos calientes que notificar. Se notifican los puntos más altos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1**, solo se notifica la sección de mayor sonoridad o una de las secciones con el mismo valor más alto.

### Tiempo mínimo entre dos puntos

Controla la distancia entre puntos para que no aparezcan demasiado juntos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los puntos notificados.

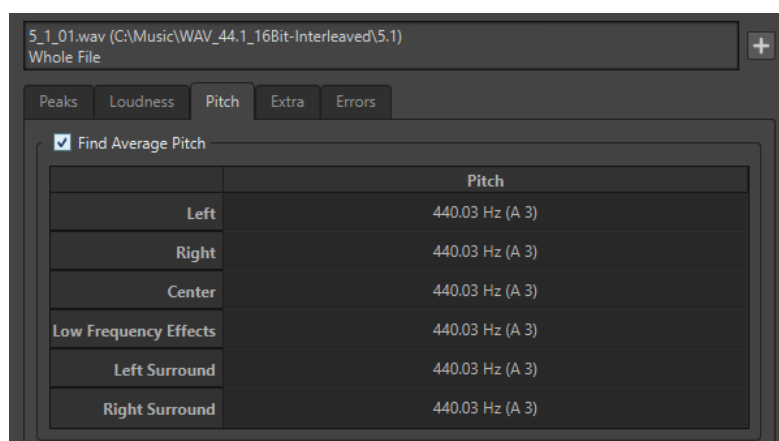
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 170

## Pestaña Tono (Análisis global)

En esta pestaña puede aplicar ajustes que le ayuden a encontrar el tono promedio de una sección de audio.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Tono**.



Los ajustes de esta pestaña le permiten recopilar información para la corrección de tono, por ejemplo, para afinar un sonido con otro. El visor muestra el tono de cada canal, en hercios (Hz) y en semitonos y cents (centésimas de semitono). Dado que el valor mostrado es un valor global para toda la sección analizada, los controles de punto caliente de la sección inferior del diálogo no se usan en esta pestaña.

Directrices de uso de la pestaña **Tono**:

- El resultado es un promedio de toda la selección.
- El método funciona con material monofónico pero no con acordes ni armonías.
- El algoritmo presupone que la sección analizada tiene un tono razonablemente estable.
- El material debe estar relativamente aislado de otros sonidos.
- Es preferible analizar la parte más constante de un sonido, en lugar del ataque. Por lo general el tono carece de estabilidad durante el ataque.
- Algunos sonidos sintéticos pueden tener un sonido fundamental débil (primer armónico) que puede confundir al algoritmo.

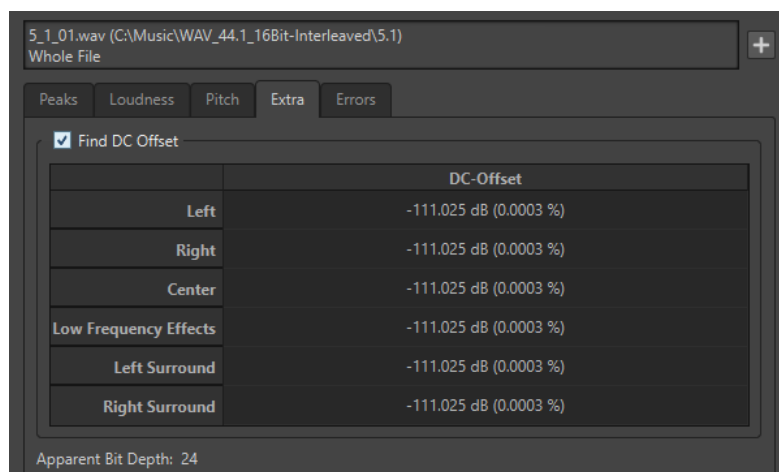
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 170

## Pestaña Extra (Análisis global)

Esta pestaña muestra el valor de DC offset promedio de la sección analizada y la **Profundidad de bits aparente**.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Extra**.



La **Profundidad de bits aparente** intenta detectar la precisión real del audio. Esto es útil, por ejemplo, para comprobar si un archivo de 24 bits utiliza realmente 24 bits o si se grabó con una precisión de 16 bits y luego se amplió a 24 bits.

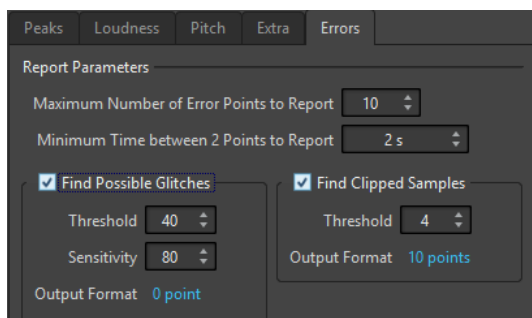
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 170

## Pestaña Errores (Análisis global)

Esta pestaña le permite encontrar fallos y secciones con recorte del audio.

- En el diálogo **Análisis global**, seleccione la pestaña **Errores**.



### Número máximo de puntos de error a notificar

Le permite restringir el número de puntos calientes notificados.

### Tiempo mínimo entre 2 puntos a notificar

Controla la distancia entre puntos para que no aparezcan demasiado juntos. Por ejemplo, si este parámetro se ajusta a **1 s**, siempre habrá al menos un segundo entre los puntos notificados.

### Encontrar posibles fallos (glitches)

Permite analizar fallos.

- **Umbral** establece el valor en el que un cambio de nivel se considera un fallo. Cuanto más alto sea el valor, menos sensible es la detección.
- **Sensibilidad** es un valor de duración que representa durante cuánto tiempo la forma de onda debe exceder el umbral para que se notifique como fallo. Cuanto más alto sea el valor, menos sensible es la detección.
- **Formato de salida** muestra el número de casos de clipping detectados por el análisis. Al hacer clic en este valor se muestra el número de clips en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

#### NOTA

Asegúrese de que los puntos detectados por el algoritmo son fallos reales. Haga zoom y reproduzca para comprobar si los puntos detectados realmente indican un problema.

---

### Encontrar muestras con clip

Permite analizar casos de clipping.

- **Umbral** busca un número de muestras consecutivas con valor máximo para determinar si se ha producido clipping. El ajuste **Umbral** determina el número exacto de muestras consecutivas que deben tener lugar para que el programa notifique clipping.
- **Formato de salida** muestra el número de casos de clipping detectados por el análisis. Al hacer clic en este valor se muestra el número de clips en la sección **Número de puntos**, en la esquina inferior izquierda del diálogo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis global](#) en la página 170

## Detección de errores

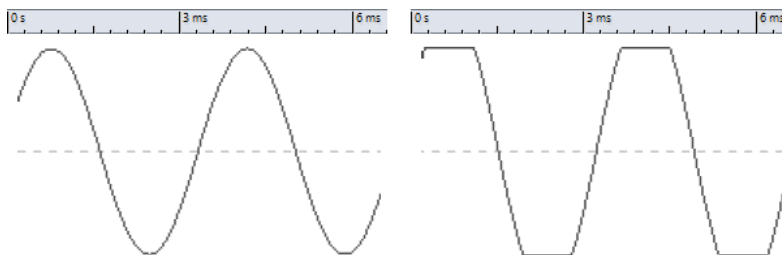
Se pueden detectar errores como fallos (glitches) y secciones con clip de audio.

Glitches

- Son alteraciones de audio. Estas anomalías pueden ocurrir después de transferencias digitales problemáticas, después de una edición descuidada, etc. Se manifiestan como «clics» o «pops» en el audio.

#### Clipping

- Un sistema digital tiene un número limitado de niveles que es capaz de representar adecuadamente. Cuando los niveles de sonido grabados son demasiado altos o si el sistema no puede gestionar niveles obtenidos mediante procesamiento digital, se produce un efecto de recorte o «clipping» audible como una distorsión pronunciada.



Una forma de onda senoidal antes y después de producirse el recorte.

### Resultado del análisis

Notifica el número de casos de glitches y de clipping que se han detectado.

## Realizar un análisis global

#### PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global**, y seleccione la pestaña que quiera incluir en el análisis.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Configure los parámetros del diálogo **Análisis Global**.  
En la mayoría de pestañas hay parámetros para determinar cómo se debe realizar el análisis.
  2. Si las pestañas **Picos** o **Sonoridad** están seleccionadas, mueva el cursor a la posición que quiera analizar.  
Las pestañas **Picos** y **Sonoridad** notifican valores de la posición del cursor.
  3. Haga clic en **Analizar**.
- 

## Resultados del análisis global

Según el tipo de análisis se pueden obtener uno o varios valores para el audio analizado.

En los análisis del tipo **Tono** y **Extra**, solo se devuelve un valor. Los demás los tipos de análisis proporcionan un número de posiciones en el archivo que indican picos, anomalías, etc. A estos puntos se les llama puntos calientes.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 178

## Comprobar los resultados del análisis global

Los resultados del análisis global se marcan como puntos calientes. Puede examinar estos puntos para ver los resultados del análisis.

### PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Análisis Global**, haga clic en la pestaña que represente los valores que quiera comprobar.
2. Examine los valores máximos/mínimos mostrados en la sección analizada.
3. Decida cuáles de estos valores quiere comprobar.
4. Haga clic en el valor.
5. Compruebe el valor mostrado en el parámetro **Número de puntos**, en la parte inferior del diálogo.  
El valor indica el número de posiciones detectadas durante el análisis.
6. Use la barra de desplazamiento de debajo del valor **Número de puntos** para navegar entre las posiciones detectadas.  
El cursor de edición muestra la posición en la ventana de onda.
7. Para ver otra propiedad, haga clic en la pestaña correspondiente y luego en el botón de valor.

### NOTA

El resultado del análisis se guarda hasta que se cierra el diálogo o se vuelve a hacer clic en **Analizar**.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar un análisis global](#) en la página 177

[Crear marcadores en puntos calientes](#) en la página 178

## Crear marcadores en puntos calientes

La creación de marcadores en puntos calientes simplifica el examen de los resultados del análisis global.

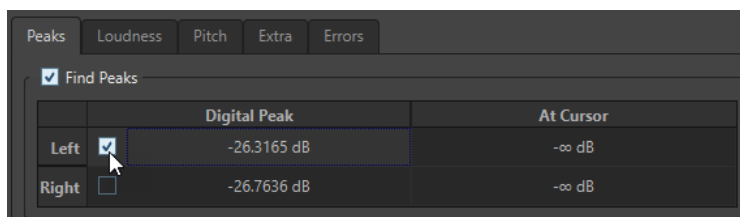
### PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Análisis Global**, seleccione el tipo de análisis para el que crear marcadores en puntos calientes.  
La operación de agregar marcadores se realiza canal por canal.



- Haga clic en **Crear marcadores en puntos calientes**, en la parte inferior del diálogo **Análisis global**.

Se agregan marcadores temporales en todos los puntos calientes del canal correspondiente.

#### RESULTADO

La asignación de nombres de marcador sigue la convención: «Número de punto caliente (Canal)». Por ejemplo, un marcador en el tercer punto caliente del canal izquierdo se llamará «3 (L)».

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar un análisis global](#) en la página 177

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 178

[Poner el foco en puntos calientes](#) en la página 179

## Poner el foco en puntos calientes

Después de un análisis global, puede poner el foco en un punto caliente específico.

#### PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Analizar**, haga clic en **Análisis global** y realice el análisis.

#### PROCEDIMIENTO

- Use la barra de desplazamiento bajo **Número de puntos** para mover el indicador de posición a su posición actual.
- Haga clic en **Foco**.  
La ventana de onda hace zoom para acercarse al punto seleccionado. El diálogo **Análisis global** queda reducido a su parte inferior.
- Para regresar a la vista completa del diálogo **Análisis global**, vuelva a hacer clic en el botón **Foco**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Realizar un análisis global](#) en la página 177

[Crear marcadores en puntos calientes](#) en la página 178

[Comprobar los resultados del análisis global](#) en la página 178

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

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

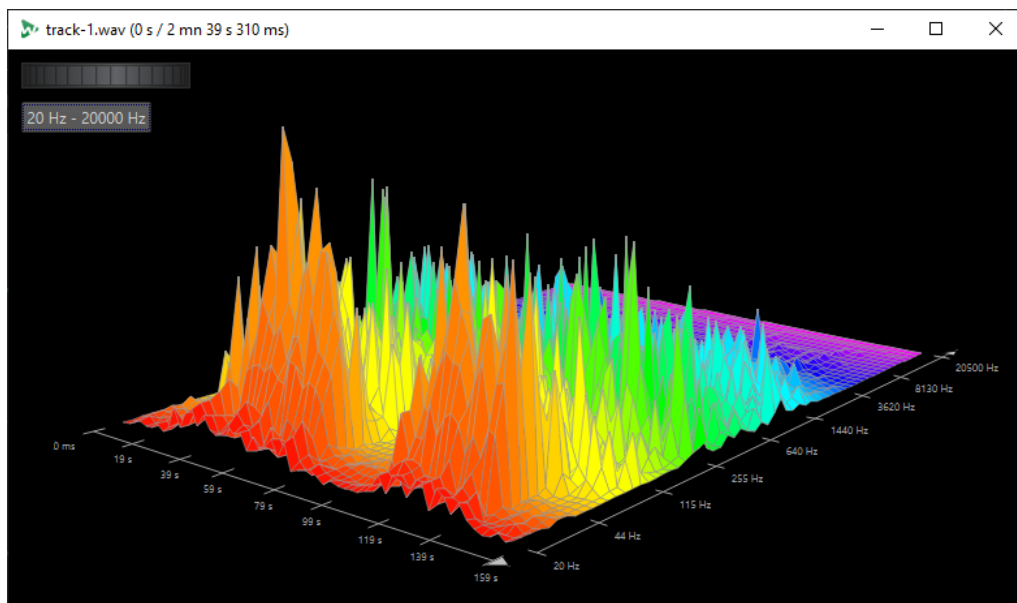
Use el análisis de frecuencia en 3D para lo siguiente:

- Ver la distribución del espectro de frecuencias de una mezcla
- Identificar qué frecuencias se pueden reducir o realzar como base para la equalización

- Ver partes del espectro de frecuencias que contienen algún sonido ambiente que quiere filtrar

Una imagen de onda (dominio de tiempo) ofrece información sobre el inicio y el fin de un sonido en un archivo, pero no sobre el contenido tímbrico de dicho archivo, algo que sí ofrece un gráfico de frecuencia (dominio de frecuencia). El gráfico utilizado en WaveLab Elements se denomina curva FFT (transformada rápida de Fourier). Si selecciona una grabación estéreo, se analiza una mezcla de los dos canales.

La rueda permite ver el espectro de frecuencias desde distintos ángulos. Por ejemplo, puede abrir varias ventanas de **Análisis de frecuencia 3D**, cada una de ellas con una perspectiva diferente. De este modo se obtiene una vista más clara de un gráfico abarrotado.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D](#) en la página 180

[Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 181

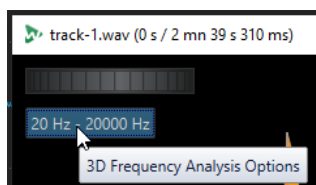
## Crear un gráfico para análisis de frecuencias en 3D

La duración del audio seleccionado afecta a la precisión de los análisis. Los resultados son más detallados con selecciones cortas. Puede ser conveniente realizar un análisis por separado del ataque en que ocurren las variaciones más drásticas.

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, seleccione la sección del archivo que quiere analizar.  
Si no selecciona una sección, se analizará todo el archivo de audio.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
3. En la sección **Análisis**, haga clic en **Análisis de frecuencia 3D**.
4. Para editar los parámetros del análisis, haga clic en **Opciones de análisis de frecuencias 3D**.





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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

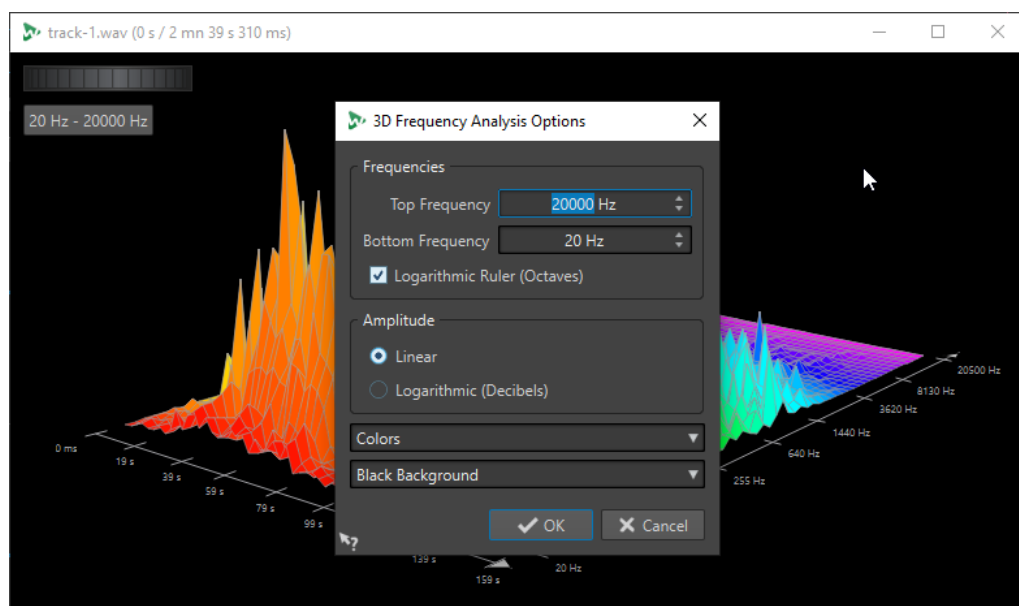
[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

[Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D](#) en la página 181

## Diálogo Opciones de análisis de frecuencias 3D

En el diálogo opciones del diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, puede definir qué rango de frecuencias se analiza y modificar el aspecto del gráfico del análisis de frecuencia 3D.

- En el diálogo **Análisis de frecuencia 3D**, haga clic en el botón **Opciones de análisis de frecuencias 3D**.



### Frecuencia superior/Frecuencia inferior

Especifica la frecuencia más alta/baja del rango.

### Regla logarítmica (octavas)

Divide la medida de frecuencia en octavas espaciadas por igual.

### Amplitud

Seleccione si quiere que los picos sean proporcionales a su amplitud (**Lineal**) o a su energía (**Logarítmica (decibelios)**).

### Colores

Define la distribución de color del gráfico.

### Fondo

Define el color de fondo.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Solo en el editor de audio: Análisis de frecuencia en 3D](#) en la página 179

# Procesado offline

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

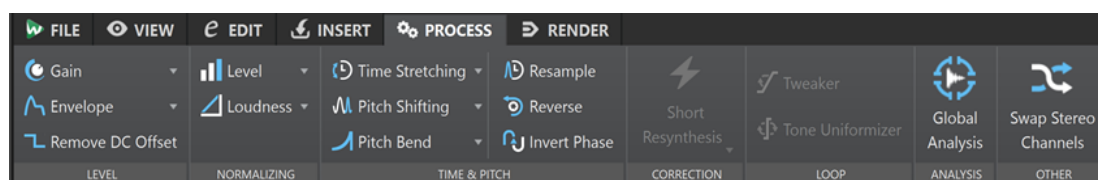
[Pestaña Proceso](#) en la página 183

[Aplicar procesamiento](#) en la página 185

## Pestaña Proceso

La pestaña **Proceso** proporciona acceso a las herramientas de procesado offline.

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



### Nivel

#### Ganancia

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

#### Envolvente

Abre el diálogo **Envolvente** en el que puede crear una envolvente de nivel que se puede aplicar a un rango seleccionado o a un archivo de audio entero.

Esto resulta útil si desea igualar partes ruidosas y silenciosas, o crear un fundido de entrada o salida sofisticado, por ejemplo.

#### Eliminar DC Offset

El DC offset en un archivo afecta a la sonoridad. **Eliminar DC Offset** establece el DC offset a cero.

### Normalizar

#### Nivel

Abre el diálogo **Normalizador de nivel** en el que puede cambiar el nivel de pico de un archivo de audio.

#### Sonoridad

Abre el diálogo **Normalizador de sonoridad** en el que puede especificar la sonoridad de un archivo.

## Tiempo y tono

### Corrección de tiempo

Abre el diálogo de **Corrección de tiempo** en el que puede cambiar la duración de una selección de audio.

### Corrección de tono

Abre el diálogo de **Corrección de tono** en el que puede cambiar el tono de su audio.

### Pitch bend

Abre el diálogo de **Pitch bend** en el que puede cambiar gradualmente el tono de su audio usando una curva de envolvente.

### Remuestrear

Abre el diálogo de **Frecuencia de muestreo** en el que puede cambiar la frecuencia de muestreo de su audio.

### Invertir

Crea un efecto de cinta hacia atrás.

### Invertir fase

Invierte la fase; es decir, da la vuelta a la señal de audio.

## Corrección

En la sección **Corrección**, puede elegir entre los siguientes métodos de corrección de errores:

- **Resíntesis corta** es el más indicado para errores pequeños. WaveLab Elements analiza los alrededores inmediatos del error para encontrar el método más apropiado de corrección.
- **Línea de lápiz suave** es especialmente adecuado para pequeños clics en el audio. Este método corresponde a trazar una línea precisa con un lápiz suave. Reemplaza la muestra corrupta con la línea de lápiz.

## Bucle

### Ajustador

Abre el diálogo **Herramienta de bucles** en el que puede ajustar los puntos de inicio y final de bucles, y hacer un fundido cruzado en los bordes del bucle.

### Uniformizador de tono

Abre el diálogo **Uniformizador de tono de bucle** en el que puede crear bucles a partir de sonidos que no son óptimos para ser bucleados.

## Análisis

### Análisis global

Abre el diálogo **Análisis global** en el que puede analizar picos, sonoridad, tono, DC offset, y errores en el archivo de audio.

## Otro

### Intercambiar canales estéreo

Mueve el audio del canal izquierdo al derecho, y viceversa.

## Aplicar procesamiento

El procesamiento puede aplicarse a una selección o a un archivo entero. Para algunas operaciones, es preciso procesar todo el archivo.

### NOTA

Si está activada la opción **Procesar archivo entero si no hay selección** en la pestaña **Edición** de las **Preferencias de archivos de audio**, se procesa automáticamente todo el archivo siempre y cuando no se haya seleccionado nada.

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de onda, cree una selección.
2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
3. Seleccione el tipo de procesado que desea aplicar.
4. Si se abre un diálogo, haga los ajustes y haga clic en **Aplicar** para renderizar el efecto al archivo.

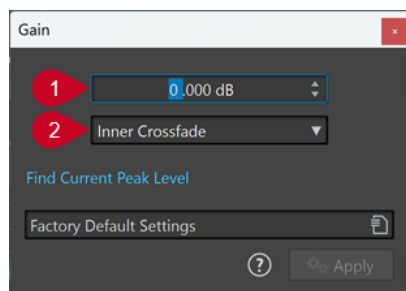
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

## Diálogo Ganancia

En el diálogo **Ganancia**, puede definir un valor de ganancia específico para cambiar el nivel de un rango de audio, y puede elegir entre dos tipos de fundidos cruzados para garantizar una transición perfecta de la selección al material de audio circundante.

- Para abrir el diálogo **Ganancia**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Ganancia** en la sección **Nivel**.



### 1 Ganancia en dB

Aumenta o disminuye el nivel de audio en el valor que introduzca aquí.

### 2 Tipo de fundido cruzado

Le permite elegir entre las siguientes opciones:

- **Sin fundido cruzado** añade el valor de ganancia especificado a todo el rango de audio, sin generar fundidos cruzados al principio o al final del mismo.
- **Fundido cruzado interior** añade el valor de ganancia especificado a todo el rango de audio y genera fundidos cruzados al principio y al final del mismo, dentro del rango seleccionado.
- **Fundido cruzado exterior** añade el valor de ganancia especificado a todo el rango de audio y genera fundidos cruzados al principio y al final del mismo, fuera del rango

seleccionado, Como resultado, el audio dentro del rango se ve afectado por el cambio de ganancia, pero no por el fundido cruzado, mientras que el audio fuera del rango no se ve afectado por el cambio de ganancia, pero el fundido cruzado tiene efecto en sus límites.

#### NOTA

WaveLab reconoce automáticamente si el ajuste de ganancia se aplica al principio o al final de un archivo de audio y ajusta los fundidos cruzados en consecuencia:

- Si aplica un cambio de ganancia al inicio de un archivo, WaveLab genera exclusivamente un fundido cruzado en el límite derecho.
- Si aplica un cambio de ganancia al final de un archivo, WaveLab genera exclusivamente un fundido cruzado en el límite izquierdo.

---

**Buscar nivel de pico actual** genera un informe sobre el nivel de pico de la sección de audio, o el archivo completo si no hay selección. Esto le permite calcular cuánto desea aumentar la ganancia global de un archivo sin clipping (superior a 0 dB), por ejemplo.

#### NOTA

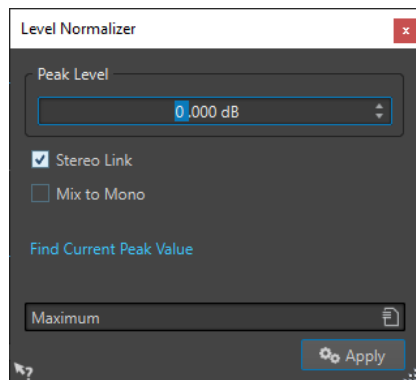
El procesador también le permite añadir clipping a propósito; es decir, aumentar el nivel de volumen hasta un punto en el que se produzca distorsión. Aunque por lo general no se busque este efecto, un clipping suave puede añadir un punch leve a su mezcla, para acentuar el ataque de un sonido de percusión, por ejemplo.

---

## Diálogo Normalizador de nivel

En este diálogo, puede cambiar el nivel de pico de un archivo de audio.

- Para abrir el diálogo **Normalizador de nivel**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Nivel** en la sección **Normalización**.



### Nivel de pico

Introduzca el nivel de pico (en dB) que desea para la selección de audio.

### Enlazar estéreo

Aplica la ganancia a ambos canales.

### Mezclar a mono

Mezcla el canal izquierdo y el derecho. El archivo mono resultante tiene el nivel de pico especificado. De este modo, se garantiza una mezcla sin clipping.

### Encontrar el valor de pico actual

Crea un informe sobre el nivel de pico de la selección de audio actual, o del archivo de audio completo si no se ha seleccionado nada.

## Normalizador de sonoridad

Puede utilizar el **Normalizador de sonoridad** para obtener una sonoridad específica.

Aumentar la sonoridad a un valor específico puede provocar clipping. Para solucionarlo, un limitador de pico (plug-in **Peak Master**) puede formar parte del proceso. El **Normalizador de sonoridad** aumenta la sonoridad y limita los picos de la señal al mismo tiempo si es preciso, para obtener la sonoridad deseada.

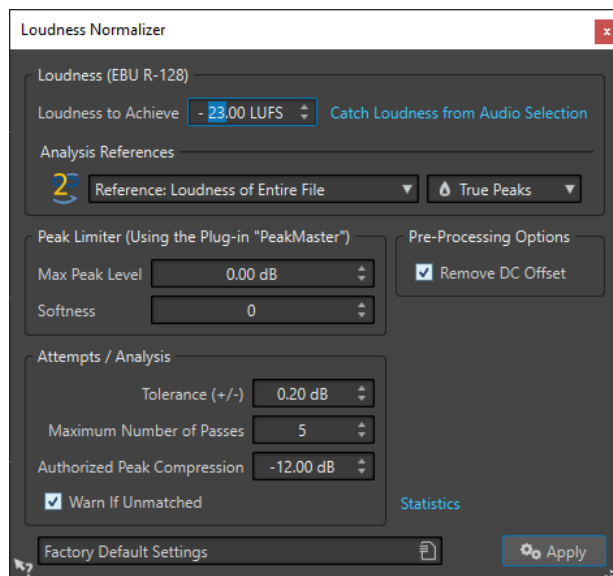
Este proceso transcurre en varias etapas, primero un análisis y luego la renderización final.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Normalizador de sonoridad](#) en la página 187

## Diálogo Normalizador de sonoridad

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



### Sonoridad (EBU R-128)

#### Sonoridad a obtener

Si no se puede obtener la sonoridad con un simple cambio de ganancia positiva, debe utilizarse un limitador para evitar el clipping.

Especifique aquí la sonoridad que desea conseguir. La recomendación EBU R-128 para el broadcast es de -23 LUFS.

La especificación de valores elevados podría requerir una ganancia fuera de la capacidad normal del limitador, lo cual podría generar distorsión.

Se recomienda utilizar **Estadísticas** después de especificar una sonoridad. De este modo, sabe cuánto hay que elevar la ganancia y si es preciso aplicar límites al pico. Si hay que aplicar una limitación elevada, la calidad del audio podría verse afectada. En tales casos, se muestra un aviso después de aplicar el proceso, que permite deshacerlo.

### Tomar sonoridad desde la selección de audio

Establece la **Sonoridad a obtener** con la sonoridad promedio que se encuentra en el archivo de audio o en la selección de audio.

### Referencia

Este menú emergente le permite seleccionar una referencia: la sonoridad de todo el archivo (recomendación EBU R-128), la sección de audio de 3 segundos de promedio más alto (**Máximo del rango de sonoridad**), o la sección de audio de 3 segundos más alta (**Sonoridad a corto plazo máxima**).

### Picos

En este menú emergente, seleccione si WaveLab Elements deberá limitar los valores de muestras (**Picos digitales**) o las muestras analógicas reconstituidas (**Picos reales**).

### Limitador de pico

#### Nivel de pico máximo

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

#### Suavidad

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

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

### Opciones de preprocesado

#### Eliminar DC Offset

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

### Intentos / Análisis

#### Tolerancia (+/-)

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

#### Número máximo de pasos

WaveLab Elements realiza los pases de análisis necesarios para alcanzar la precisión deseada. Utilice esta opción para especificar el número máximo de pases que se realizarán.

#### Compresión autorizada de picos

Puesto que demasiada compresión degrada la calidad del audio, puede especificar un límite para la compresión aplicada. El valor puede estar entre -1 y -20 dB. Considere la posibilidad de bajar el valor de la **Sonoridad a obtener**, ya que genera mejores resultados.

#### Avisar si no coincide

Si esta opción está activada, se le avisará si el proceso de normalización no cumple la precisión o la sonoridad deseadas.



### Estadísticas

Abre una ventana que muestra información sobre el archivo que se procesará. Muestra cualquier DC offset, la sonoridad actual, el nivel de pico actual y la ganancia que se requiere para alcanzar la sonoridad deseada. Además, se le informa si la limitación es necesaria.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

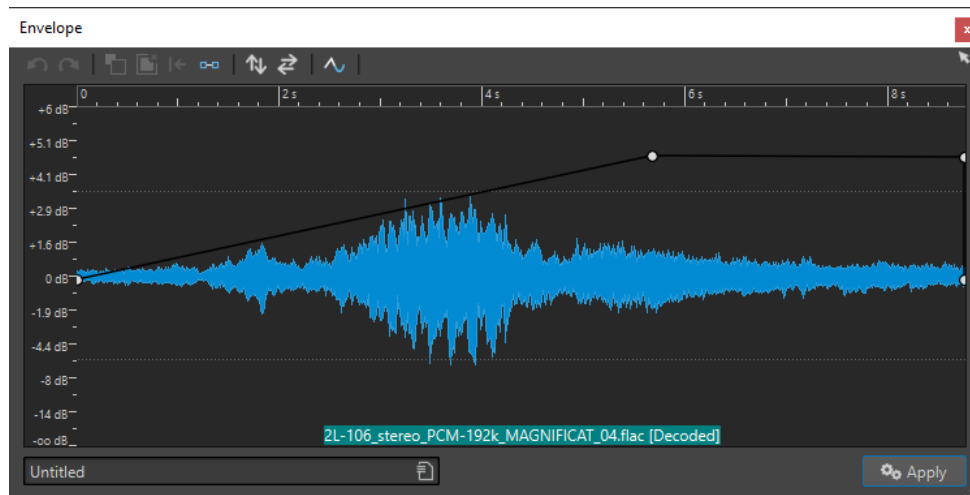
[Normalizador de sonoridad](#) en la página 187

[Estándar de sonoridad EBU R-128](#) en la página 46

## Diálogo Envolvente

En este diálogo, puede crear una envolvente de nivel que se puede aplicar a un rango seleccionado o a todo el archivo de audio. Esto resulta útil si desea igualar partes ruidosas y silenciosas, o crear un fundido de entrada o de salida sofisticado, por ejemplo.

- Para abrir el diálogo **Envolvente**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Envolvente** en la sección **Nivel**.



El diálogo muestra una forma de onda con una curva de envolvente (inicialmente una línea recta). Una regla vertical muestra el nivel en dB, y la regla horizontal indica la línea de tiempo.

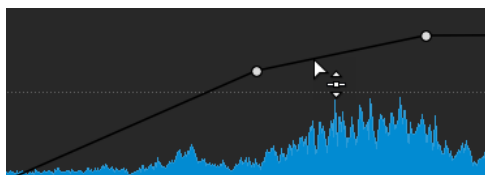
Están disponibles las siguientes opciones:

- **Deshace la última operación**
- **Rehace la última operación**
- **Quitar de la selección los puntos de envolvente**
- **Borrar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar toda la envolvente**
- **Girar la envolvente alrededor de su eje horizontal**
- **Invertir la secuencia de tiempo de la envolvente**
- **Conmutar suavizado de envolvente**

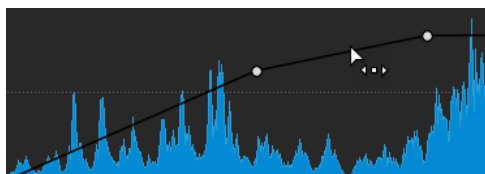
## Operaciones básicas de envolvente

Al añadir puntos a la curva de envolvente, puede crear una curva de envolvente que cambie el volumen del material en el tiempo. Cuando coloca el ratón en el visor o mueve un punto, se muestran la posición actual y el cambio de nivel en el campo encima del visor.

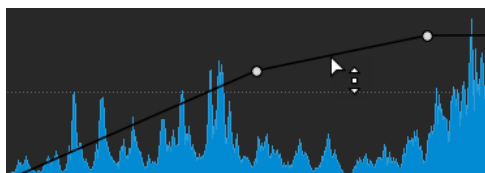
- Para añadir un punto, haga doble clic en la curva de envolvente.
- Haga clic en un punto para seleccionarlo.
- Para seleccionar varios puntos, haga clic y arrastre el rectángulo de selección o haga clic en ellos mientras pulsa **Ctrl/Cmd**.
- Para mover un punto, haga clic en él y arrástrelo. Si se selecciona más de un punto, se moverán todos.
- Para mover toda la curva arriba o abajo, haga clic en la curva de envolvente y arrastre hacia arriba o hacia abajo.



- Para mover los segmentos de la curva verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd** haga clic en el segmento de curva y arrastre hacia arriba o hacia abajo.
- Para mover dos puntos horizontalmente, pulse **Mayús**, haga clic en el segmento de curva entre dos puntos y arrastre a la izquierda o la derecha.



- Para mover dos puntos verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en el segmento de curva entre dos puntos, y arrastre hacia arriba o hacia abajo.



## Fundidos en archivos de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel.

Puede crear fundidos seleccionando un tipo de fundido individual para cada fundido de entrada o salida.

## Crear fundidos de entrada y de salida

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga una selección.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.

3. En función de si desea crear un fundido de entrada o de salida, seleccione una de las siguientes opciones de la sección **Fundido**:
    - Para aplicar el tipo de fundido por defecto, haga clic en el icono **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**.
    - Para seleccionar otro tipo de fundido, haga clic en **Fundido de entrada** o **Fundido de salida** debajo del icono de fundido. En el menú emergente, seleccione el tipo de fundido que quiera crear.
- 

## Aplicar fundidos sencillos

La función **Fundido sencillo** le permite aplicar rápidamente un fundido de entrada o salida por defecto a un archivo de audio a través de un atajo.

La forma de un fundido se controla con los ajustes **Fundido de entrada** y **Fundido de salida** en la sección **Fundido** de la pestaña **Editar**.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio** haga una de las siguientes selecciones:
    - Desde el inicio del archivo de audio hasta donde quiera que termine el fundido de entrada.
    - Desde la posición en la que quiera que el fundido de salida empiece hasta el final del archivo de audio.
  2. Haga clic en **Ctrl/Cmd - D**.
- 

## Fundidos cruzados

Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno entra con un fundido de entrada y el otro sale con un fundido de salida, para garantizar una transición suave.

Puede crear fundidos cruzados individuales al pegar un segmento de audio en otro, o puede optar para que WaveLab genere automáticamente fundidos cruzados cada vez que realice determinadas operaciones de edición.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Activar fundidos cruzados automáticos](#) en la página 192

[Crear fundidos cruzados](#) en la página 191

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

## Crear fundidos cruzados

Puede crear un fundido cruzado individual entre dos selecciones de audio copiando y pegando y eligiendo una opción de fundido cruzado en un menú emergente.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. Haga una selección de audio al principio del archivo de audio que desee fundir de entrada.
3. En el panel **Cortar Copiar Pegar**, haga clic en **Copiar**.
4. Haga una selección de audio al final del archivo de audio que desee fundir de salida.

#### NOTA

La duración de esta selección determina la duración del fundido cruzado real, y se muestra en la barra de estado. La sección puede estar dentro del archivo de audio seleccionado o en otra ventana. Sin embargo, la selección no debe ser mayor que la selección que acaba de copiar.

---

5. En la sección **Pegar**, seleccione **Fundir cruzado sobre final seleccionado**.
  6. Elija un tipo de fundido cruzado **Lineal (ganancia constante)**, **Seno (potencia constante)** o **Raíz cuadrada (potencia constante)** en el menú emergente.
- 

#### RESULTADO

Se creará el fundido cruzado.

#### NOTA

Cualquier audio que sigue a la selección en la que pega se desplaza hacia el final.

Cualquier exceso de audio en la selección copiada tras el fundido cruzado se ajusta al nivel máximo.

---

#### NOTA

Si ambos archivos contienen secciones de nivel completo en la zona de fundido cruzado; por ejemplo, después de normalizar ambos archivos, existe el riesgo de que se produzcan clipping y distorsiones. Para remediarlo, reduzca la amplitud de ambos archivos entre 3 dB y 6 dB, y repita el proceso.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

## Activar fundidos cruzados automáticos

Puede activar el fundido cruzado automático para operaciones como cortar, pegar, insertar, silenciar, recortar o suprimir segmentos de su audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
  2. En el panel **Cortar Copiar Pegar**, active **Fundido cruzado**.
- 

#### RESULTADO

Con esta opción activada, WaveLab aplica automáticamente fundidos cruzados cuando inicia una de las siguientes operaciones de edición:

- **Cortar**
- **Pegar**
- **Recortar**
- **Silenciar**
- **Borrar**
- **Delante, Detrás, Sobrescribir** o **Copias múltiples** desde el menú **Pegar**

Además, la opción **Fundido cruzado** genera automáticamente un fundido cruzado en el punto de inserción designado cuando inserta audio arrastrando o cuando elige una opción del panel **Archivo de audio** de la pestaña **Insertar**.

#### NOTA

Para los cortes al principio o al final de un archivo de audio, se genera en su lugar un fundido de entrada o un fundido de salida, respectivamente.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Editor de audio\)](#) en la página 127

## Inversión de fase

Al invertir la fase se gira la señal de arriba abajo. El uso más común de esta función es para arreglar una grabación estéreo si uno de los canales se ha grabado con el otro fuera de fase.

### Invertir la fase de audio

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo quiere invertir la fase de un determinado rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango en el **Editor de audio**.
  2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
  3. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Invertir fase**.
- 

### Invertir audio

---

Puede invertir un archivo de audio o parte de él como si estuviera reproduciendo una cinta hacia atrás.

#### PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solo quiere invertir un rango de tiempo específico del archivo de audio, cree un rango de selección en la ventana **Editor de audio**.
  2. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
  3. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Invertir**.
- 

## DC Offset

El DC offset se produce cuando hay un componente DC (corriente continua) demasiado grande en la señal. En la mayoría de los casos, tiene lugar por desavenencias entre los distintos tipos de equipos de grabación.

Un DC es problemático por los motivos siguientes:

- Afecta a la posición de cruce por cero.
- Algunas opciones de procesado no ofrecen resultados óptimos cuando se llevan a cabo en archivos con DC offset.

## Eliminar el DC offset

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio para el cual desea comprobar y corregir el DC offset.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Nivel**, haga clic en **Eliminar DC Offset**.

Se abre un diálogo indicando la cantidad de DC offset del archivo de audio. También puede crear un rango de selección en la ventana de onda y seleccionar esta opción para mostrar únicamente el DC offset del rango de selección.

### NOTA

Esta función debe aplicarse a archivos enteros, porque el problema suele estar presente en toda la grabación.

---

4. Haga clic en **Aceptar** para eliminar el DC offset.
- 

## Corrección de tiempo

La corrección del tiempo es una operación que permite cambiar la duración de una grabación sin que ello afecte a la altura.

Con la corrección del tiempo puede hacer más largo o más corto el material de audio. Esta función se usa sobre todo para hacer coincidir la duración de una sección de audio con otro material. Seleccione el material que desea corregir y utilice las opciones del diálogo **Corrección del tiempo** para indicar un factor de corrección. Puede especificar la duración o el tempo, según lo que requiera la situación.

### NOTA

WaveLab Elements usa la tecnología ZPlane para una corrección de tiempo de alta calidad.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

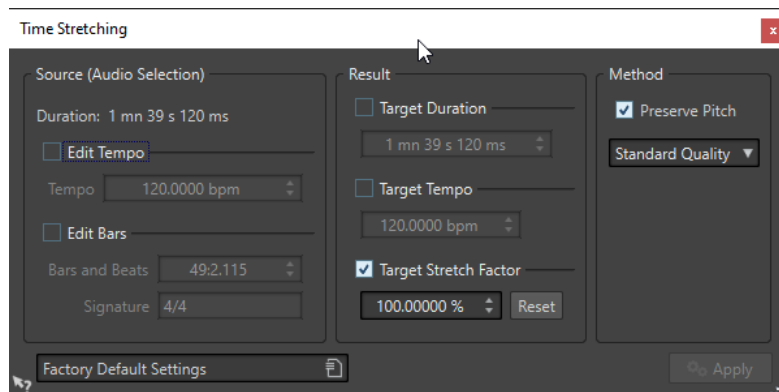
[Diálogo Corrección del tiempo](#) en la página 194

[Limitaciones de la corrección del tiempo](#) en la página 196

## Diálogo Corrección del tiempo

En este diálogo, puede cambiar la duración de una selección de audio, normalmente sin cambiar su altura. Puede estirar una selección para ajustarla a una duración específica (en minutos, segundos y milisegundos), un tempo (en bpm) o un factor de corrección (como porcentaje).

- Para abrir el diálogo **Corrección de tiempo**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio** y haga clic en **Corrección de tiempo** en la sección **Tiempo & Tono**.



## Origen (selección de audio)

### Duración

Si la opción **Editar tempo** está activada, puede cambiar el tempo del origen de audio. El número de compases y tiempos y el factor de corrección se actualizan automáticamente.

Si la opción **Editar compases** está activada, puede ajustar el número de compases y tiempos, así como el indicador de compás para la fuente de audio. El tempo origen y el factor de corrección se actualizan automáticamente.

## Resultado

### Duración objetivo

Si esta opción está activada, puede cambiar la duración del origen de audio.

### Tempo objetivo

Si esta opción está activada, el origen del audio cambia su tempo. Para que funcione, debe especificar el tempo original o el número de compases y tiempos.

### Factor de corrección objetivo

Indica cuánto cambia la duración del audio. Este parámetro se actualiza automáticamente al editar los otros parámetros, pero también puede activar esta opción para editarlo manualmente.

### Reinicializar

Restablece el factor de corrección a 100%, es decir, sin corrección.

## Método

### Preservar tono

Si esta opción está activada, el tono (la altura) del material de audio no se modifica cuando se aplica la corrección de tiempo. Si esta opción no está activada, el tono cambia de forma proporcional a la relación de corrección de tiempo.

### Menú emergente Precisión

Le permite favorecer la precisión de duración o la precisión de tono al hacer corrección de tono.

- **Favorecer la precisión de la duración** mantiene la duración del audio original.
- **Favorecer la precisión del tono** puede resultar en una duración de audio ligeramente diferente después de la corrección de tono.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Corrección de tiempo](#) en la página 194

## Limitaciones de la corrección del tiempo

La corrección del tiempo es una operación compleja de procesamiento de señal digital (DSP) que, hasta cierto punto, siempre afecta a la calidad del sonido.

- Para la voz, los factores de corrección dentro de un rango del  $\pm 30\%$  ofrecen buenos resultados.
- Para la composición musical, trate de limitar el rango a  $\pm 10\%$ .
- Para material sensible, como un solo de piano, intente limitar el rango a  $\pm 3\%$ .

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Corrección de tiempo](#) en la página 194

## Corrección de tono

La corrección de tono permite detectar y cambiar el tono (la altura) de un sonido, y permite decidir si afectará o no a la longitud. Esto es útil para corregir una nota vocal desafinada en una grabación en directo, o afinar el tono de una muestra de bombo para que se adapte a una canción específica, por ejemplo.

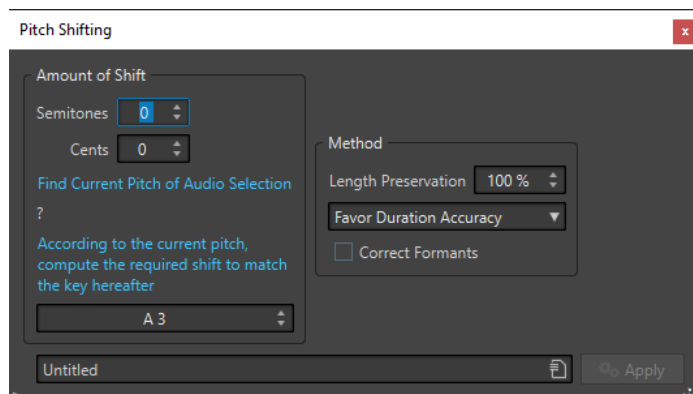
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Corrección de tono](#) en la página 196

## Diálogo Corrección de tono

En este diálogo, puede cambiar el tono de un sonido.

- Para abrir el diálogo **Corrección de tono**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Corrección de tono** en la sección **Tiempo & Tono**.



Diálogo **Corrección de tono** para archivos de audio

## Transposición

### Semitonos

Le permite especificar la cantidad de cambio de tono en semitonos.

### Cents

Le permite especificar la cantidad de cambio de tono en centésimas de tono.



### Encontrar tono actual de selección de audio

Analiza el tono del audio seleccionado y lo muestra debajo de este botón. Esta opción solo está disponible para archivos de audio.

### Adaptar tono a la siguiente tonalidad

Haga clic para ajustar los parámetros de **Transposición** automáticamente, en función del tono detectado y del tono especificado en el campo de valor debajo de este botón. Esta opción solo está disponible para archivos de audio.

### Campo de tono

Indica el tono resultante.

## Método

### Conservación de la duración

Especifica cómo afecta la operación a la duración de la selección:

- Un valor de 100 % significa que la duración del audio no se modifica.
- Un valor de 0 % significa que el programa se comporta como una grabadora de cinta, cuando se modifica la velocidad de su cinta. Por ejemplo, si eleva el tono en una octava, el audio durará la mitad.

Para grandes valores de transposición, a menor valor de este ajuste, mayor calidad del efecto.

### Menú emergente Precisión

Le permite favorecer la precisión de duración o la precisión de tono al hacer corrección de tono.

- Si está seleccionado **Favorecer la precisión de la duración** y la **Conservación de la duración** está ajustada a 100 %, el audio resultante después de la corrección de tono tiene la misma duración que el audio origen.
- Si está seleccionado **Favorecer la precisión del tono**, el audio resultante después de la corrección de tono puede tener una duración ligeramente diferente que el audio origen.

### Corregir formantes

Si esta opción está activada, al cambiar el tono del material vocal obtendrá un resultado más realista. Cuando procese material que no sea vocal, deje esta opción desactivada, porque usa un algoritmo de procesado ligeramente más lento.

#### NOTA

Este algoritmo puede causar un incremento notable en el nivel de la señal.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Corrección de tono](#) en la página 196

## Pitch bend

El Pitch bend permite cambiar la altura de un sonido en el tiempo.

Esta función se puede utilizar para crear el efecto clásico de parada de cinta, o para combinar el tempo/tono de una pista en otra, por ejemplo.

En el diálogo **Pitch bend**, puede dibujar la curva de envolvente que quiera que siga el tono. El desplazamiento de tono se muestra en la regla vertical de la envolvente y se puede ajustar el

rango de los efectos de envolvente. Los valores de tono positivos producen sonidos con un tono mayor y una duración menor, mientras que los negativos producen sonidos con un tono menor y una duración mayor.

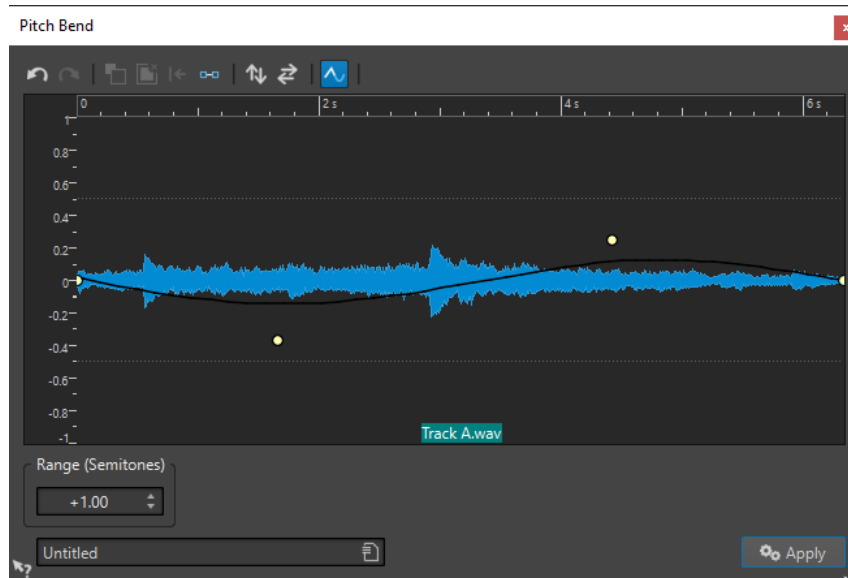
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Pitch Bend](#) en la página 198

## Diálogo Pitch Bend

En este diálogo, puede cambiar gradualmente el tono de un sonido utilizando una curva de envolvente.

- Para abrir el diálogo **Pitch Bend**, seleccione la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**, y haga clic en **Pitch Bend** en la sección **Tiempo & Tono**.



### Envolvente de pitch bend

Le permite editar la curva de envolvente para cambiar el tono de un sonido. Para añadir un punto de envolvente, haga doble clic en la curva de envolvente. Luego puede arrastrar los puntos de envolvente para personalizar el envolvente de pitch bend.

Están disponibles las siguientes opciones para editar envolventes, encima del visor de envolvente de pitch bend:

- **Deshacer la última operación**
- **Rehace la última operación**
- **Quitar de la selección los puntos de envolvente**
- **Borrar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar los puntos de envolvente seleccionados**
- **Reinicializar toda la envolvente**
- **Girar la envolvente alrededor de su eje horizontal**
- **Invertir la secuencia de tiempo de la envolvente**
- **Conmutar el suavizado del envolvente**

### Rango (semitonos)

Especifica el rango máximo en semitonos para el cambio de tono. Cuando cambia este valor, se indica en la regla vertical.

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Pitch bend](#) en la página 197

## Remuestreado

Es posible cambiar la frecuencia de muestreo de una grabación. Esto es útil si el archivo que quiere utilizar en un sistema de audio determinado fue grabado con una frecuencia de muestreo que este sistema no soporta.

### NOTA

- La conversión de la frecuencia de muestreo desde una frecuencia baja hacia arriba no mejora la calidad del sonido. Las altas frecuencias perdidas no se pueden restaurar mediante una conversión.
- Si remuestrea a una frecuencia inferior, se pierde el material de alta frecuencia. Por tanto, al convertir hacia abajo y luego volver a subir, la calidad del sonido se ve afectada.

### NOTA

Usar el plug-in **Resampler** en el modo de calidad **Alta** cambia la frecuencia de muestreo con la misma calidad que usando la opción **Remuestrear** del **Editor de audio**. Sin embargo, solo ocurre si la frecuencia de muestreo del diálogo **Frecuencia de muestreo** existe en los valores del menú emergente **Resampler Frecuencia de muestreo**. Si elige una frecuencia de muestreo personalizada, se utiliza otro algoritmo, lo cual da como resultado una calidad inferior de la que puede obtener **Resampler**.

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Convertir una frecuencia de muestreo](#) en la página 199

## Convertir una frecuencia de muestreo

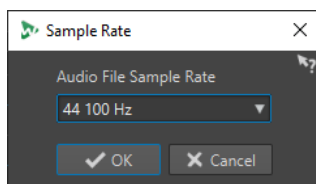
El remuestreado le permite convertir la frecuencia de muestreo de un archivo de audio en otra frecuencia de muestreo.

### NOTA

La conversión de la frecuencia de muestreo siempre se aplica a todo el archivo.

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**.
2. En la sección **Tiempo & Tono**, haga clic en **Remuestrear**.
3. En el cuadro de diálogo **Frecuencia de muestreo**, seleccione una frecuencia de muestreo en el menú emergente.



4. Haga clic en **Aceptar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Remuestreado](#) en la página 199

# Montaje de audio

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

Puede importar archivos de audio en montajes de audio. En cuanto forman parte del montaje de audio, los archivos de audio se denominan "clips". Como los clips son solo representaciones referenciadas de los archivos de audio originales, en el montaje de audio puede editarlos y modificarlos a su gusto, sin afectar a los archivos de audio originales.

Las funciones de edición no destructivas incluyen efectos basados en clips y pistas, automatización de panorama y volumen, y amplias funciones de fundidos y fundidos cruzados.

El montaje de audio es una gran herramienta para trabajo multimedia, producción de spots de radio, masterizar, creación de álbumes/CD de audio, etc.

## NOTA

Los montajes de audio pueden contener hasta 3 pistas de audio estéreo o mono, y una pista de video. Puede usarlas para estructurar su trabajo gráficamente.

El número de clips que puede colocar en una pista es ilimitado.

Un clip contiene una referencia a un archivo de audio de origen del disco duro, así como las posiciones inicial y final en el archivo, lo que significa que los clips pueden reproducir secciones de los archivos de audio de origen. Cualquier cantidad de clips pueden hacer referencia al mismo archivo de origen.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Estructura de archivos de montaje de audio](#) en la página 201

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

[Crear montajes de audio personalizados desde cero](#) en la página 219

[Ensamblar un montaje de audio](#) en la página 227

[Edición de clips](#) en la página 241

## Estructura de archivos de montaje de audio

WaveLab genera una carpeta designada para cada montaje de audio que cree. El archivo esencial de un montaje de audio, el que tiene la extensión .mon, se guarda automáticamente en esta carpeta, que puede contener más archivos o subcarpetas relacionados con el montaje de audio.

### Ventana de montaje de audio

La carpeta de montaje de audio le permite guardar todos los archivos y subcarpetas asociados al montaje de audio en una única ubicación. Le recomendamos que lo haga, ya que le ayudará a mantener una visión general del alcance de su montaje de audio y le facilitará la transferencia de su trabajo a distintos ordenadores o la posibilidad de compartirlo con otros usuarios.

## NOTA

- Puede elegir cualquier nombre para la carpeta del montaje de audio. Sin embargo, recomendamos utilizar el mismo nombre que para el archivo .mon, para que su relación sea clara.

- Aunque es una buena práctica guardar los archivos de audio asociados al montaje de audio en la carpeta designada, pueden ubicarse en cualquier otro lugar.
- 

### Archivo de montaje de audio (.mon)

El archivo .mon, que se guarda en la carpeta de montaje de audio, es el núcleo de su trabajo con un montaje de audio y constituye lo que se denomina el montaje de audio en sentido estricto. Este archivo central se abre en la ventana **Montaje de audio**, donde puede acceder a todas las funciones relacionadas con la importación, edición, análisis y renderización. El archivo .mon actúa como una base de datos, en el sentido de que enlaza con otros archivos, que son referenciados por el montaje de audio como clips y pueden ser editados de forma no destructiva, sin afectar a los archivos fuente originales. Los ajustes que aplique en la ventana **Montaje de audio** se guardan en el archivo .mon.

#### NOTA

Puede guardar varios archivos .mon en una única carpeta de montaje de audio, lo que puede resultar útil si desea conservar versiones alternativas de un montaje de audio, por ejemplo.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Montaje de audio](#) en la página 201

## Superposición de sonoridad

Puede superponer la vista **Forma de onda** o **Arco iris** de la ventana **Montaje de audio** con una vista **Sonoridad RMS** y ajustar la transparencia de la superposición.

La superposición de **Sonoridad RMS** le permite mantener un ojo constante tanto en los picos como en la sonoridad, para que pueda identificar fácilmente las secciones de audio con dinámicas variables.

Para superponer la vista de **Forma de onda** o de **Arco iris** con la vista de **Sonoridad RMS**, use la rueda de desplazamiento (1). Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la derecha, mayor será la opacidad de la superposición de **Sonoridad RMS** (2); es decir, más prominente será. Cuanto más gire la rueda de desplazamiento hacia la izquierda, más transparente será la superposición de **Sonoridad RMS**. Si gira la rueda de desplazamiento completamente hacia la izquierda, la transparencia se ajusta al 100%, de modo que la superposición de **Sonoridad RMS** no es visible.



Para activar/desactivar la visualización superpuesta de **Sonoridad RMS** (2), haga doble clic en la rueda de desplazamiento (1).

NOTA

Esta función también está disponible en la vista **Forma de onda** y **Arco iris** del **Editor de audio**.

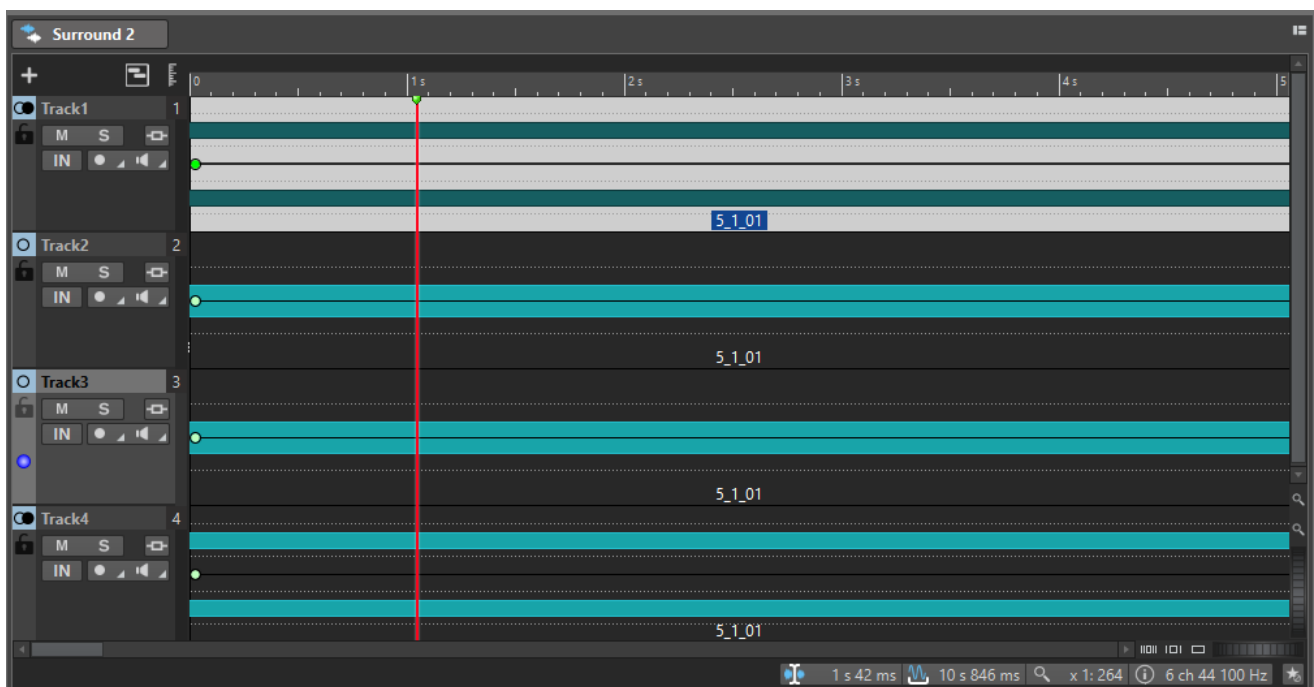
NOTA

- Los ajustes de transparencia de la vista **Forma de onda** y **Arco iris** son independientes entre sí, debido a su diferente representación gráfica.
- Los ajustes de transparencia del **Editor de audio** y de la ventana **Montaje de audio** también son independientes entre sí.

## Ventana de montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio** puede montar, visualizar, reproducir y editar montajes de audio.

La ventana **Montaje de audio** le ofrece una vista general de las pistas y clips.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 209

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Área de control de pista

El área de control de pista ofrece varios ajustes y opciones de pista, por ejemplo, reorganizar, enmudecer, poner en solo y enrutar pistas. Cada tipo de pista tiene controles dedicados.

Puede desplazarse por las pistas y redimensionarlas.



El área de control de pista para pistas mono y estéreo

Las siguientes opciones están disponibles en la parte superior del área de control de pista:

### Añadir pista

Le permite añadir una pista al audio de montaje.

### Navegador

Abre un panel que muestra una vista general de todo el audio de montaje y le permite navegar rápidamente por él.

Para cambiar el tamaño del panel del **Navegador**, haga clic derecho en el panel y seleccione **Navegador pequeño**, **Navegador mediano** o **Navegador grande**.



### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 204

[Área de control de pista de pistas de video](#) en la página 207

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

## Área de control de pista para pistas estéreo y mono

El área de control de pista para pistas estéreo y mono le permite, por ejemplo, enmudecer y poner en solo pistas, especificar opciones de enrutado, monitorizar la señal de entrada y activar la grabación de pistas.

### Opciones



El área de control de pista para pistas mono y estéreo

### Opciones del área de control de pista

#### Nombre de la pista

Le permite cambiar el nombre de la pista. Haga doble clic en el nombre de la pista para abrir el diálogo **Nombre de la pista**, donde puede asignar un nombre a la pista.

#### Bloquear

Desactiva toda la edición en la pista.



### Silenciar

Silencia la pista.

### Solo

Pone la pista en solo.

### Efectos

Abre el menú emergente **Efectos**, que le permite:

- Añadir efectos a la pista haciendo clic en **Añadir efectos**. Una vez lo haya hecho, el botón **Efectos** se vuelve verde.

#### NOTA

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

---

### Bus de entrada/Enrutado de canales de salida

Le permite seleccionar el diálogo **Bus de entrada, Enrutado de canales de salida y Enrutado de pista**. Al poner el cursor sobre el botón, una descripción emergente muestra las opciones de enrutado seleccionadas.

### Entrada de audio

Le permite seleccionar la entrada de audio para la grabación.

### Grabar

Para poder grabar, tiene que activar la grabación de las pistas correspondientes.

Si pulsa la flecha situada a la derecha del botón **Grabar**, accederá a las siguientes opciones:

**Propiedades de archivo para la grabación** abre un diálogo que le permite especificar el nombre, la ubicación y la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar.

Si **Detener cuando la posición de grabación llega al último marcador** está activado, la grabación se detiene cuando la posición de grabación llega al último marcador visible del montaje. Los marcadores ocultos no se tienen en cuenta. Puede crear y mover el último marcador durante la grabación. Esta opción se aplica globalmente a todos los montajes de audio.

Si **Detener cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador** está activado, la grabación se detiene cuando la posición de grabación llega al siguiente marcador visible del montaje. Los marcadores ocultos no se tienen en cuenta. Esta opción es global para todos los montajes de audio.

### Ducker act./desact.

Le permite activar o desactivar el ducking. A continuación, puede seleccionar la pista del modulador de voz y realizar los ajustes.

### Origen

Abre el menú **Pistas moduladoras** que le permite seleccionar la pista que quiere usar para el ducking.

### Ajustes del ducker

Abre el plug-in **Ducker** que le permite editar los ajustes de ducking para ajustar de forma precisa el efecto de ducking.

### Cambiar altura de pista de todas las pistas

El área inferior izquierda del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

### Cambiar altura de pista de la pista activa

El área central inferior del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

### Cambiar altura de pista de la pista activa y de la pista inferior

El área inferior derecha del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

### Medidor de pico de pista

El medidor de pico de pista muestra el nivel de volumen de las pistas de audio. Se encuentra en el lado derecho del área de control de pista.

## Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista**, haga clic derecho en el área de control de pista.

### Añadir pista

Añade una pista debajo de la pista activa.

### Dividir en pistas mono izquierda/derecha

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

### Eliminar pista

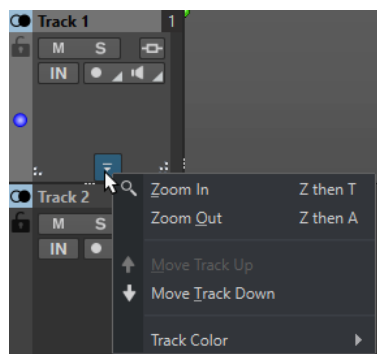
Elimina la pista activa.

### Mostrar controles de ducking

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

## Menú Ajustes de pista

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



### Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

### Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

### Mover pista arriba/Mover pista abajo

Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

### Color de pista

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Otras formas de añadir efectos](#) en la página 277

[Ducking](#) en la página 262

[Medidor de pico de pista](#) en la página 208

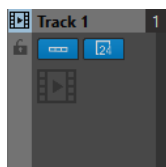
[Área de control de pista](#) en la página 203

[Diálogo Enrutado de pista](#) en la página 239

## Área de control de pista de pistas de video

El área de control de pista de pistas de video le permite, por ejemplo, activar/desactivar las miniaturas y mostrar/ocultar los números de fotogramas del video. Debajo del video de pista, la pista de audio correspondiente tiene las mismas opciones que las pistas mono y estéreo.

### Opciones



#### Nombre de la pista

Le permite cambiar el nombre de la pista. Haga doble clic en el nombre de la pista para abrir el diálogo **Nombre de la pista**, donde puede asignar un nombre a la pista.

#### Bloquear

Desactiva toda la edición en la pista.

#### Mostrar miniaturas

Le permite activar/desactivar las miniaturas de la pista de video.

#### Mostrar números de fotograma

Le permite mostrar cada miniatura con el número correspondiente del fotograma del video.

#### Cambiar altura de pista de todas las pistas

El área inferior izquierda del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

#### Cambiar altura de pista de la pista activa

El área central inferior del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

#### Cambiar altura de pista de la pista activa y de la pista inferior

El área inferior derecha del área de control de pista le permite cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior. Haga clic y arrastre para cambiar la altura de pista.

### Menú emergente Pista

Este menú emergente contiene todas las opciones relacionadas con pistas.

- Para abrir el menú emergente **Pista**, haga clic derecho en el área de control de pista.

### Añadir pista

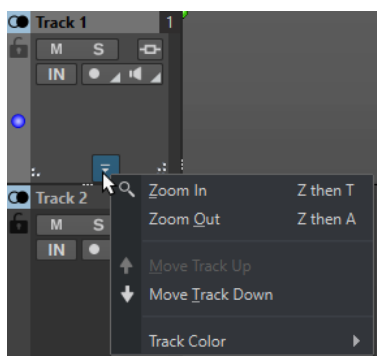
Le permite añadir una pista por debajo de la pista activa.

### Eliminar pista

Elimina la pista activa.

### Menú Ajustes de pista

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



### Zoom acercándose

Muestra la pista activa con la altura completa disponible.

### Zoom alejándose

Muestra tantas pistas como sea posible.

### Mover pista arriba/Mover pista abajo

Mueve la pista activa hacia arriba o hacia abajo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 204

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Medidor de pico de pista

El medidor de pico de pista muestra el nivel de volumen del canal izquierdo y del canal derecho de las pistas estéreo. Se encuentra en el lado derecho del área de control de pista, en la ventana del **Montaje de audio**.

El medidor de pico de pista ofrece una vista general de qué pistas están reproduciendo audio y a qué nivel aproximadamente. La barra izquierda muestra el nivel de volumen del canal estéreo izquierdo y la barra derecha muestra el nivel de volumen del canal estéreo derecho.



### VÍNCULOS RELACIONADOS

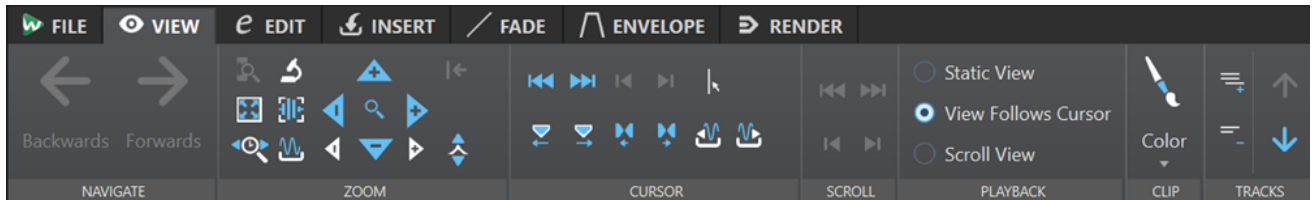
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 204

## Pestañas del montaje de audio

Las pestañas en la ventana del **Montaje de audio** le dan acceso a las herramientas y opciones que necesita para la edición de montajes de audio. Por ejemplo, puede editar las curvas de envolventes y fundidos de clips, hacer ajustes de zoom, analizar el audio, y renderizar el montaje de audio.

### Pestaña Ver (Montaje de audio)

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



#### Navegar

##### Atrás/Adelante

Navega hasta la anterior/siguiente posición del cursor, factor de zoom, y rango de selección.

#### Zoom

##### Zoom

Activa la herramienta de **Zoom** que le permite hacer zoom sobre un rango de tiempo.

##### Tiempo

Abre un menú emergente que le permite ajustar el zoom para mostrar el rango de tiempo seleccionado. **Zoom en 1:1** hace zoom para que un píxel de la pantalla represente una muestra.

Puede editar el factor de zoom haciendo clic en **Editar factor de zoom**. Esto abre el diálogo **Factor de zoom**, donde puede editar los siguientes ajustes:

- **Ajustar rango de tiempo** le permite definir el rango de tiempo que se mostrará.
- **Muestras por punto de pantalla** le permite especificar el número de muestras de audio rodeadas por cada punto de pantalla.
- **Píxeles por muestra** le permite especificar cuántos píxeles se utilizan para representar una única muestra de audio.

##### Zoom selección

Amplía la ventana para que la selección actual ocupe toda la ventana del montaje.

##### Microscopio

Acerca al máximo.

##### Ver todo

Aleja al máximo.

##### Mostrar clip entero

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

##### Zoom acercándose (10x)/Zoom alejándose (10x)

Se acerca/aleja en pasos grandes.

### **Zoom acercándose/Zoom alejándose**

Se acerca/aleja en pasos pequeños.

### **Zoom acercándose vertical/Zoom alejándose vertical**

Se acerca/aleja para mostrar las formas de onda con un nivel menor/mayor.

### **Nivel**

Ajusta el zoom para que muestre únicamente las muestras por debajo del valor de dB seleccionado.

### **Reiniciar zoom a 0 dB**

Ajusta el zoom para ver los niveles de audio hasta 0 dB.

## **Cursor**

### **Mover el cursor al inicio de archivo/Mover el cursor al final de archivo**

Mueve el cursor al inicio/final del archivo.

### **Marcador anterior/Marcador siguiente**

Mueve el cursor hasta el marcador anterior/siguiente.

### **Inicio de selección/Final de selección**

Mueve el cursor hasta el inicio/final del rango de tiempo seleccionado.

### **Borde de región anterior/Borde de región siguiente**

Mueve el cursor hasta el borde de región anterior/siguiente.

### **Posición del cursor de edición**

Abre el diálogo **Posición del cursor** en el que puede editar la posición del cursor.

### **Borde de clip anterior/Borde de clip siguiente**

Mueve el cursor hasta el borde de clip anterior/siguiente.

## **Desplazar**

### **Inicio/Final**

Muestra el inicio/final del archivo sin mover el cursor.

### **Inicio de selección/Final de selección**

Muestra el inicio/final de la selección de audio sin mover el cursor.

## **Reproducción**

### **Vista estática**

Desactiva el desplazamiento.

### **Vista sigue al cursor**

Desplaza la vista automáticamente para mantener el cursor de reproducción visible.

### **Vista despl.**

Desplaza la vista automáticamente para mantener el cursor de reproducción centrado.

## **Clip**

### **Color**

Le permite asignar un color al clip activo, aplicar colores aleatorios a los clips seleccionados o restablecer los colores predeterminados de los clips.

## Pistas

### Mostrar más pistas/Mostrar menos pistas

Le permite cambiar el número de pistas que se muestran en la ventana del montaje.

### Foco en pista anterior/Foco en pista siguiente

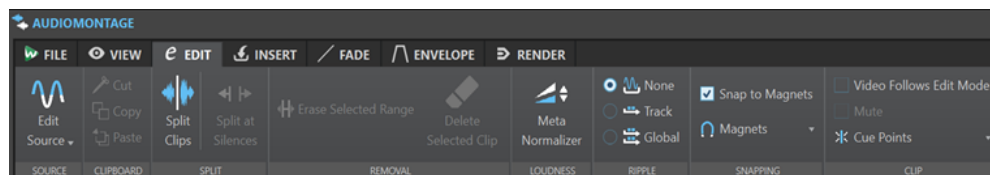
Pone el foco en la pista anterior/siguiente.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 209

## Pestaña Editar (Montaje de audio)

- En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Editar**.



## Origen

### Editar origen

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

### Editar proyecto Cubase

Abre el proyecto de Cubase relacionado con el clip.

## Portapapeles

### Cortar

Corta el rango de audio seleccionado al portapapeles.

### Copiar

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

### Pegar

Pega el contenido del portapapeles.

## Dividir

### Dividir en silencios

Los archivos se dividirán de modo que cada sección no silenciosa se convierta en una región aparte. Si selecciona esta opción, puede especificar la duración mínima de una región, la duración mínima de una sección silenciosa, y el nivel de señal que debería considerarse como silencio.

## Borrado

### Suprimir clip seleccionado/Suprimir rango seleccionado

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

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

## Repercusión

### Ninguno

Desactiva la función de autodesplazamiento.

### Pista

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

### Global

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

## Alineado

### Ajustar a bordes magnéticos

Si esta opción está activada, los elementos que haya activado en el menú emergente **Bordes magnéticos**, como los inicios de clip, los bordes de selección de tiempo o los marcadores, se ajustan a los bordes magnéticos.

### Bordes magnéticos

Le permite fijar el comportamiento de determinados elementos a magnéticos.

## Clip

### Modo video sigue edición

Si esta opción está activada, el video de la ventana **Video** sigue automáticamente cada edición que haga. Esto le permite ver al instante dónde tiene lugar su edición en el video.

### Silenciar

Enmudece el clip activo.

### Puntos de cue

Este menú emergente le permite realizar ajustes para los puntos de cue delanteros y traseros.

- **Punto de cue frontal**
  - **Mostrar** muestra un punto de cue frontal existente.
  - **En el cursor** establece el punto de cue frontal a una posición fija a partir del inicio del clip.
  - **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto** coloca el punto de cue frontal dos segundos antes del inicio del clip.
  - **Sigue el punto de final del fundido de entrada** establece el punto de cue frontal al punto de final del fundido de entrada.
  - **Sigue el punto de inicio del fundido de salida** establece el punto de cue frontal al punto de inicio del fundido de salida.
- **Punto de cue trasero**
  - **Mostrar** muestra un punto de cue trasero existente.



- **Punto cue final personalizado** le permite establecer un punto de cue trasero en una posición personalizada del final del clip, que le permite editar la pausa para cada clip individualmente.  
Si esta opción está desactivada, se usa una pausa de 2 segundos por defecto.
- **Desplazamiento final** abre el diálogo **Desplazamiento de punto de cue trasero** que le permite establecer el punto de cue trasero a una posición personalizada a partir del final del clip.

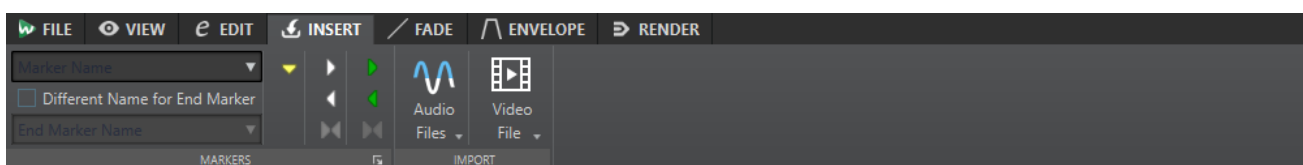
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 254

[Clips y puntos de cue](#) en la página 253

## Pestaña Insertar (Montaje de audio)

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



### Marcadores

#### Nombre del marcador

Le permite introducir el nombre del marcador de inicio. Si no se introduce nada, se usará un nombre genérico.

Para editar los nombres predeterminados, abra la ventana **Marcadores**, y seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.

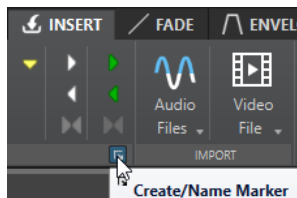
#### Nombre diferente para el marcador de final

Si esta opción está activada, puede introducir un nombre diferente para el marcador de final en el campo **Nombre del marcador de final**.

Si esta opción está desactivada, el nombre del marcador de inicio también se utilizará para el marcador de final.

#### Crear/Nombrar marcador

El botón **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores** abre el diálogo **Crear marcador**, que le permite crear marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición.



### Importar

#### Archivos de audio

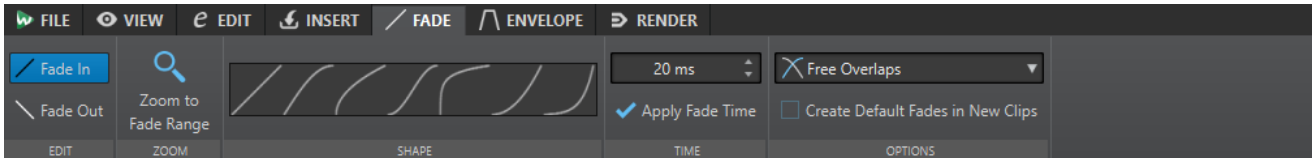
Le permite seleccionar uno o más archivos de audio para insertarlos en la posición del cursor de edición en la pista activa.

### Archivo de video

Le permite seleccionar un archivo de video para insertar en la posición del cursor de edición en la pista de video. Si el montaje de audio no tiene pista de video, se crea una pista de video.

## Pestaña Fundido (Montaje de audio)

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



### Editar

#### Fundido de entrada/salida

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

### Zoom

#### Zoom en rango de fundido

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

### Forma

#### Curva

Le permite seleccionar presets de curvas de fundidos.

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

### Tiempo

#### Tiempo de fundido

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

#### Aplicar tiempo de fundido

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

## Opciones

### Solapamientos

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

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

### Crear fundidos por defecto en nuevos clips

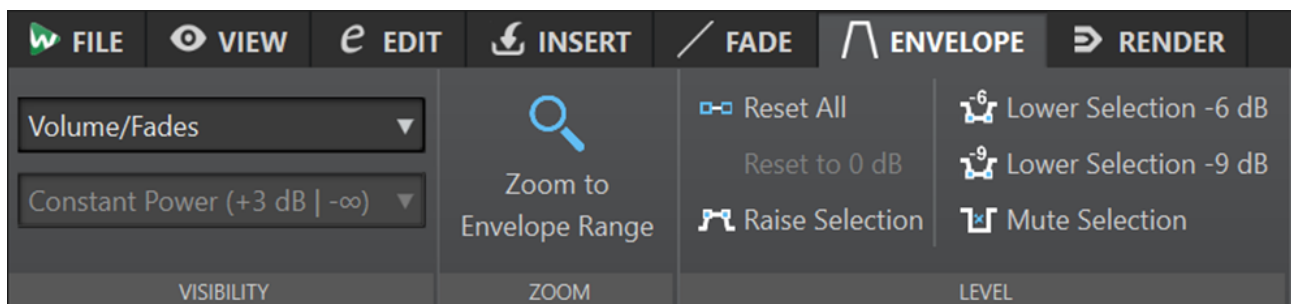
Si esta opción está activada, todos los clips nuevos tienen la duración y forma del fundido de entrada y salida por defecto. En los clips que se han creado dividiendo un clip solo se usa el tiempo de fundido.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 209

## Pestaña Envolvente (Montaje de audio)

- En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Envolvente**.



### Visibilidad

#### Tipo de envolvente

Define el tipo del envolvente. En función del tipo seleccionado, puede elegir entre distintas opciones. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Ocultar todo** oculta todas las envolventes.
- **Volumen/Fundidos** solo muestra las envolventes de volumen/fundido.
- **Panorama** solo muestra las envolventes de panorama. En el menú siguiente, puede seleccionar una ley de panoramización.

#### Ley de panoramización

Le permite seleccionar una ley de panoramización. Esta opción solo está disponible si está seleccionado el tipo de envolvente **Panorama**. Están disponibles las siguientes leyes de panoramización:

- **Atenuación de canal (0 dB/enmudecido)**
- **Energía constante (+3 dB/enmudecido)**
- **Realce de canal (+4.5 dB/enmudecido)**
- **Realce de canal (+6 dB/enmudecido)**

## Zoom

### Zoom en rango de envolvente

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

## Nivel

### Reiniciar todo

Reinicia la envolvente a su forma neutra.

### Reiniciar a 0 dB

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

### Ducking

Abre el diálogo **Opciones de ducking**. Este diálogo le permite crear efectos de ducking entre clips en dos pistas adyacentes en las que el nivel o el efecto de envío de un clip se modifica cada vez que hay clips en la otra pista.

### Subir selección

Añade puntos de envolvente de nivel y dibuja una curva para aumentar el nivel del audio de la selección con tiempos de subida y bajada de 20 ms. Puede arrastrar el segmento creado hacia arriba y abajo para ajustar el nivel.

### Bajar selección -6 dB

Dibuja una curva de envolvente de nivel para reducir el nivel de audio de su selección en -6 dB, con tiempos de caída y subida de 20 ms. Puede arrastrar el segmento creado hacia arriba y abajo para ajustar el nivel.

### Bajar selección -9 dB

Dibuja una curva de envolvente de nivel para reducir el nivel de audio de su selección en -9 dB, con tiempos de caída y subida de 20 ms. Puede arrastrar el segmento creado hacia arriba y abajo para ajustar el nivel.

### Silenciar selección

Añade puntos de envolvente de nivel y dibuja una curva para silenciar la selección bajando el nivel del audio hasta cero con tiempos por defecto de subida y bajada de 20 ms.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 255

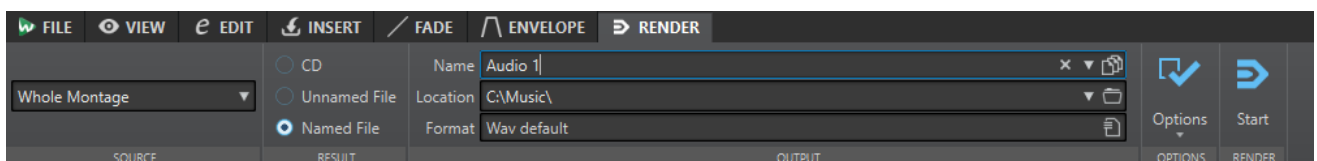
[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 209

[Leyes de panoramización](#) en la página 262

## Pestaña Renderizar (Montaje de audio)

La pestaña **Renderizar** le permite mezclar montajes de audio a archivos de audio.

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



## Origen

### Menú emergente Origen

El menú emergente **Origen** le permite seleccionar qué parte del montaje de audio quiere procesar. Están disponibles las siguientes opciones:

#### Montaje completo

Procesa y renderiza todo el material de audio.

#### Pista activa

Procesa y renderiza la pista activa desde el inicio del primer clip hasta el final del último clip. Los clips enmudecidos no se renderizan.

#### Región marcada específica

Procesa y renderiza un rango de audio específico a un archivo independiente. Especifique la región a procesar en el menú emergente.

## Resultado

### CD

Le permite escribir un CD a partir del montaje de audio.

### Archivo sin nombre

Renderiza un archivo temporal sin título.

### Archivo nombrado

Le permite especificar un nombre para el archivo renderizado.

## Salida

### Nombre

Le permite introducir un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú emergente con varias opciones de nombrado.

### Ubicación

Le permite seleccionar una carpeta de destino para los archivos renderizados.

#### NOTA

Para mantener rutas de renderizado independientes para montajes de audio individuales y asegurarse de que, al cambiar de montaje de audio, la ruta de renderizado cambia en consecuencia, puede activar **Mantener una carpeta independiente para cada archivo origen**.

### Formato

Abre un menú emergente en el que puede seleccionar un formato de archivo.

## Opciones

Según el origen seleccionado, las opciones disponibles variarán.

### Bypass Sección Master

Anula los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** al renderizar.

### Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación, se incluye en el archivo renderizado.

Algunos plug-ins no transfieren la información de la duración de cola a WaveLab Elements. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

#### **Copiar marcadores**

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

#### **Abrir archivo de audio resultante**

Abre cada archivo renderizado en una nueva ventana.

#### **Revelar en explorador de archivos**

Abre el Explorador de archivos/Finder de macOS para localizar el archivo seleccionado.

#### **Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante**

Hace que la reproducción del archivo de audio resultante omita toda la **Sección Master**. Puede activar y desactivar este ajuste haciendo clic en el botón situado en la parte inferior derecha del **Editor de audio** o de la ventana **Montaje de audio**.

#### **NOTA**

Le recomendamos que active esta opción, ya que así evitará que se monitoricen los archivos nuevos a través de los efectos que ya se les hayan aplicado.

---

### **Mezclar (renderizar)**

#### **Iniciar**

Se inicia el proceso de renderizado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestañas del montaje de audio](#) en la página 209

[Pestaña Renderizar para la Sección Master](#) en la página 323

## **Ruta de la señal en el montaje de audio**

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

1. Se leen las muestras de audio.
2. Envoltente de audio
3. Efectos de clip
4. Panorama de clip
5. Ganancia de clip individual (Ventana **Álbum**)
6. Los clips se mezclan en la ranura de pista (por ejemplo, clips solapados).
7. Efectos de pista
8. Ajustes de nivel de pista
9. Cada pista se mezcla en un bus estéreo.
10. Este canal estéreo se procesa mediante los plug-ins de la salida del montaje.
11. El bus estéreo se envía a la entrada de la **Sección Master**.

### **Ruta de la señal en la Sección Master**

1. Los canales o la frecuencia de muestreo pueden cambiar en cada ranura de plug-in.

2. Medidores de la **Sección Master**
3. Panel de **Efecto final/Dithering** en la **Sección Master**
4. Medidores independientes
5. Reproducción o renderizado de formato de archivos

## Crear montajes de audio

Para crear un montaje de audio, puede adoptar un enfoque «descendente» y comenzar con el montaje general o un enfoque «ascendente»; es decir, utilizar archivos individuales como base.

Existen dos métodos básicos para crear montajes de audio en WaveLab:

### Enfoque descendente: empezar por la configuración general

Si elige la opción **Personalizado**, podrá configurar su montaje de audio definiendo sus propiedades generales, como el número de canales y la frecuencia de muestreo.

### Enfoque ascendente: usar archivos de audio como base

Puede usar archivos de audio como base para su montaje de audio y construir a partir de esta base.

## Crear montajes de audio personalizados desde cero

Puede crear nuevos montajes de audio vacíos desde cero y personalizarlos.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Nuevo**.
2. Seleccione **Montaje de audio > Personalizado**.
3. Especifique la configuración de canales y la frecuencia de muestreo del montaje de audio.
4. En el cuadro de diálogo **Ubicación de montaje de audio**, introduzca un nombre para su montaje de audio y seleccione la ubicación en la que desea guardar la carpeta del montaje de audio.
5. Haga clic en **Crear**.

---

### RESULTADO

Se crea una nueva carpeta de montaje de audio, que contiene un archivo .mon con el mismo nombre.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

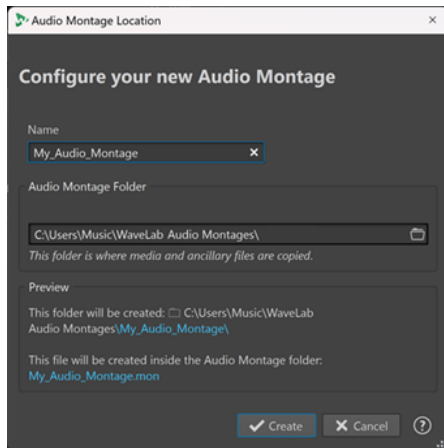
[Estructura de archivos de montaje de audio](#) en la página 201

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 223

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 220

## Diálogo Ubicación de montaje de audio

El diálogo **Ubicación de montaje de audio**, le permite introducir un nombre para su montaje de audio y seleccionar la ubicación en la que desea guardar la carpeta del montaje de audio.



### Nombre

Le permite introducir un nombre para su montaje de audio. Si ha elegido una plantilla para crear su montaje de audio, WaveLab le sugiere el nombre de la plantilla como nombre, pero puede sobrescribirlo.

### Carpeta de montaje de audio

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

### Vista previa

Muestra una vista previa de la ruta a la nueva carpeta de montaje de audio y del nuevo archivo de montaje de audio (.mon).

### Crear

Inicia la creación de la nueva carpeta de montaje de audio y del archivo de montaje de audio.

### Cancelar

Cancela la operación.

## Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio

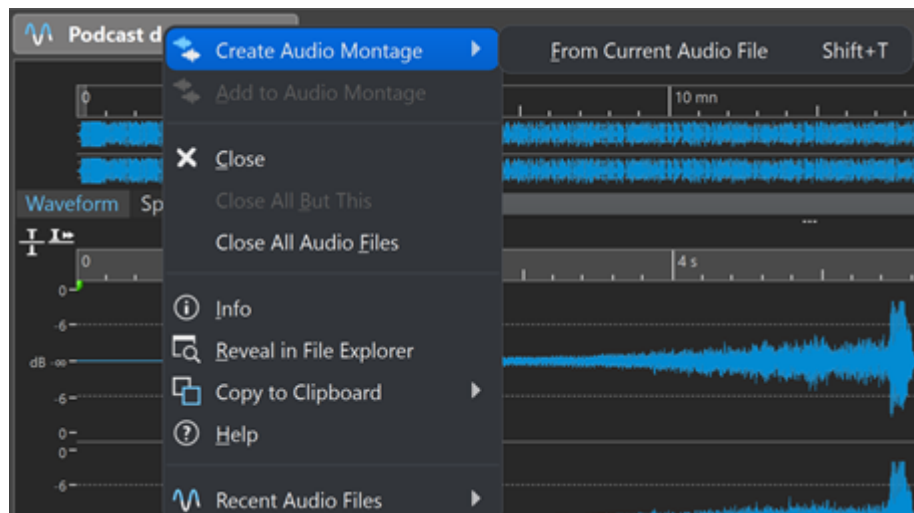
Puede crear un montaje de audio desde un archivo de audio o desde una selección de tiempo en un archivo de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, abra el archivo de audio desde el que quiera crear un archivo de audio.
2. Opcional: si quiere abrir una sección específica del archivo de audio en un nuevo montaje de audio, haga una selección de tiempo en el archivo de audio.
3. Haga clic derecho en la pestaña de archivo del archivo de audio.
4. Seleccione **Crear montaje de audio > A partir del archivo de audio actual**.





5. En el diálogo **Crear montaje de audio desde archivo de audio**, haga uno de lo siguiente:
  - Para abrir el archivo de audio en un nuevo montaje de audio, seleccione **Todo el archivo**.
  - Para abrir la selección de tiempo que ha hecho en el archivo de audio en un nuevo montaje de audio, seleccione **Selección de tiempo actual**.
6. Opcional: haga uno de lo siguiente:
  - Para importar los marcadores del archivo de audio en el nuevo montaje de audio, active **Importar marcadores**.
  - Para dividir el archivo de audio en los marcadores de región genérica, active **Dividir en marcadores de región genérica**.
7. Haga clic en **Aceptar**.

---

#### RESULTADO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

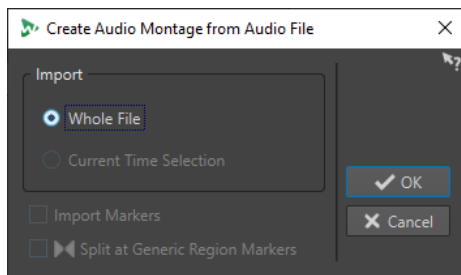
[Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio](#) en la página 221

## Diálogo Crear montaje de audio desde archivo de audio

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

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

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



### Todo el archivo

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

### Selección de tiempo actual

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

### Importar marcadores

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

### Dividir en marcadores de regiones genéricas

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear montajes de audio a partir de un archivo de audio](#) en la página 220

## Métodos alternativos para crear nuevos montajes de audio

Hay varias forma de crear un montaje de audio.

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 222

## Duplicados de montajes de audio

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

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

### Vacío (con mismas propiedades)

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

### Duplicado exacto (usando los mismos archivos de audio)

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

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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Duplicar montajes de audio](#) en la página 223

## Duplicar montajes de audio

---

### PROCEDIMIENTO

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

### RESULTADO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

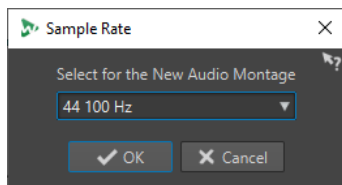
[Duplicados de montajes de audio](#) en la página 222

## Propiedades de montaje de audio

En las **Propiedades de montaje de audio**, puede definir la configuración de canales (mono, estéreo, surround, Ambisonics) y la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

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

- Seleccione la pestaña **Archivo** y haga clic en **Info**.
- Haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio** en la parte inferior derecha de la ventana de montaje. Esto abre el diálogo **Propiedades de montaje de audio**.
- Haga clic en el botón **Propiedades de montaje de audio** en la parte inferior derecha de la ventana de montaje. Esto abre el diálogo **Frecuencia de muestreo**.



En las **Propiedades de montaje de audio**, puede especificar los siguientes ajustes para el montaje de audio seleccionado:

#### Mode

Le permite seleccionar los siguientes modos de canal para el montaje de audio.

- **Mono**
- **Estéreo**
- **Surround**
- **Ambisonics**

#### Canales

Le permite definir el número de canales de audio y su configuración en la salida del montaje de audio. Esto solo está disponible en modo **Surround** y **Ambisonics**.

#### Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

## Cambiar la frecuencia de muestreo de montajes de audio

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 223

## Opciones de importación para montajes de audio

Puede importar archivos de audio, archivos de video y títulos de un álbum en su montaje de audio.

Las siguientes opciones de importación están disponibles a través de la sección **Importar** de la pestaña **Insertar** de la ventana del **Montaje de audio**:

- Para importar archivos de audio, haga clic en **Archivos de audio** y seleccione los archivos de audio que quiera importar en la posición del cursor de edición en la pista activa. Si importa un único archivo de audio, se abre el menú emergente **Pegar**. Aquí puede especificar cómo se deberán insertar los clips, si los clips existentes se deben ver afectados, etc.

Si importa múltiples archivos de audio, se abre el diálogo **Insertar archivos de audio**. Aquí puede especificar dónde insertar los archivos.

- Para importar archivos de video, haga clic en **Archivo de video** y seleccione el archivo de video que quiera importar en la posición del cursor de edición en la pista de video. Si no está disponible ninguna pista de video, se crea una pista de video.

Para acceder a las siguientes opciones de importación, seleccione **Archivo > Importar**.

- Para importar archivos de audio, haga clic en **Archivo de audio a montaje**, seleccione el archivo de audio que quiera importar, y haga clic en **Importar**.
- Para abrir archivos de audio que tienen un formato desconocido, haga clic en **Audio desconocido**. A través del diálogo **Formato de archivo especial** puede especificar cómo interpretar el formato del archivo de audio que quiere abrir.
- Para importar títulos de un CD de audio, haga clic en **CD de audio**. A través del diálogo **Importar CD de audio** busque los títulos de audio que quiere extraer.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Resolver discrepancias de frecuencia de muestro entre montajes de audio y archivos de audio](#) en la página 235

[Diálogo Formato de archivo especial](#) en la página 155

## Referencias de archivos de audio rotas

Un montaje de audio consiste en referencias a uno o múltiples archivos de audio. Estas referencias pueden estar rotas si mueve los archivos de audio a otra ubicación en su disco duro, por ejemplo. WaveLab Elements detecta referencias rotas y le permite especificar nuevas ubicaciones o reemplazar el archivo de audio no encontrado por otro archivo de audio.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Arreglar referencias de archivos de audio rotas](#) en la página 225

[Diálogo Archivos no encontrados](#) en la página 226

## Arreglar referencias de archivos de audio rotas

Cuando abre un montaje de audio que contiene referencias de archivos de audio rotas, se abre automáticamente el diálogo **Archivos no encontrados**.

---

#### PROCEDIMIENTO

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

En el campo **Seleccione un reemplazo**, seleccione las nuevas referencias de los archivos de audio y haga clic en **Aceptar**.

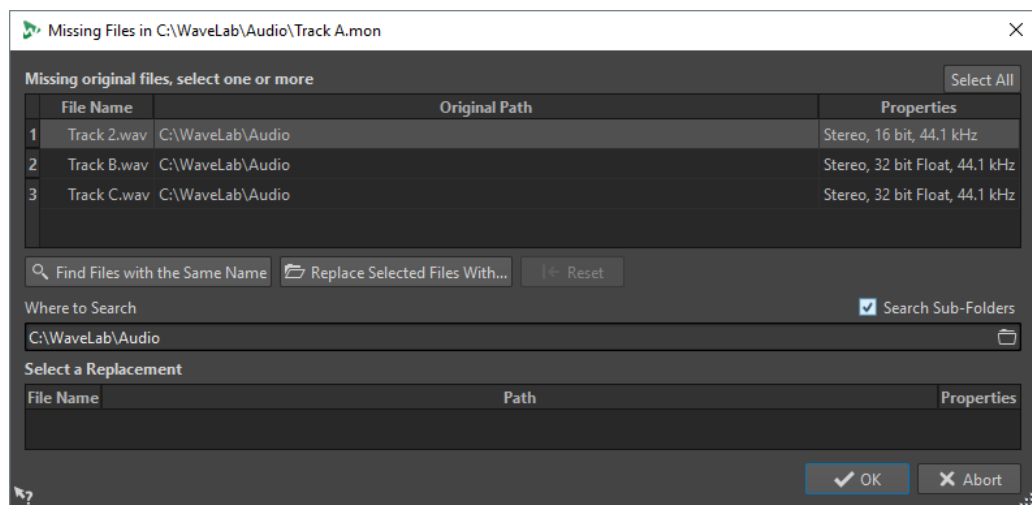
- Para seleccionar archivos de audio para reemplazar los archivos no encontrados, haga clic en **Reemplazar archivos seleccionados por**, seleccione los nuevos archivos y haga clic en **Abrir**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Archivos no encontrados](#) en la página 226

## Diálogo Archivos no encontrados

Este diálogo se abre si, al abrir un montaje de audio, no pueden encontrar algunos de los archivos a los que hace referencia el montaje. Puede hacer una búsqueda de los archivos o seleccionar archivos sustitutos.



### Archivos originales no encontrados

Lista los archivos que no se pueden encontrar. Cada archivo se puede sustituir por uno existente. Para encontrar varios archivos con los que reemplazar los no encontrados, seleccione los archivos y especifique una nueva ruta en el campo **Dónde buscar**.

Una marca de verificación verde indica que un archivo está asociado a uno de reemplazo válido. Una marca de verificación roja indica que un archivo no está asociado aún a uno de reemplazo válido, pero hay posibles candidatos disponibles en la parte inferior de este diálogo.

### Buscar archivos con el mismo nombre

Indica a WaveLab Elements que busque todos los archivos con el mismo nombre en la carpeta especificada en el campo **Dónde buscar**.

### Reemplazar archivos seleccionados por

Reemplaza los archivos no encontrados por un solo archivo específico.

### Reinicializar

Elimina todos los posibles reemplazos para los archivos seleccionados.

### Dónde buscar

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

### Lista de reemplazo

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

## Ensamblar un montaje de audio

Se ensambla el montaje de audio agregando pistas y clips.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 227

[Clips](#) en la página 229

### Pistas

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

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pista de video](#) en la página 385

[Añadir pistas](#) en la página 227

### Añadir pistas

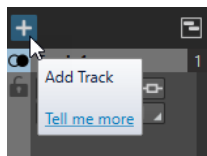
Puede añadir pistas estéreo, pistas mono y pistas de video.

---

PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:

- En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **+** en la parte superior del área de control de pista.



- Haga clic derecho en el área de control de pista para abrir el menú emergente **Pista** y seleccione **Añadir pista**.

2. Seleccione el tipo de pista que quiera añadir a su montaje de audio.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 227

[Área de control de pista](#) en la página 203

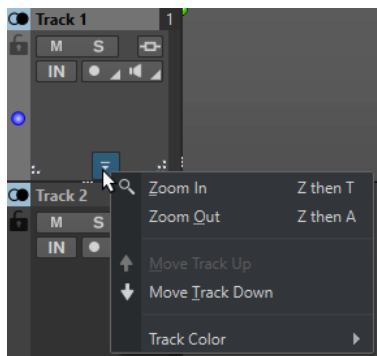
### Mover pistas en la lista de pistas

Puede mover pistas hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.

---

POSIBILIDADES

- En la ventana **Montaje de audio**, seleccione una pista y arrástrela hacia arriba o hacia abajo en la lista de pistas.
- En la parte inferior del área de control de pista, haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione **Mover pista arriba** o **Mover pista abajo**.



---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 227

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Redimensionar pistas

Puede redimensionar libremente la altura y la anchura de la pista.

Hay diferentes formas de redimensionar la altura y la anchura de las pistas, dependiendo del lugar en el área de control de pista de cada pista en el que haga clic y arrastre.

---

#### POSIBILIDADES

- Para cambiar la altura de pista de todas las pistas simultáneamente, haga clic y arrastre el área inferior izquierda de un área de control de pista.
- Para cambiar la altura de pista de la pista activa, haga clic y arrastre el área central inferior de un área de control de pista.
- Para cambiar la altura de pista de la pista activa y de la pista inferior proporcionalmente, haga clic y arrastre el área inferior derecha de un área de control de pista.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 227

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Eliminar pistas

Al eliminar una pista que contiene clips, también se eliminan estos. Pero la acción no afecta a los archivos de audio a los que hacen referencia los clips.

---

#### PROCEDIMIENTO

- En el área de control de pista, haga clic derecho en el área de control de pista de la pista que quiere eliminar y haga clic en **Eliminar Pista**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 227

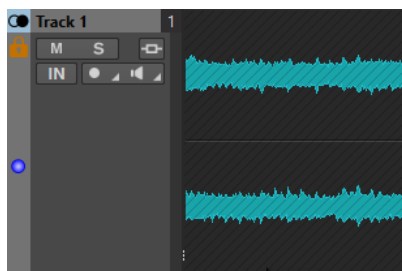
[Área de control de pista](#) en la página 203

## Bloquear y desbloquear pistas

Puede bloquear pistas para evitar moverlas, editarlas o eliminarlas involuntariamente.



- Para bloquear una pista, haga clic en el botón **Bloquear** de la pista en el área de control de pista.



- Para desbloquear una pista, haga clic de nuevo en el botón **Bloquear** en el área de control de pista.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pistas](#) en la página 227

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Dividir pistas estéreo en pistas mono

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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

---

#### RESULTADO

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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 203

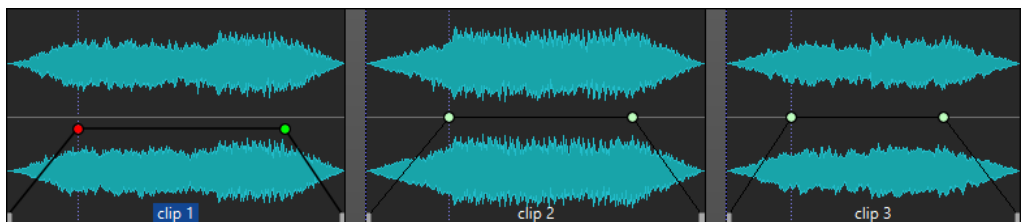
## Clips

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

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

También es posible usar «envolventes» y efectos en los clips.

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



3 clips en una pista

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Edición de clips](#) en la página 241

## Insertar archivos de audio en montajes de audio

Cuando inserta archivos de audio a montajes de audio, los archivos de audio se representan como clips. Hay varias maneras de insertar archivos de audio en montajes de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Clips](#) en la página 229

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 230

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual](#) en la página 231

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar](#) en la página 231

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS](#) en la página 231

[Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos](#) en la página 232

[Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar](#) en la página 232

[Insertar archivos de audio en montajes de audio copiando desde otros montajes de audio](#) en la página 233

[Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa](#) en la página 234

[Creación de montajes de audio a través del asistente de inicio](#) en la página 17

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

Puede arrastrar un archivo de audio o una sección de un archivo de audio de la ventana **Editor de audio** a la ventana **Montaje de audio** para insertarlo en el montaje de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio**, haga uno de lo siguiente:
  - Para añadir el archivo de audio entero al montaje de audio, arrastre la pestaña del archivo de audio hasta una pestaña del montaje de audio y suéltelo en una pista.
  - Para añadir una parte del archivo de audio al montaje de audio, seleccione la parte del audio que quiera añadir al montaje de audio, arrástrelo hasta la pestaña del montaje de audio y suéltelo en una pista.
2. Realice los ajustes en el diálogo **Importar archivos** y haga clic en **Aceptar**.

---

### RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar archivos](#) en la página 233

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

## Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el menú contextual

El menú contextual de la ventana **Montaje de audio** le permite insertar archivos de audio en montajes de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, haga clic derecho en una área vacía de una pista.
2. Seleccione **Insertar archivos de audio** en el menú emergente **Insertar** y elija el archivo de audio que desee posicionar en la pista.
3. Realice los ajustes en el cuadro de diálogo **Importar archivos** y pulse **Aceptar**.

---

### RESULTADO

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar archivos](#) en la página 233

## Insertar archivos de audio en montajes de audio usando copiar y pegar

Puede copiar y pegar un archivo de audio o una sección de un archivo de audio de la ventana de onda a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio**, seleccione la sección de audio a la que quiere que haga referencia el clip.
2. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Copiar**, o pulse **Ctrl/Cmd - C**.
3. En la ventana **Montaje de audio**, seleccione la pista donde desea insertar el clip. La posición del clip está indicada por el cursor de edición.
4. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd - V**.

---

### RESULTADO

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

## Insertar archivos de audio en montajes de audio usando el Explorador de archivos/Finder de macOS

Puede copiar y pegar un archivo de audio del Explorador de archivos/Finder de macOS a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione un archivo de audio y pulse **Ctrl/Cmd - C**.
  2. En la ventana de montaje de audio, coloque el cursor de edición en la posición donde quiera insertar el clip.
  3. Seleccione la pestaña **Editar** y haga clic en **Pegar**, o pulse **Ctrl/Cmd - V**.
-

#### RESULTADO

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

## Insertar archivos de audio en montajes de audio usando la ventana del explorador de archivos

Puede arrastrar un archivo de audio de la ventana **Explorador de archivos** a la ventana de montaje para insertarlo en el montaje de audio.

#### NOTA

Lo siguiente también puede hacerse desde el Explorador de archivos/Finder de macOS.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
  2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione los archivos de audio a los que quiere que el clip haga referencia, y arrástrelos sobre una pista.
  3. Realice los ajustes en el diálogo **Importar archivos**.
- 

#### RESULTADO

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 71

[Diálogo Importar archivos](#) en la página 233

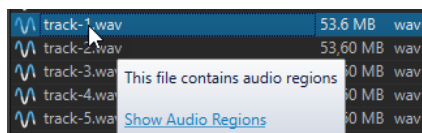
## Insertar regiones de archivos de audio en montajes de audio usando arrastrar y soltar

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

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Ventanas de herramientas > Explorador de archivos**.
2. En la ventana **Explorador de archivos**, seleccione el archivo de audio desde el que quiera insertar regiones de marcadores a su montaje de audio.  
  
En el lado derecho de la ventana del **Explorador de archivos**, la sección de regiones de audio muestra los marcadores de regiones del archivo seleccionado. Esta sección está oculta por defecto. Para mostrar la sección de regiones de audio, seleccione un archivo de audio que contenga marcadores y haga clic en **Mostrar regiones de audio**.



3. Arrastre cualquier región a la pista.
- 

#### RESULTADO

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

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Explorador de archivos](#) en la página 71

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

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

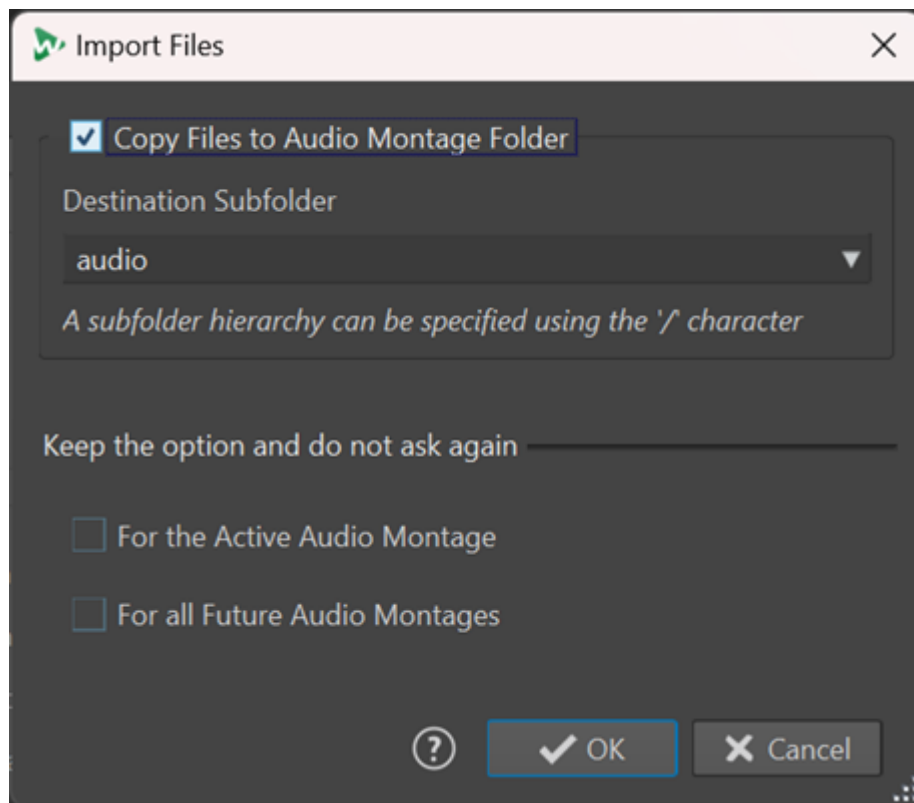
---

### PROCEDIMIENTO

1. En un montaje de audio, seleccione los clips que quiera insertar en otro montaje de audio.
  2. Haga uno de lo siguiente:
    - Arrastre el clip hasta la pestaña de otro montaje de audio y suéltelo en una pista.
    - Haga clic en **Ctrl/Cmd - C**. Abra otro montaje de audio y coloque el cursor de edición en la posición donde quiera insertar el clip. Haga clic en **Ctrl/Cmd - V**.
- 

## Diálogo Importar archivos

Al importar archivos de audio en montajes de audio, el diálogo **Importar archivos** le permite elegir si desea crear una copia del archivo de audio original en la carpeta del montaje de audio o en una de sus subcarpetas, y si desea guardar o no esta elección para futuras importaciones.



### Copiar archivos de audio a la carpeta de montaje de audio

Crea un duplicado de los archivos de audio y los guarda en la carpeta de montaje de audio. Activada por defecto, la opción garantiza que los archivos de origen permanezcan inalterados en el montaje de audio; es decir, no se ven afectados por ninguna edición en el **Editor de audio**.

Opcionalmente, el menú **Subcarpeta de destino** le permite elegir una subcarpeta de la carpeta de montaje de audio como ubicación para el duplicado del archivo de audio. Puede usar la «/» para especificar la jerarquía de carpetas.

NOTA

- Si desactiva **Copiar archivos a la carpeta de montaje de audio**, aún podrá añadir el archivo origen o una copia del mismo a la carpeta de montaje de audio o a una de sus subcarpetas en un momento posterior, usando la función **Consolidación de montaje de audio**.
- Si vuelve a añadir un archivo de audio previamente importado al mismo montaje de audio, no aparecerá el diálogo **Importar archivos**.

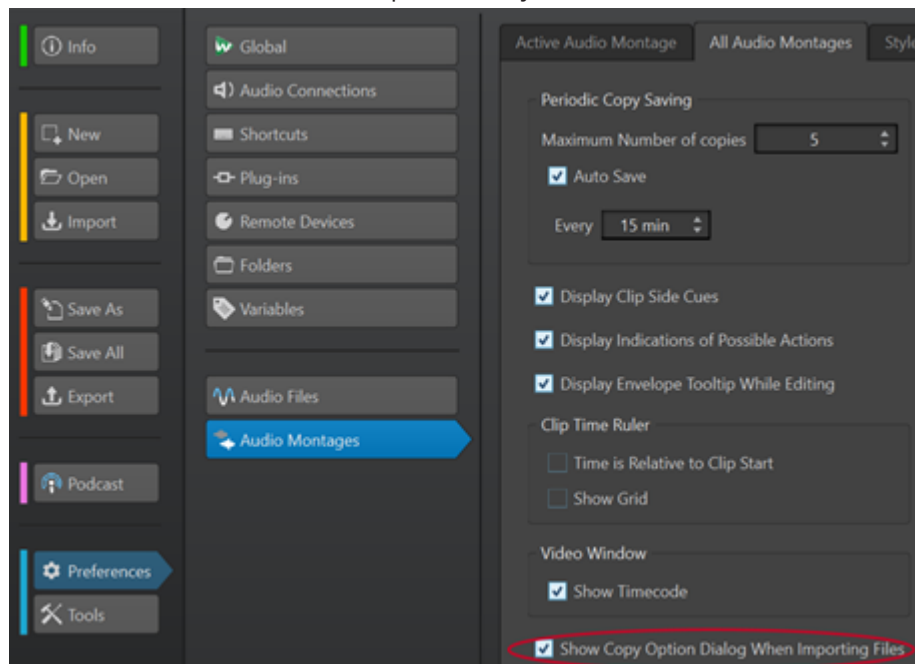
### Mantener la opción y no volver a preguntar

Para guardar la configuración actual de **Copiar archivo a la carpeta del montaje de audio** para posteriores operaciones de importación, active **Para el montaje de audio activo** o **Para todos los montajes de audio futuros**.

Como resultado, el diálogo no se abre de nuevo al importar más archivos de audio al montaje de audio activo o al importar archivos de audio a cualquier montaje de audio futuro, respectivamente.

NOTA

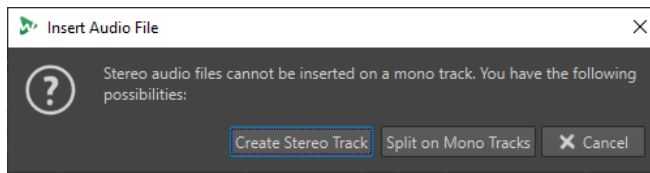
Para restablecer esta opción, active **Mostrar diálogo de opciones de copia al importar archivos** en el panel **Todos los montajes de audio** o el panel **Montaje de audio activo** de las **Preferencias** para montajes de audio.



### Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono o viceversa

Al insertar un archivo de audio estéreo en una pista mono, puede decidir si crear automáticamente una pista estéreo o dividir el archivo estéreo en dos pistas mono.

## Insertar archivos de audio estéreo en pistas mono



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

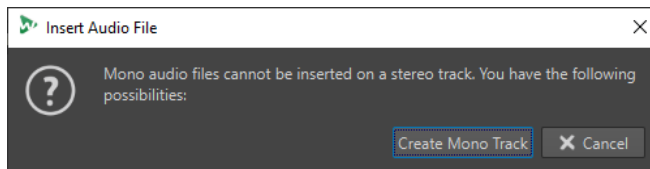
### Crear pista estéreo

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

### Dividir en pistas mono

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

## Insertar archivos de audio mono en pistas estéreo



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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar archivos de audio en montajes de audio](#) en la página 230

## Resolver discrepancias de frecuencia de muestro entre montajes de audio y archivos de audio

Si la frecuencia de muestreo de su montaje de audio difiere de las frecuencias de muestreo de los archivos de audio que desea insertar en él, WaveLab Elements le permite ajustar la frecuencia de muestreo del propio montaje de audio o las frecuencias de muestreo de las copias de los archivos de audio, para que coincidan.

### PRERREQUISITO

Al insertar archivos de audio en su montaje de audio, aparece el diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes** y le advierte de una discrepancia de frecuencia de muestreo.

En el diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes**, haga uno de lo siguiente:

- Para ajustar el montaje de audio a la frecuencia de muestreo de los archivos de audio, haga clic en **Cambiar montaje de audio**.

### NOTA

Esta opción solo está disponible si la frecuencia de muestreo es idéntica para todos los archivos de audio y el montaje de audio todavía no contiene clips de audio. Este último es el caso cuando se utiliza una plantilla, por ejemplo.

---

- Para crear copias de los archivos de audio y ajustarlas a la frecuencia de muestreo del montaje de audio, haga clic en **Convertir archivos**.

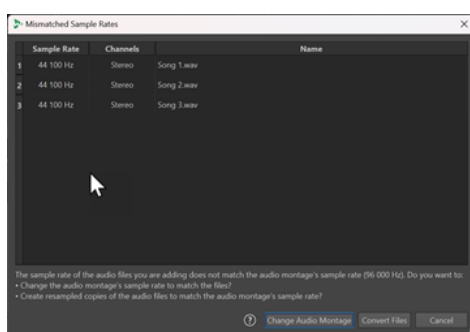
Las versiones de archivo remuestreadas se crean en la subcarpeta Data de la carpeta de montaje de audio. Esto crea un archivo de 32 bits flotantes sin ningún proceso de dithering. El nombre del archivo es el nombre del archivo original con la nueva frecuencia de muestreo como sufijo. Si ya existe un archivo con este nombre, no se vuelve a crear.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

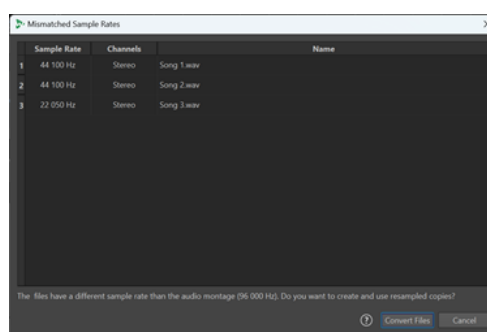
[Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes](#) en la página 236

## Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes

Cuando inserta archivos de audio en un montaje de audio y sus frecuencias de muestreo difieren, el cuadro de diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes** le ayuda a resolver el problema.



El diálogo Frecuencias de muestreo diferentes de un montaje de audio vacío, con una frecuencia de muestreo idéntica ajustada para todos los archivos de audio a insertar



El diálogo Frecuencias de muestreo diferentes para montajes de audio con clips existentes y/o frecuencias de muestreo diferentes ajustadas para los archivos de audio a insertar

## Cambiar montaje de audio

Ajusta el montaje de audio a la frecuencia de muestreo de los archivos de audio.

### NOTA

Esta opción solo está disponible si la frecuencia de muestreo es idéntica para todos los archivos de audio y el montaje de audio todavía no contiene clips de audio.

## Convertir archivos

Crea copias de los archivos de audio y las ajusta a la frecuencia de muestreo del montaje de audio.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Resolver discrepancias de frecuencia de muestro entre montajes de audio y archivos de audio](#) en la página 235

## Operaciones multicanal en el montaje de audio

Puede abrir archivos de audio multicanal en montajes de audio. Cada pista del archivo de audio multicanal se organiza en clústeres de canales. Un clúster de canales es un grupo lógico de canales. Siempre es un canal o una pareja de canales.

Puede añadir plug-ins a clústeres de canales individuales.



La disposición del canal del montaje de audio debe ser compatible con los canales del archivo multicanal. Por ejemplo, puede abrir un archivo de audio 5.1 o un archivo estéreo en una disposición de canales de montaje de audio 5.1 o 7.1. Pero no puede abrir un archivo de audio 5.1 en una disposición de canales de montaje de audio estéreo.

Para poder usar WaveLab Elements en archivos de audio multicanal, necesita un tarjeta/interfaz de audio con múltiples entradas y salidas. También debe configurar un controlador ASIO en la pestaña **Conexiones de Audio** y especificar cómo se conectan a la tarjeta de audio los canales de entrada/salida internos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

## Configuración multicanal

Puede configurar el número de canales que usar para cada montaje de audio.

La configuración conveniente en cada caso depende de una serie de factores:

- El número de salidas disponibles en la tarjeta de audio. Si una tarjeta solo tiene 4 salidas, solo se pueden usar formatos surround con 4 canales o menos.
- Si está previsto mezclar el montaje de audio en un formato de sonido envolvente (surround). Si no, seleccione el modo **Multi Mono** al trabajar con archivos Ambisonics, por ejemplo.
- El uso que se vaya a dar a la mezcla surround final. Por ejemplo, si quiere que su mezcla sea compatible con la configuración surround 5.1, seleccione el modo **Surround 5.1 (L R C LFE Ls Rs)**.

Todas las configuraciones multicanal se asignan internamente a canales surround en WaveLab Elements. Esto significa que los canales pasan a través de la **Sección Master** y luego se dirigen a la tarjeta de sonido, o se renderizan a un archivo multicanal o a un conjunto de archivos mono/estéreo.

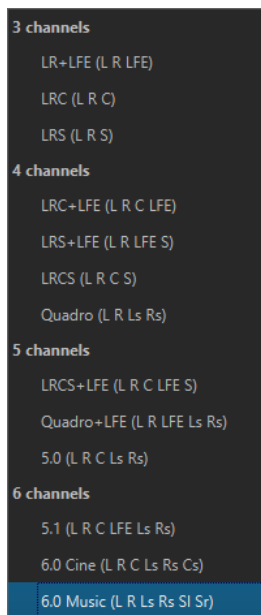
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Modo Surround en montajes de audio](#) en la página 237

## Modo Surround en montajes de audio

Si está usando el modo **Surround** para un montaje de audio, puede elegir entre varias configuraciones multicanal.

En la pestaña **Info** del montaje de audio, seleccione **Surround**. En el menú emergente **Disposición** están disponibles las siguientes disposiciones multicanal:



VÍNCULOS RELACIONADOS  
[Info Diálogo](#) en la página 53

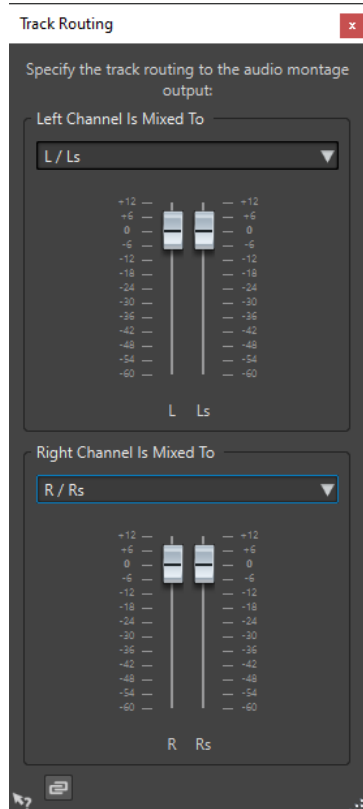
## Asignar canales de pista a canales de salida

Al seleccionar una configuración multicanal, debe crear y asignar manualmente canales de pista a canales de salida surround.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Enrutado de canales de salida**, en el área de control de pista de una pista de audio, y seleccione **Enrutado de pista**.  
Cada pista tiene su propio diálogo **Enrutado de pista**. Puede tener múltiples diálogos **Enrutado de pista** abiertos al mismo tiempo.
2. En el diálogo **Enrutado de pista**, enrute cada canal de la pista a un canal de salida activando los canales correspondientes.



Los canales disponibles dependen de la configuración de canales seleccionada.

**3.** Haga clic en **Aceptar**.

---

RESULTADO

Si ha seleccionado un formato surround, puede dirigir un canal de pista a varios o a todos los canales de salida surround.

VÍNCULOS RELACIONADOS

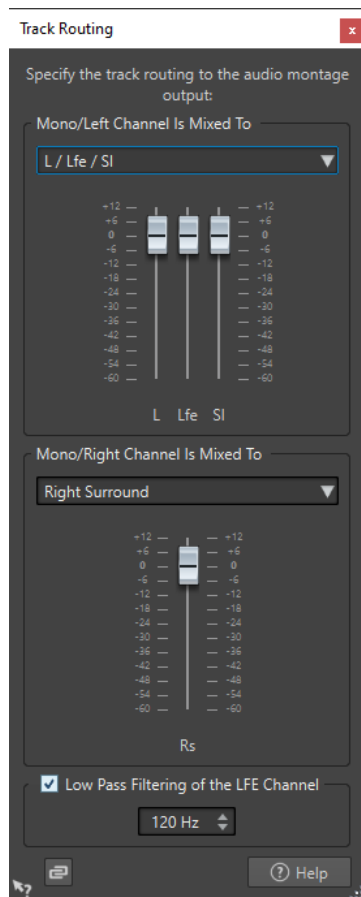
[Diálogo Enrutado de pista](#) en la página 239

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Diálogo Enrutado de pista

En este diálogo, configura a qué canales de la salida del montaje se envían los canales de pista de su montaje de audio. Qué canales están disponibles se define en la configuración de canales seleccionada.

- Para abrir el diálogo **Enrutado de pista**, en la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Enrutado de canales de salida**, en el área de control de pista de una pista de audio, y seleccione **Enrutado de pista**.



### El canal de audio superior se envía a

Le permite seleccionar a qué salidas de audio del montaje se envía el canal izquierdo de la pista.

### El canal de audio inferior se envía a

Le permite seleccionar a qué salidas de audio del montaje se envía el canal derecho de la pista.

### Ganancia

Cada canal tiene un deslizador de ganancia. Esto le permite hacer ajustes de ganancia individuales para cada canal.

### Filtro de paso bajo del canal LFE

Si se selecciona una salida LFE, se puede aplicar un filtro de paso bajo (12 dB/octava) a la señal de la pista, para que solo deje pasar el contenido de bajas frecuencias. La frecuencia de corte del filtro se puede ajustar.

### Desenlazar faders

Determina si puede ajustar los faders individualmente o juntos.

Si **Desenlazar faders** está desactivado, al mover un fader también se mueve el otro la misma cantidad. Activando **Desenlazar faders** puede ajustar la ganancia de los canales individualmente.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

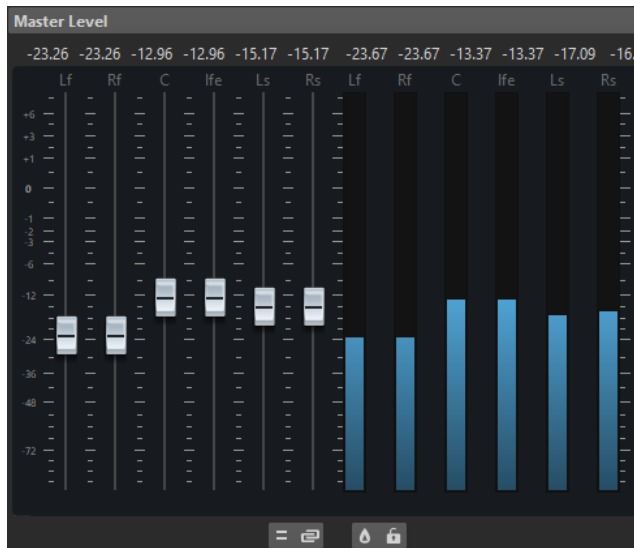
[Área de control de pista](#) en la página 203

[Asignar canales de pista a canales de salida](#) en la página 238

## Configuración multicanal en la Sección Master

La **Sección Master** se reorganiza automáticamente al iniciar la reproducción de un montaje de audio multicanal. Puede reorganizar la **Sección Master** sin iniciar la reproducción haciendo clic en **Reorganizar** del menú **Ajustes**, en la parte superior de la **Sección Master**.

Los canales de salida de la configuración de canales seleccionada se muestran en la **Sección Master**, con un fader de nivel y un indicador de clip para cada canal de salida.



### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Sección Master](#) en la página 306

## Monitorizar una mezcla estéreo de configuraciones multicanal

En la **Sección Master** puede monitorizar una mezcla estéreo de una configuración multicanal. Esto le permite previsualizar un ajuste de mezcla estéreo para un proyecto surround, por ejemplo.

### PROCEDIMIENTO

1. En la **Sección Master**, abra el panel **Nivel Master**.
2. Debajo del medidor maestro, haga clic en **Procesado de canales de audio**.
3. Seleccione **Mezclar a estéreo**.

## Efectos master y montajes de audio multicanal

La gestión de efectos de un montaje de audio multicanal es similar a este tipo de gestión en modo estéreo. Pero no todos los plug-ins admiten operaciones multicanal. En esos casos se muestra una advertencia al intentar insertar efectos.

## Edición de clips

Todos los clips se muestran en la ventana **Álbum**. En esta ventana puede editar y reordenar los clips, así como arrastrarlos al montaje de audio.

El clip activo se resalta en la lista de clips.

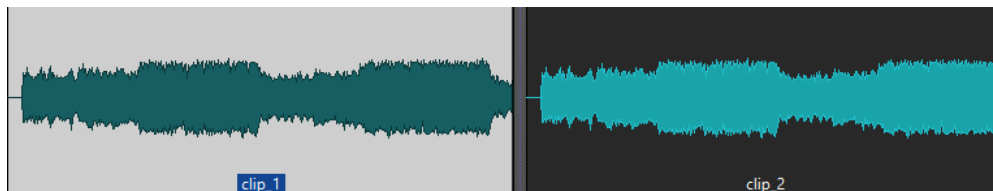
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Clips](#) en la página 229

[Ventana de álbum](#) en la página 286

## Clips activos y clips no activos

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



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

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Seleccionar clips](#) en la página 242

## Seleccionar clips

Para la mayoría de las operaciones de edición de clips, es necesario seleccionar los clips. Puede seleccionar varios clips a la vez.

Elija entre las siguientes opciones:

- Para seleccionar un clip, haga clic en él.
- Para seleccionar múltiples clips, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada haga clic en los clips.
- Para realizar una selección de rango de audio dentro de un clip, sitúe el cursor de edición donde desee que comience la selección. Con la tecla **Mayús** presionada haga clic para indicar el final de la selección.
- Para realizar una selección de rango de audio que abarque varios clips adyacentes, haga doble clic en la parte superior de un clip. Tras el segundo clic, arrastre para seleccionar el rango de audio.

## Rangos de selección en montajes de audio

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

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

Los rangos de selección son útiles para lo siguiente:

- Para editar clips cortando o borrando la selección, o recortando el clip a la selección.
- Para crear un nuevo clip arrastrando el rango de selección hasta otra pista.
- Para abrir una ventana de montaje con el rango de selección del archivo de audio de origen arrastrando el rango de selección hasta el **Editor de audio**.

- Para reproducir solo el rango de selección, bien el montaje de audio en su totalidad o solo el clip con la parte del clip intersecante.
- Para crear un bucle de reproducción dentro de la selección activando el bucle y seleccionando el modo **Bucle** en la barra de transporte.

## Crear y editar rangos de selección en montajes de audio

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

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

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

[Ventana de álbum](#) en la página 286

## Reorganizar clips

Puede organizar libremente los clips en la ventana de montaje.

## Reordenar clips en montajes de audio arrastrando

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

---

### PROCEDIMIENTO

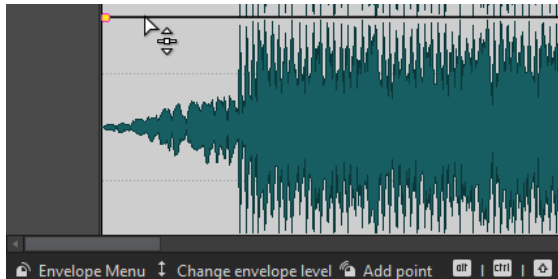
1. Abra la ventana **Álbum**.
  2. En la lista de clips, arrastre uno a una posición diferente dentro de la lista.  
Puede mover más de un clip a la vez seleccionándolos y arrastrándolos. Si se seleccionan varios clips, se moverán todos los que se encuentren entre el clip seleccionado más a la izquierda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

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 286

## Línea de información

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



Se usan los siguientes símbolos en la línea de información:

### Clic único



Indica qué ocurre al hacer clic.

### Doble clic



Indica qué ocurre al hacer doble clic.

### Clic derecho



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

### Ctrl/Cmd-clic



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

### Alt-clic



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

### Mayús-clic



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

### Arrastrar arriba/abajo



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

### Arrastrar izquierda/derecha



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



### Arrastrar en cualquier dirección



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

### Arrastrar fuera del montaje de audio



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

### Mover/Redimensionar clips o cambiar valores de envolventes



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

### Teclas modificadoras combinadas

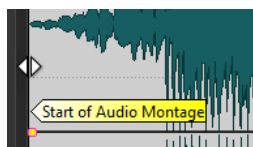


Indica que se pueden usar teclas modificadoras combinadas.

## Posición de cuadrícula magnética en montajes de audio

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

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



Para colocar el cursor en una posición magnética, haga clic en la línea de tiempo y mantenga el botón del ratón pulsado. Cuando ahora mueve el cursor verticalmente, el cursor salta al siguiente borde magnético.

## Activar el alineado a bordes magnéticos

Para hacer uso de la función de bordes magnéticos, **Ajustar a bordes magnéticos** debe estar activado.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
  2. En la sección **Alineado**, active **Ajustar a bordes magnéticos**.
- 

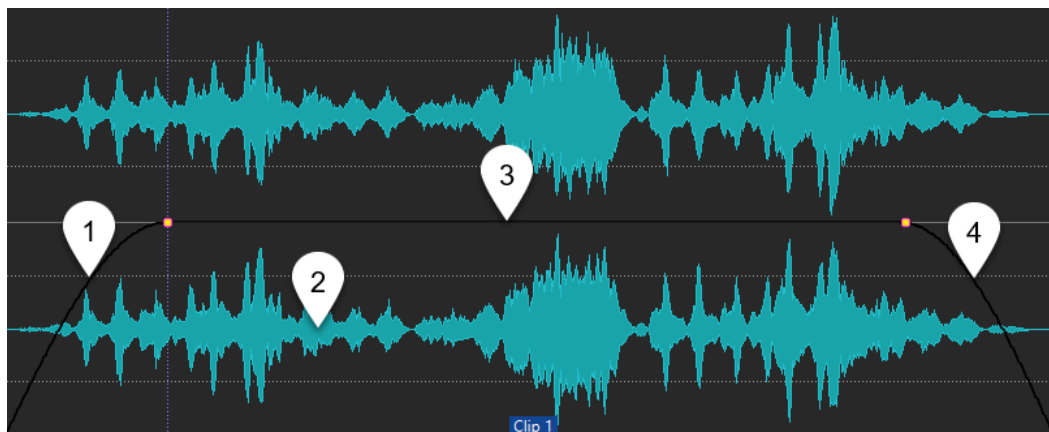
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Posición de cuadrícula magnética en montajes de audio](#) en la página 245

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 211

## Menús contextuales de clip

Se puede acceder a muchas funciones de edición para clips mediante los menús contextuales de clip. Según dónde se haga clic derecho en el clip, aparecerán diferentes menús contextuales.



#### 1 Sección de fundido de entrada

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

#### 2 Cualquier área de un clip

Abre el menú emergente **Clip activo** en el que puede editar el clip activo.

#### 3 Sección de sostenido

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

#### 4 Sección de fundido de salida

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

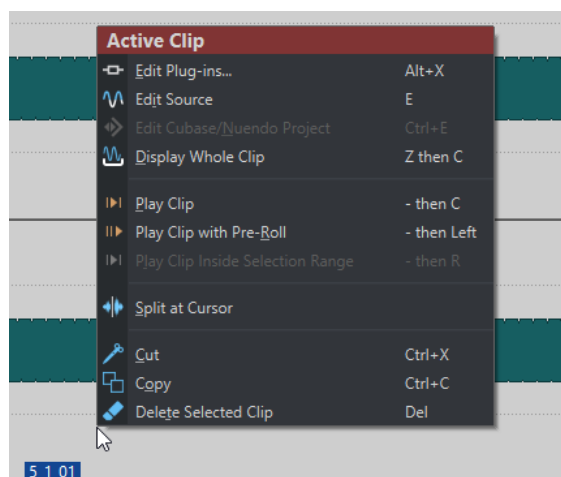
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Menú Clip activo](#) en la página 246

## Menú Clip activo

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

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



### Editar plug-ins

Abre la ventana de plug-in de los plug-ins que se aplican al clip activo. También puede hacer clic derecho en el nombre del clip y seleccionar un plug-in para abrir la ventana de plug-in.

### Editar origen

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

### **Editar proyecto Cubase/Nuendo**

Abre el proyecto del archivo de audio en Cubase/Nuendo.

Esto le permite corregir problemas que haya identificado durante la mezcla y corregirlos sobre el archivo de audio en Cubase/Nuendo.

### **Mostrar clip entero**

Ajusta la vista para mostrar el clip activo.

### **Reproducir clip**

Reproduce el clip activo.

### **Reproducir clip con pre-roll**

Reproduce el clip activo con pre-roll.

### **Reproducir clip dentro del rango de selección**

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

### **Dividir en cursor**

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

### **Cortar**

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

### **Copiar**

Copia el clip activo al portapapeles.

### **Borrar**

Borra el clip activo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 254

[Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Elements](#) en la página 395

[Menús contextuales de clip](#) en la página 245

## **Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips**

Puede dejar que los clips se solapen con otros clips, moverlos, y crear fundidos cruzados entre clips.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mover clips](#) en la página 247

## **Mover clips**

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

#### NOTA

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

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione los clips que desee mover.

2. Haga clic en el área de clips y arrastre los clips en cualquier dirección.  
Al arrastrar, la línea de información muestra la posición de inicio actual del clip.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mover clips y hacer fundidos cruzados entre clips](#) en la página 247

## Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips

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

### Repercusión

Cuando mueve un clip, la repercusión determina si los clips situados a su derecha se mueven junto con él. Las opciones de repercusión están disponibles mediante la pestaña **Editar** de la ventana del **Montaje de audio**.

#### Pista

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

#### Global

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

#### Ninguno

Desactiva la función de **Repercusión**. Es decir, solo se mueve el clip seleccionado.

#### NOTA

Por defecto, cuando mueve clips en pistas estándar, la **Repercusión** no se aplica a los clips en las pistas de referencia. Sin embargo, puede incluir clips en pistas de referencia en los procesos de **Repercusión** activando **Repercusión global afecta a pistas de referencia** a través de **Opciones adicionales**  en la parte inferior del panel **Repercusión**.

---

## Fundido cruzado

Las siguientes opciones de fundido cruzado están disponibles a través de la pestaña **Fundido** de la ventana del **Montaje de audio**, en la sección de **Opciones**.

### Solapamientos

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

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

### Opciones

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 211

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 214

## Superponiendo clips

Los clips se pueden mover para que se solapen.

Tenga en cuenta lo siguiente:

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

## Duplicar clips

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

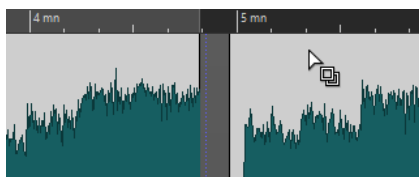
#### NOTA

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

---

#### PROCEDIMIENTO

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



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

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

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

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 211

## Colorear clips

Para facilitar la identificación de clips individuales, puede asignar colores a los clips de un montaje de audio o pedir a WaveLab que asigne automáticamente un color aleatorio único a cada uno de los clips seleccionados.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Ver**.
2. En la sección **Clip**, haga clic en **Color**.
3. Haga uno de lo siguiente:
  - Para asignar un color al clip activo o para asignar un color a varios clips seleccionados, elija un color de la paleta de colores.
  - Para restablecer el color predeterminado del clip activo, seleccione **Reinicializar color por defecto**.
  - Para asignar automáticamente un color aleatorio a cada uno de los clips seleccionados, seleccione **Aplicar colores aleatorios**.

### NOTA

- La paleta de colores abarca 20 tonos diferentes. Con hasta 20 clips seleccionados, WaveLab asigna un color diferente a cada uno de ellos, sin repetir un color. A cualquier clip que seleccione por encima de este número se le vuelve a asignar aleatoriamente uno de los colores de la paleta.
- Como los colores se asignan de forma aleatoria, aplicar esta característica al mismo conjunto de clips repetidamente genera un resultado diferente en cada iteración.

---

### NOTA

Como alternativa, puede acceder a las funciones de coloreado de clips a través de la opción **Color del clip** de la pestaña **Clip** de la ventana **Inspector**. Sin embargo, en este caso, la coloración sólo tiene efecto en el clip que se muestra actualmente en la ventana del **Inspector**.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS


[Ventana Inspector](#) en la página 269

## Redimensionar clips

Con respecto a los clips, redimensionar significa ajustar sus puntos inicial y final, para revelar más o menos del archivo de audio original.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Pase el ratón por encima del borde izquierdo o derecho de un clip.
2. Cuando aparezca el icono de **Recortar** , haga clic y arrastre hacia la derecha o izquierda, y suelte el botón del ratón en cuanto el audio esté redimensionado a su gusto.

### NOTA

- No se puede arrastrar el límite de un clip más allá del punto inicial o final del archivo de audio al que hace referencia.
-

#### CONSEJO

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

#### NOTA

Tras redimensionar los clips, el audio situado a la izquierda o a la derecha de sus bordes no se ha borrado, sino que sigue estando disponible. En su lugar, está temporalmente inactivo; es decir, excluido de la visualización, edición y procesamiento. Esto se indica mediante pequeñas flechas rojas, denominadas **Indicaciones laterales de clips (1)**, en el borde derecho/izquierdo del clip. Puede pasar el puntero del ratón por encima de una señal lateral de clip para mostrar información sobre la duración del audio actualmente inactivo en el clip. La unidad de tiempo se basa en los ajustes de la regla de tiempo.



#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Opcional: para revelar la información de audio que actualmente está excluida de la visualización, edición y procesamiento de nuevo, pase el puntero del ratón sobre el borde izquierdo o derecho del clip. Cuando aparezca el icono de **Recortar** (una flecha roja con una línea), haga clic y arrastre hacia la derecha o izquierda, y suelte el botón del ratón en cuanto el audio esté redimensionado a su gusto.

## Dividir clips

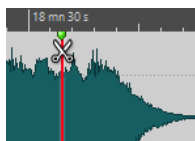
Puede dividir clips para convertir un clip en dos clips independientes. Los dos clips tendrán el mismo nombre y la misma configuración. Los envolventes y fundidos se convierten de modo que los dos clips se reproduzcan como si aún fueran un mismo clip.

#### PRERREQUISITO

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

#### PROCEDIMIENTO

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



3. Haga doble clic.

---

#### RESULTADO

El clip se dividirá en dos.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Dividir Clip en silencios](#) en la página 252

## Diálogo Dividir Clip en silencios

Puede quitar partes silenciosas de un clip y crear un clip en la posición de corte.

- Para abrir el diálogo **Dividir clip en silencios**, seleccione la pestaña **Editar** en la ventana del **Montaje de audio** y haga clic en **Dividir clip en silencios**, en la sección **Dividir**.

#### Duración de clip mínima

Establece la duración mínima de las regiones resultantes de la división. Las secciones no silenciosas más cortas que esta duración no se dividen.

#### Silencio mínimo entre regiones

Establece la duración mínima de una región silenciosa. Las regiones silenciosas más cortas que esta duración no crearán regiones divididas.

#### Se toma como silencio la señal por debajo de (RMS)

Le permite ajustar el nivel de umbral para la detección de silencio. Los niveles por debajo de este valor se consideran silencio.

#### Detección de nivel automática (análisis en dos fases, más lento)

Si esta opción está activada, el archivo se analiza y se divide automáticamente donde WaveLab Elements detecta silencio. El archivo se lee dos veces.

#### Separar clips resultantes por un espacio fijado

Si esta opción está activada, los clips resultantes se separan los unos de los otros por 2 segundos. Si esta opción está desactivada, la separación entre los clips resultantes dependerá de la duración del silencio eliminado.

## Eliminar clips

Eliminar clips no elimina el archivo de audio al que hacen referencia los clips.

---

#### PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:
  - Haga clic derecho en un clip y seleccione **Borrar**.
  - Seleccione un clip y pulse **Supr**.



Para asegurarse de que no hay ningún rango de selección, pulse **Esc**.

---

## Suprimir partes de clips dentro de rangos de selección

Suprimir la parte de un clip de dentro de un rango de selección elimina el rango seleccionado y mueve la sección derecha del clip hacia la izquierda para rellenar el hueco.

---

### PROCEDIMIENTO

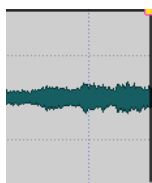
1. En la ventana del montaje, seleccione un rango en un clip.
  2. Seleccione la pestaña **Editar**.
  3. En la sección **Borrado** haga clic en **Suprimir rango seleccionado**.
- 

### RESULTADO

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

## Clips y puntos de cue

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



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

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

### NOTA

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

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir puntos de cue](#) en la página 253

## Añadir puntos de cue

Puede agregar un punto de cue para cada clip.

#### PROCEDIMIENTO

1. En el montaje de audio, haga clic en la posición del clip en la que quiera definir un punto de cue.
  2. Seleccione la pestaña **Editar**.
  3. En la sección **Clip**, seleccione **Puntos de cue**.
  4. Del menú emergente, seleccione una de las opciones siguientes:
    - **En el cursor**
    - **Ajustar en posición de desplazamiento por defecto**
    - **Sigue el punto de final del fundido de entrada**
    - **Sigue el punto de inicio del fundido de salida**
  5. Opcional: seleccione **Punto cue final personalizado** y especifique un punto cue final personalizado.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Clips y puntos de cue](#) en la página 253

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 211

## Gestión de archivos de origen

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

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar archivos de origen de clips](#) en la página 254

## Editar archivos de origen de clips

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

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

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

Tenga en cuenta lo siguiente:

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

## Envolventes para clips

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

Puede crear una curva de envolvente de nivel independiente para automatizar el nivel, para crear fundidos y fundidos cruzados, y para silenciar secciones de clips.

También puede dibujar envolventes de panorama a fin de automatizar ajustes de panorama para clips. Para clips mono, el panorama rige la posición izquierda/derecha en el campo estéreo. Para clips estéreo, el panorama define el balance izquierdo/derecho.

Puede editar la configuración de envolvente en la pestaña **Envolvente**, o haciendo clic derecho en una curva de envolvente. El menú de ajustes contiene opciones diferentes, dependiendo de si ha hecho clic en la parte del fundido de entrada, en la parte del fundido de salida, o en la parte sostenida.

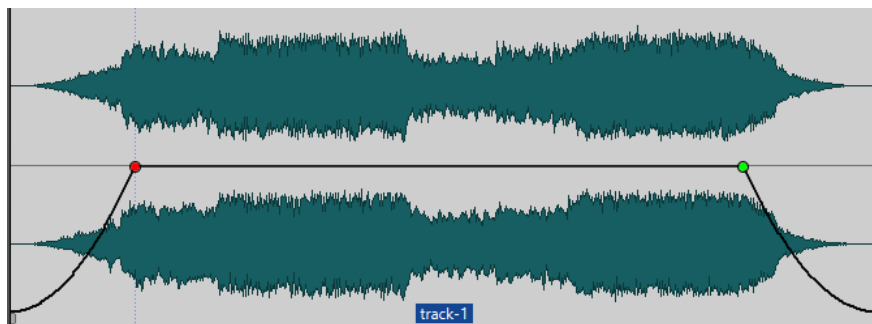
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 215

## Envolventes de nivel

De modo predeterminado, todos los clips muestran una curva de envolvente de nivel. La envolvente se compone de tres partes: la parte del fundido de entrada, la parte sostenida y la parte del fundido de salida.

Los puntos en los lados izquierdo y derecho de la curva son los puntos de unión del fundido de entrada y del fundido de salida que separan las partes de fundido de la parte sostenida. Los puntos grises al inicio de un fundido de entrada y al final de un fundido de salida le permiten ver fundidos pequeños incluso cuando ha hecho zoom alejándose por completo.



La curva de envolvente indica si se han definido puntos, fundidos de entrada o fundidos de salida. Además de la curva, los cambios en la envolvente de nivel también se ven reflejados en la forma de onda.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 255

## Seleccionar envolventes

Puede seleccionar envolventes de volumen/fundido y envolventes de panorama.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, seleccione un clip.
2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.

3. En la sección **Visibilidad**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y elija la envolvente **Volumen/Fundidos** o la envolvente **Panorama** para la edición.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 255

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 215

## Ocultar curvas de envolvente

Todos los clips muestran las envolventes de forma predeterminada. Puede ocultarlas si lo desea. No obstante, seguirán activos.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Montaje de audio**, seleccione un clip.
  2. Seleccione la pestaña **Envolvente**.
  3. En la sección **Visibilidad**, abra el menú emergente **Tipo de envolvente** y seleccione **Ocultar todo**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 255

[Pestaña Envolvente \(Montaje de audio\)](#) en la página 215

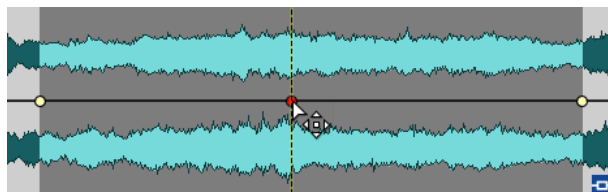
## Añadir puntos de curva de envolvente

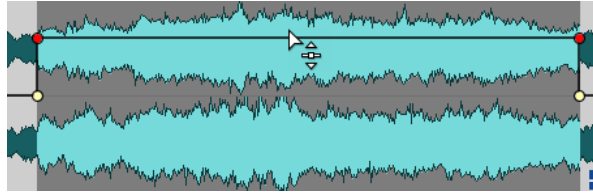
Los puntos de curva le permiten crear curvas de volumen, curvas de panorama y curvas de fundido para un clip. La curva de envolvente se puede editar añadiendo y moviendo puntos de curva. Puede añadir uno o múltiples puntos de curva de envolvente.

---

#### POSIBILIDADES

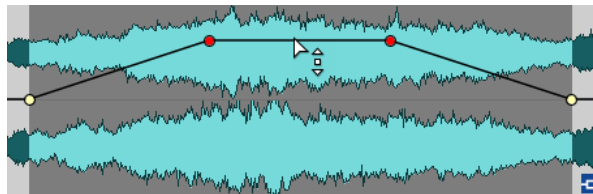
- Para añadir un punto de curva, haga doble clic en la curva de envolvente.  
Si mantiene pulsado el botón del ratón después de hacer doble clic en la curva de la envolvente, puede mover el punto de la curva a otra posición.
- Para añadir múltiples puntos de curva dentro de un rango de selección, haga uno de lo siguiente:
  - Para añadir tres puntos de curva, haga un rango de selección y haga doble clic en la curva de la envolvente dentro del rango de selección.  
Esto crea un punto de curva al principio y final de la selección, y un punto de curva en la posición en la que ha hecho clic. Si el rango de selección ya contiene un punto de curva y hace doble clic en la curva de la envolvente, se crean dos puntos de curva.
- Para añadir cuatro puntos de curva con dos puntos de curva al principio de la selección y dos puntos de curva al final de la selección, haga un rango de selección y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.





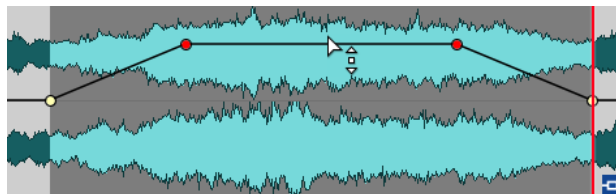
Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva. La distancia entre el primero y el segundo, y entre el tercero y el último punto de curva es de 20 ms por defecto.

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



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

- Para añadir cuatro puntos de curva en los que los dos puntos de curva del centro tengan una distancia mayor entre si que con el primer y el último punto de curva, haga un rango de selección, pulse **Ctrl/Cmd - Alt** y haga clic y arrastre la curva de la envolvente hacia arriba o hacia abajo.



Esto solo funciona si el rango de selección no contiene ningún punto de curva.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envoltentes para clips](#) en la página 255

[Editar curvas de envolvente](#) en la página 257

## Editar curvas de envolvente

Muchas de las operaciones de edición que se utilizan normalmente en el contexto del sistema operativo del ordenador se pueden aplicar al editar curvas de envolvente. Además de estas, se aplican varios procedimientos específicos.

---

#### POSIBILIDADES

- Para eliminar un punto de curva, haga doble clic en el punto. El punto de curva entre las partes sostenida y de fundido de la envolvente no se pueden eliminar.
- Para seleccionar múltiples puntos de curva, mantenga pulsado **Ctrl/Cmd** y haga clic en los puntos de curva que quiera seleccionar.
- Para seleccionar varios puntos, con la tecla **Alt** presionada, haga clic y arrastre el rectángulo de selección.
- Para eliminar múltiples puntos de curva, seleccione los que desee eliminar, haga clic derecho en uno de ellos y seleccione **Borrar puntos seleccionados**.
- Para mover todos los puntos seleccionados, haga clic en uno de ellos y arrastre.

- Para aumentar o reducir el valor de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Ctrl/Cmd** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia arriba o abajo.
  - Para cambiar la posición de tiempo de dos puntos de curva consecutivos, con la tecla **Mayús** presionada, haga clic en el segmento entre los puntos y arrastre hacia la izquierda o derecha.
  - Para aumentar o reducir la curva de envolvente en su totalidad, cerciórese de que no haya ningún punto de curva seleccionado, haga clic en la curva de envolvente y arrastre hacia arriba o abajo. No arrastre un segmento que esté limitado por puntos seleccionados.
  - Para ajustar los envolventes en todos los clips seleccionados, presione **Alt** y arrastre cualquier curva de envolvente hacia arriba o abajo. Se trata de un modo rápido para ajustar el nivel o panorama de múltiples clips al mismo tiempo, y también para ajustar simultáneamente ambos lados de una envolvente estéreo a la vez.
  - Para mover verticalmente un punto de fundido de entrada/salida, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic y arrastre el punto de fundido.
  - Para cambiar el nivel o el tiempo de fundido de entrada/salida de varias envolventes a la vez, seleccione los clips que desee editar, pulse **Alt** y modifique la envolvente con el ratón.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 255

[Añadir puntos de curva de envolvente](#) en la página 256

## Restablecer curvas de envolvente

Puede restablecer los puntos de curva al nivel por defecto de 0 dB.

---

#### POSIBILIDADES

- Para restablecer un solo punto a 0 dB, seleccione el punto, haga clic derecho en él, y seleccione **Reiniciar puntos seleccionados**.
  - Para restablecer toda la curva de envolvente a su configuración por defecto, haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Reiniciar nivel a 0 dB**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Envolventes para clips](#) en la página 255

## Mover el cursor de edición a un punto de envolvente













El menú contextual **Envolvente** permite mover el cursor de edición a la posición exacta de un punto de envolvente.

Mover el cursor de edición a un punto de envolvente es útil para insertar un marcador en el punto de envolvente, por ejemplo. También le permite alinearlos al punto de envolvente cuando edita una envolvente de otra pista.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga clic derecho en un punto de envolveme.
2. Desde el menú contextual **Envolvente**, seleccione **Mover el cursor al punto**.

Envelope		
	Reset <u>A</u> ll	B then Del
	<u>D</u> elete Selected Points	B then Ctrl+Backspace
	Deselect <u>A</u> ll Points	B then -
	<u>S</u> elect First Point	B then Home
	Select <u>P</u> revious Point	B then Left
	Select <u>N</u> ext Point	B then Right
<u>M</u> ove Edit Cursor to Point		
	Reset Level to <u>0</u> dB	B then _
	<u>R</u> eset Selected Points	B then =
	Raise <u>L</u> evel of Selection with Envelope	B then End
	Lower Level of Selection with Envelope by <u>-3</u> dB	B then 3
	Lower Level of Selection with Envelope by <u>-6</u> dB	B then 6
	Lower Level of Selection with Envelope by <u>-9</u> dB	B then 9
	Mute Selection <u>w</u> ith Envelope	B then Backspace

---

## Alinear puntos de envolvente con anclajes

Cuando edita puntos de envolvente con el ratón, puede ajustarlos para que se alineen con anclajes activos.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Alineado**, active **Ajustar a bordes magnéticos**.
3. Use el ratón para mover un punto de envolvente.

---

### RESULTADO

Al mover los puntos de envolvente con el ratón, se alinean con los anclajes siguientes:

- Tics principales de la regla de tiempo
- Marcadores
- Cursor de edición
- Límites de selección de tiempo

## Navegar por los puntos de envolvente

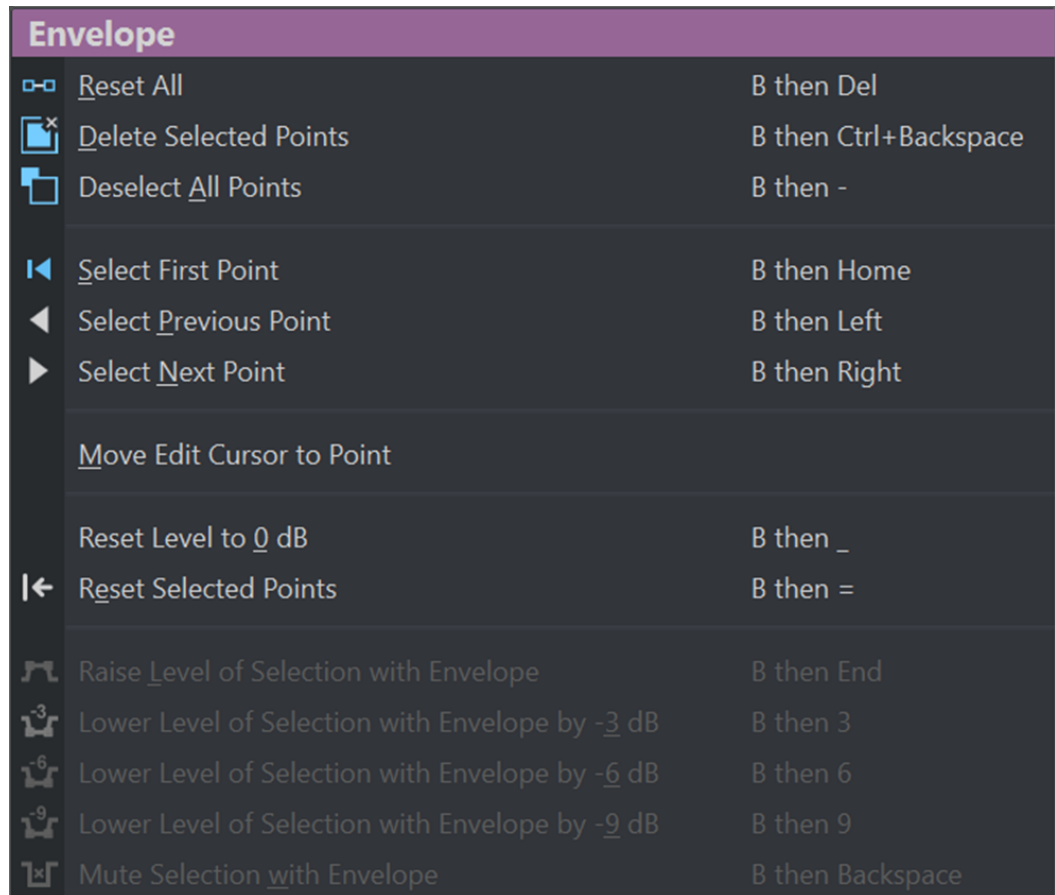
En la ventana del **Montaje de audio**, puede navegar rápidamente por los puntos de envolvente específicos y seleccionarlos.

Navegar por los puntos de envolvente, y a puntos específicos, a través del menú contextual **Envolvente** le ahorra tiempo y esfuerzo de seleccionar manualmente los puntos de envolvente uno a uno y permite realizar revisiones finales rápidas de los puntos y niveles de envolvente, por ejemplo.

---

PROCEDIMIENTO

- Haga clic derecho en una curva de envolvente. Desde el menú contextual **Envolvente**, elija **Seleccionar primer punto**, **Seleccionar punto anterior** o **Seleccionar punto siguiente** para navegar al punto de envolvente deseado en la curva de envolvente.



---

## Aumentar los niveles de las selecciones

Puede aumentar el nivel de audio con tiempos específicos de bajada y de subida (20 ms por defecto) y luego ajustar el nivel.

---

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, dentro de un clip, seleccione el rango de la sección a la que desee subir el nivel.
  2. Haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Subir nivel de selección con envolvente**.  
Se aumentará el nivel del rango de selección.
  3. Haga clic en la envolvente del rango de selección y arrastre hacia arriba o abajo para ajustar el nivel.
-



## Silenciar rangos seleccionados de clips

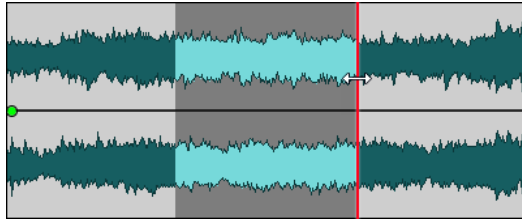
Puede silenciar un rango seleccionado bajando el volumen a -144 dB.

Las secciones silenciadas no se ven afectadas cuando se arrastra la curva de envolvente hacia arriba o hacia abajo.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, en un clip, haga un rango de selección para la sección que desee silenciar.

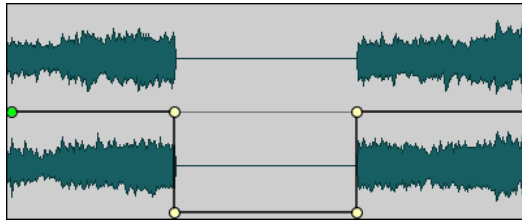


2. Haga clic derecho en la curva de envolvente y seleccione **Silenciar selección con envolvente**.

---

### RESULTADO

Se silenciará la sección. Se aplica un fundido de entrada y un fundido de salida de 20 ms a la sección silenciada.



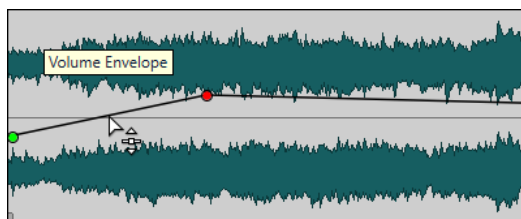
## Cambiar las envoltentes de nivel general de los clips

La curva de envolvente no contiene puntos de envolvente de nivel, pero la puede usar para cambiar el nivel general de un clip.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, coloque el cursor del ratón en la curva de envolvente.  
El cursor del ratón adopta la forma de un círculo con dos flechas que apuntan hacia arriba y abajo.



2. Haga clic y arrastre la curva hacia arriba o abajo para cambiar el nivel de la envolvente del clip.

## Leyes de panoramización

Si una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales cae aproximadamente 3 dB, comparado con la misma señal enviada al centro. Esto se puede compensar mediante leyes de panoramización.

Experimente con estas leyes para oír cuál encaja mejor. Las leyes de panoramización se pueden establecer para pistas, clips y la salida del montaje.

- Para establecer las leyes de panoramización de clips, use el menú emergente **Ley de panoramización** de la pestaña **Envolvente** en la ventana de **Montaje**, o use el menú emergente **Ley de panoramización** y el dial de la ventana **Inspector**.
- Para establecer las leyes de panoramización para pistas y la salida del montaje, use el menú emergente **Ley de panoramización** y el dial de la ventana **Inspector**.

Están disponibles las siguientes leyes de panoramización:

### Atenuación de canal (0 dB/silenciamiento)

Esta ley no compensa la pérdida de potencia. Si una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales cae 3 dB.

### Potencia constante (+3 dB/silenciamiento)

Esta es la ley predeterminada. Sea cual sea la posición de panorama, la potencia de la suma de los canales se mantiene constante.

### Realce de canal (+4,5 dB/silenciamiento)

Si esta ley está seleccionada y una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales es mayor que con una señal ubicada en el centro.

### Realce de canal (+6 dB/silenciamiento)

Si esta ley está seleccionada y una señal se envía totalmente a la izquierda o a la derecha, la potencia de la suma de los canales es mayor que con una señal ubicada en el centro. Esta opción es igual que la anterior pero con un aumento de potencia aún mayor.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña \*\*Envolvente\*\* \(\*\*Montaje de audio\*\*\)](#) en la página 215

[Ventana \*\*Inspector\*\*](#) en la página 269

## Ducking

La función de ducking le permite atenuar el nivel de una pista de audio para que el audio de otra pista destaque más cuando ambas pistas se reproducen simultáneamente.

Un caso muy común de uso de la función de ducking es la creación de dos pistas separadas, una para la música y otra para la voz en off, con el objetivo de que el contenido hablado vaya acompañado de música en la reproducción. Con la función de ducking aplicada, cuando empieza la voz en off, el nivel de la pista de música se reduce mediante curvas envolventes de nivel creadas automáticamente, de modo que el público percibe el contenido hablado en primer plano y la música en segundo plano.

La pista que contiene la música se llama pista portadora. La pista que contiene la grabación de voz se llama pista moduladora.

Puede seleccionar múltiples pistas de voz como pistas moduladoras para una pista portadora. También puede aplicar ducking a pistas moduladoras, por ejemplo, para dar prioridad a una pista de voz por encima de otra.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear efectos de ducking de voz en off para pistas](#) en la página 263

[Ajustes del ducker para ducking de pistas](#) en la página 263

## Crear efectos de ducking de voz en off para pistas

La función ducking permite combinar contenidos hablados con música de tal forma que, en la reproducción, mientras la voz es más prominente y los oyentes la perciben en primer plano, la música se reproduce a un nivel más bajo (en segundo plano).

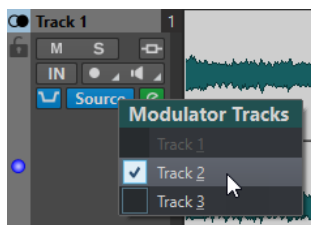
#### PRERREQUISITO

Tiene dos pistas de audio, una de música y una de voz en off. Quiere atenuar el nivel de una de las pistas (la música) cuando hay una señal en la otra pista (la grabación de voz).

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de montaje, seleccione la pista portadora, es decir, la pista que contiene la música.
2. Haga clic derecho en el área de control de pista de la pista portadora y haga clic en **Mostrar controles de ducking**.
3. En el área de control de pista de la pista portadora, active **Ducker act./desact.**
4. Haga clic en **Origen** para abrir el menú **Pistas moduladoras** y seleccione una o múltiples pistas moduladoras, es decir, las pistas que contienen la grabación de voz.



5. Reproduzca el montaje de audio.  
El volumen de la pista de música se baja cada vez que la pista de voz contiene una señal.
6. Opcional: haga clic en **Ajustes del ducker** para abrir el plug-in **Ducker** y cambie los ajustes de ducking para ajustar de forma precisa el efecto de ducking.
7. Opcional: si está usando múltiples pistas moduladoras, también puede aplicar ducking a las pistas moduladoras.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir pistas](#) en la página 227

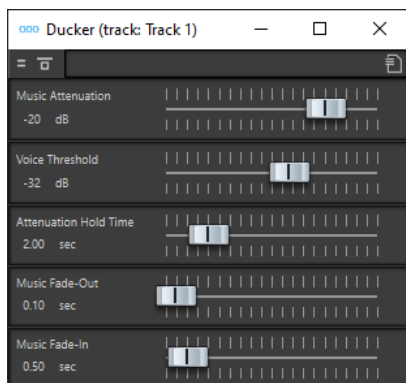
[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 204

[Ajustes del ducker para ducking de pistas](#) en la página 263

## Ajustes del ducker para ducking de pistas

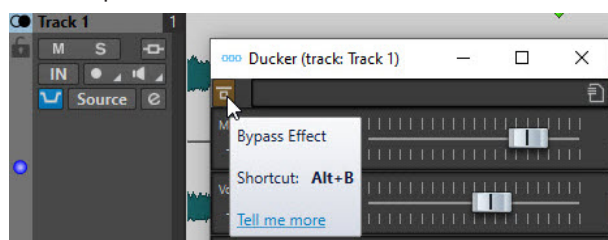
Los ajustes del **Ducker** le permiten especificar cómo aplicar el efecto de ducking a las pistas.

- Para abrir los ajustes del **Ducker**, active **Ducker act./desact.** en el área de control de pista y haga clic en **Ajustes del ducker**.



### Bypass efecto

Si esta opción está activada, el **Ducker** se omite durante la reproducción.



### Presets

Le permite guardar y cargar presets de ducking.

### Music Attenuation

Le permite especificar la reducción de nivel que se aplica a la pista de música (portadora).

### Voice Threshold

Le permite establecer el umbral de nivel de la pista de voz (moduladora) que dispara el ducking. Si el nivel de la pista de voz supera el umbral, el nivel de la pista de música (portadora) se reduce.

### Attenuation Hold Time

Cuando el nivel de la pista de voz cae por debajo del umbral de voz establecido, **Attenuation Hold Time** determina durante cuánto tiempo el nivel de la pista portadora permanece reducido antes de que empiece a subir de nuevo hasta su nivel original.

### Music Fade-Out

Determina el tiempo que transcurre para que el nivel de la música cambie de 0 dB al nivel establecido en **Music Attenuation**.

### Music Fade-In

Determina el tiempo que tarda el nivel en subir al nivel original cuando el nivel de la pista de voz (moduladora) cae por debajo del **Voice Threshold** (umbral de voz) establecido, y después del **Attenuation Hold Time** especificado.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ducking](#) en la página 262

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 204

## Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio

Un fundido de entrada es un aumento gradual del nivel, y un fundido de salida es una disminución gradual del nivel. Un fundido cruzado es un fundido gradual entre dos sonidos, en el que uno se atenúa progresivamente para que entre el otro.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear fundidos en clips](#) en la página 265

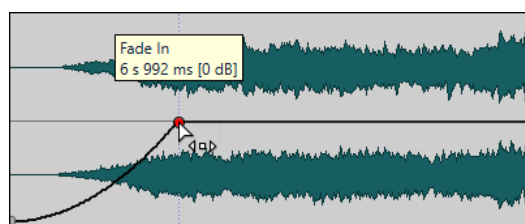
### Crear fundidos en clips

De manera predeterminada, todos los clips muestran puntos de empalme de fundido de entrada y de salida. Estos pueden arrastrarse horizontalmente para producir un fundido de entrada o de salida en el clip.

Puede añadir puntos de envolvente a un fundido del mismo modo que con las envolventes de nivel.

- Para crear un fundido de entrada, haga clic en el punto de fundido de entrada al inicio de un clip, y arrástrelo hacia la derecha.
- Para crear un fundido de salida, haga clic en el punto de fundido de salida al final de un clip, y arrástrelo hacia la izquierda.
- Para crear un fundido de entrada o de salida en una posición de tiempo concreta, use la opción **Aplicar tiempo de fundido** de la pestaña **Fundido**. Introduzca el valor de tiempo en el campo de tiempo y haga clic en **Aplicar tiempo de fundido**.
- Para mover un punto de fundido de entrada/salida verticalmente, pulse **Ctrl/Cmd** mientras arrastra.
- Para ajustar los puntos de fundido de entrada/salida en todos los clips seleccionados simultáneamente, mantenga pulsado **Alt** y arrastre hacia arriba o hacia abajo un fundido de entrada/salida. Se trata de un modo rápido para ajustar los fundidos de múltiples clips al mismo tiempo.
- Para crear un fundido cruzado, mueva un clip sobre otro. Se crea automáticamente un fundido cruzado en el punto de empalme.

La curva de fundido de entrada/salida resultante se muestra en el clip, y el fundido también se refleja en la forma de onda. Si coloca el ratón sobre el punto del fundido de entrada, se muestra el tiempo del fundido de entrada en segundos y milisegundos, y el volumen en dB.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 265

[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 214

### Menús de fundido de entrada y fundido de salida

En este menú, se pueden seleccionar varios presets de curvas de fundido y otras opciones.

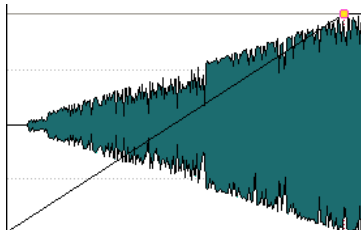
- Para abrir el menú emergente **Fundido de entrada** o **Fundido de salida**, haga clic derecho en los puntos de fundido de entrada o de salida.

### **Zoom en rango de fundido de entrada/Zoom en rango de fundido de salida**

Ajusta la vista para mostrar principalmente la parte de fundido de entrada/salida del clip activo.

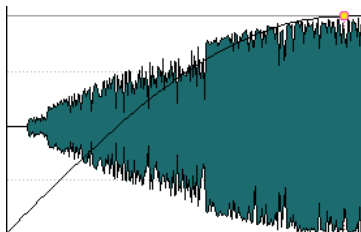
#### **Lineal**

Cambia el nivel linealmente.



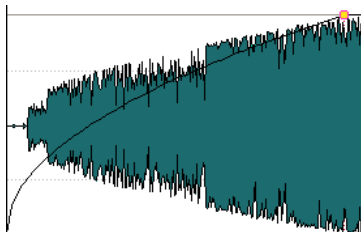
#### **Seno (\*)**

Cambia el nivel según el primer cuarto de período de la curva sinusoidal. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



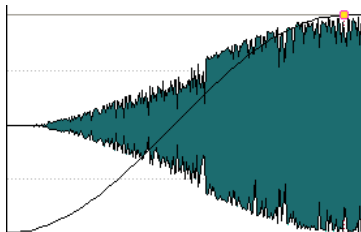
#### **Raíz cuadrada (\*)**

Cambia el nivel según la curva de raíz cuadrada. Cuando se usa en un fundido cruzado, el valor eficaz (RMS) de la sonoridad permanece constante durante la transición.



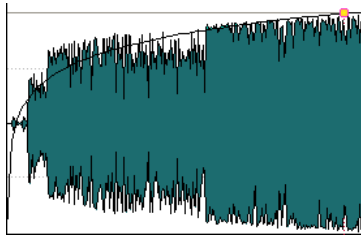
#### **Sinusoidal**

Cambia el nivel según medio período de la curva sinusoidal.



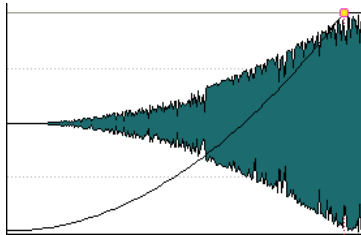
#### **Logarítmica**

Cambia el nivel de forma logarítmica.



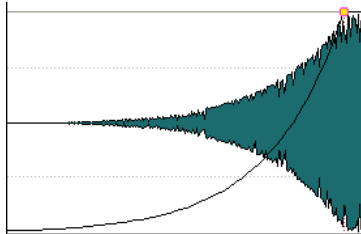
### Exponencial

Cambia el nivel de forma exponencial.



### Exponencial+

Cambia el nivel de forma fuertemente exponencial.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 265

## Aplicar fundidos predeterminados a clips nuevos

Todos los clips nuevos que se importen o graben en el montaje de audio toman la forma y duración predeterminada del fundido entrante y saliente si **Crear fundidos por defecto en nuevos clips** está activo. En este caso, se usan las formas del fundido cruzado predeterminado. Esto también se aplica a clips creados dividiendo clips.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio y seleccione la pestaña **Fundido**.
  2. En la sección **Opciones**, abra el menú emergente **Opciones**.
  3. Active **Crear fundidos por defecto en nuevos clips**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Fundidos y fundidos cruzados en montajes de audio](#) en la página 265

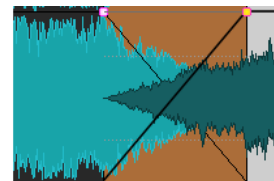
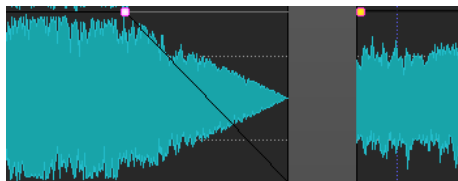
[Pestaña Fundido \(Montaje de audio\)](#) en la página 214

## Editar fundidos cruzados

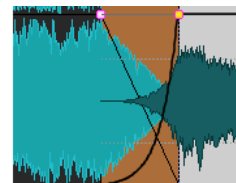
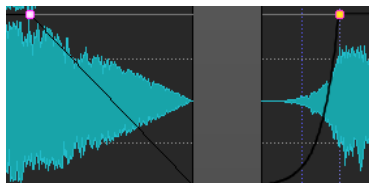
Puede crear fundidos cruzados con formas y duraciones independientes en las curvas de fundido de entrada y fundido de salida.

El fundido cruzado automático predeterminado es lineal. Usa la misma forma y duración de fundido de entrada y de salida. Se aplican las siguientes reglas:

- Un fundido cruzado incluye fundido de entrada y de salida.
- Puede editar las curvas de fundido de entrada y de salida en los fundidos cruzados igual que en los fundidos.
- Para redimensionar el tiempo de fundido simétricamente, pulse **Mayús**, haga clic en la zona de fundido, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Para mover la región con fundido cruzado a la vez que se mantiene su longitud, pulse **Ctrl/Cmd**, haga clic en la zona de cruce, y arrastre a la derecha e izquierda.
- Cuando usted mueve un clip para que se superponga a otro clip para producir un fundido, y ninguno de los dos tiene un fundido definido en la superposición, se crea un fundido predeterminado, si está activada una de las funciones de fundido cruzado automático.
- Al mover un clip con una curva de fundido definida para que se solape con otro clip sin fundido definido, el clip que no ha movido coge automáticamente la misma forma de fundido que el clip movido, con una compensación de amplitud. Esto solo se aplica si la duración del fundido de salida del clip no movido se pone en cero.



- Si ambos clips tienen curvas de fundido diferentes, se crea un fundido cruzado asimétrico.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Opciones para mover y hacer fundidos cruzados de clips](#) en la página 248

## Efectos para pistas, clips y para la salida del montaje

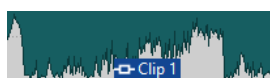
Puede añadir plug-ins de efecto VST a clips o pistas individuales, o a la salida de un montaje de audio. Los efectos de clip solo afectan a clips individuales, los efectos de pista afectan a todos los clips en una pista, y la salida del montaje afecta a todo el montaje de audio.

Se pueden usar los plug-ins VST 2 y VST 3 en el montaje de audio. Cada clip, pista y la salida del montaje pueden ser procesados independientemente por hasta 8 plug-ins de efectos VST.

Los efectos se configuran como sigue:

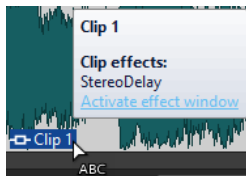
- Como inserciones, donde los efectos procesan todo el audio.
- Como efectos de envío (modo dividido), donde el balance entre el sonido sin procesar y el nivel de envío del efecto se pueden controlar mediante curvas de envolvente de efecto (solo efectos de clip y plug-ins VST 2 específicos).

Un icono delante de un nombre de clip indica que se aplican efectos a un clip.





Si se desplaza el puntero del ratón por encima de un nombre de clip, se muestran los efectos utilizados.



#### NOTA

- Solo los efectos para los clips que se encuentran activos en la posición de reproducción actual consumen recursos de CPU. Los efectos de pista y de la salida master siempre están activos.
- La primera vez que reproduzca un montaje de audio después que este haya sido abierto o copiado, el programa deberá cargar todos los efectos en memoria. Si se tienen muchos efectos, podría producirse un breve silencio antes del inicio de la reproducción.
- Los efectos que se utilizan para las pistas deben admitir audio estéreo, incluso si la pista de audio es mono.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir efectos a pistas, clips o a la salida del montaje](#) en la página 276

[Efectos de la salida del montaje](#) en la página 269

[Ventana Inspector](#) en la página 269

## Efectos de la salida del montaje

Puede añadir efectos a la salida del montaje a un montaje de audio. Aunque la **Sección Master** se comparte entre todos los montajes de audio, los efectos de salida del montaje son locales de cada montaje. Esto le permite tener un proyecto completamente incrustado, sin necesidad de utilizar la **Sección Master**.

Los efectos de salida del montaje se encuentran en la salida del montaje de audio.

#### NOTA

Si desea usar un plug-in para dithering, colóquelo en la salida del montaje.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir efectos a pistas, clips o a la salida del montaje](#) en la página 276

[Ventana Inspector](#) en la página 269

## Ventana Inspector

Esta ventana le permite añadir plug-ins de efecto a pistas, clips y a la salida del montaje, y editar configuraciones de panorama y ganancia.

- Para abrir la ventana **Inspector**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Inspector**.



## Clip/Pista/Salida

En la parte superior del **Inspector**, puede seleccionar si quiere mostrar y editar los plug-ins de clips, pistas o de la salida del montaje en la ventana **Inspector**.

### Color de clip/Color de pista

Le permite especificar un color para la forma de onda del clip o pista seleccionado.

### Seleccionar clip/Seleccionar pista

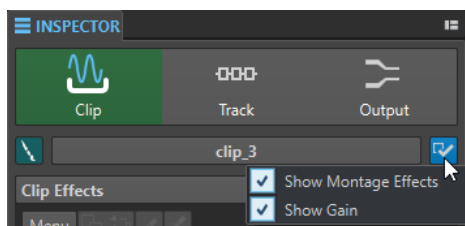
Le permite seleccionar un clip o una pista.

### Editar nombre de clip/Editar nombre de pista

Le permite especificar un nombre para el clip o la pista seleccionado.

### Visibilidad de paneles

Le permite mostrar u ocultar paneles en la ventana **Inspector**.



Están disponibles las siguientes opciones:

- Si ha seleccionado **Clip**, puede **Mostrar efectos de montaje** y **Mostrar ganancia**.
- Si ha seleccionado **Pista**, puede **Mostrar Limpieza**, **Mostrar Mejora**, **Mostrar efectos de montaje** y **Mostrar ganancia**.
- Si ha seleccionado **Salida**, puede **Mostrar efectos de montaje** y **Mostrar ganancia**.

## Limpieza (solo para Pistas)

El panel **Limpieza** contiene un **DeHummer**, **DeNoiser** y **DeEsser** para eliminar sonidos y ruidos indeseados de su audio en tiempo real.

### Plegar/Desplegar panel Limpiar

Pliega o despliega el panel **Limpieza**.

### Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

### DeHummer

**DeHummer** le permite disminuir las interferencias de los zumbidos de potencia que se producen por una mala toma de tierra o un equipo de grabación poco fiable. Esto se hace eliminando las frecuencias correspondientes del audio.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de zumbidos.
- **Listen** le permite escuchar la señal que se eliminó del material de audio. Esto le permite verificar que eliminó las partes correctas del audio.
- **50 Hz** y **60 Hz** le permiten eliminar el ruido armónico con una frecuencia fundamental a 50 o 60 Hz. Estas frecuencias molestas pueden estar causadas por ruido eléctrico debido a un equipo de grabación con mal aislamiento o blindaje, por ejemplo.

### DeNoiser

**DeNoiser** le permite eliminar ruido del material de audio, por ejemplo, sonido ambiente.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de ruido.
- **Listen** le permite escuchar la señal que se eliminó del material de audio original. Esto le permite verificar que eliminó las partes correctas del audio.

### DeEsser

**DeEsser** es un compresor que reduce la sibilancia excesiva, principalmente en grabaciones de voz.

Por ejemplo, puede utilizarlo cuando una colocación cercana de un micrófono de proximidad y la ecualización pueden conllevar a situaciones en las que el sonido general sea correcto, pero se producen sibilantes no deseadas.

Al grabar una voz, la posición del **DeEsser** en la cadena de señal suele ser después del preamp de micrófono o antes de un compresor/limitador. Esto evita que el compresor/limitador limite innecesariamente la dinámica general de la señal.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de sibilancia.
- **Listen** le permite escuchar la señal que se eliminó del material de audio original. Esto le permite verificar que eliminó las partes correctas del audio.
- **Character** le permite especificar la frecuencia en la que se aplica **DeEsser**. Un ajuste bajo de **Character** se usa generalmente para voces masculinas graves, por ejemplo. Ajustes más altos de **Character** se aplican generalmente a voces más agudas de mujeres o niños, por ejemplo.
- El medidor **Reduction** muestra cuánto está trabajando el **DeEsser**.

## Mejora (solo para pistas)

El panel **Mejora** contiene el **Voice Exciter**, el **Reverb**, el **EQ** y el **Maximizer** que le permiten aumentar la claridad, la expresión y la profundidad de su audio en tiempo real.

### Plegar/Desplegar panel Mejora

Pliega o despliega el panel **Mejora**.

### Bypass de todos los efectos mostrados aquí

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y el renderizado.

### Voice Exciter

**Voice Exciter** le permite añadir armónicos superiores y aumentar la claridad e inteligibilidad de sus grabaciones de voz.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Reduction** le permite especificar la cantidad de reducción de efecto.
- **Clarity** le permite aumentar la claridad e inteligibilidad de su grabación de voz.

### Reverb

**Reverb** le permite añadir más espacio y amplitud a las grabaciones que suenen apagadas o sosas.

Están disponibles los siguientes parámetros:

- **Size** le permite especificar el tamaño de la habitación.
- **Mix** le permite establecer el balance de nivel entre la señal con efecto y la señal sin efecto.

### EQ

El **EQ** de tres bandas le permite domar o potenciar los rangos de frecuencia **Low**, **Mid** y **High**. Un filtro adicional **Low Cut** le permite eliminar las frecuencias que están por debajo de 30 Hz para una mayor claridad.

Las bandas del EQ tienen las siguientes especificaciones:

- **Low**: low-shelf, frecuencia 250 Hz, 12 dB/octava
- **Mid**: peak, frecuencia 1500 Hz, Q 1, 12 dB/octava
- **Hi**: high-shelf, frecuencia 5000 Hz, 12 dB/octava

### Maximizer

**Maximizer** le permite añadir sonoridad y pegada a su grabación asegurándole que la señal no excede -1 dB. El dial **Optimize** le permite especificar la cantidad de compresión que se aplica.

## Efectos de montaje

El panel **Efectos de montaje** le permite añadir y administrar plug-ins de efecto.

### Plegar/Desplegar panel Efectos

Pliega/Despliega el panel **Efectos**.

Las siguientes opciones están disponibles en el menú emergente **Menú**:

### Eliminar los plug-ins seleccionados del clip/pista/grupo de pistas/salida activo

Elimina el plug-in seleccionado de la lista **Efectos de montaje**.

### Eliminar todos los plug-ins del clip/pista/grupo de pistas/salida activo

Elimina todos los plug-ins de la lista **Efectos de montaje**.

### Copiar

Copia en el portapapeles el plug-in seleccionado y su configuración.

### Copiar todo

Copia todos los plug-ins y sus configuraciones en el portapapeles.

### Pegar (insertar)

Inserta el plug-in que se copió al portapapeles antes de la primera ranura seleccionada. Si no hay ninguna ranura seleccionada, el plug-in se inserta al final de la lista de plug-ins.

### Pegar (reemplazar)

Reemplaza el plug-in seleccionado por el que se copió al portapapeles. Si no se han añadido ranuras, se crea una.

### Cerrar todas las ventanas

Cierra todas las ventanas de plug-ins relacionadas con este montaje de audio.

### Mapa de plug-ins

Abre el diálogo **Mapa de plug-ins** que muestra todos los plug-ins utilizados en el montaje de audio, así como los clips y las pistas que los utilizan.

### Añadir efecto

Le permite añadir un efecto.

Las siguientes opciones están disponibles en la barra de herramientas del panel **Efectos de montaje**:

### Copiar

Copia en el portapapeles el plug-in seleccionado y su configuración.

### Pegar

Inserta el plug-in que se copió al portapapeles antes de la primera ranura seleccionada. Si no hay ninguna ranura seleccionada, el plug-in se inserta al final de la lista de plug-ins.

### Eliminar plug-ins seleccionados

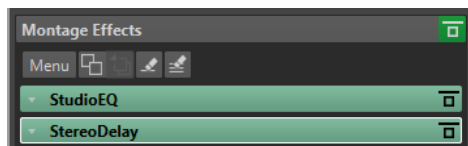
Elimina los plug-ins seleccionados de la lista **Efectos de montaje**. Puede pulsar **Ctrl/Cmd** y hacer clic en los plug-ins para seleccionar los plug-ins que quiera eliminar.

### Eliminar todos los plug-ins

Elimina todos los plug-ins de la lista **Efectos de montaje**.

### Lista de efectos

La lista de efectos muestra los plug-ins de efectos del clip, pista o la salida del montaje seleccionados. En la lista, puede reemplazar los plug-ins de efectos, cambiar el orden de los efectos y editar la **Cola** de los efectos.



### Cola

Si hace clic en la flecha de la izquierda del nombre del plug-in, puede especificar un valor de cola del plug-in.

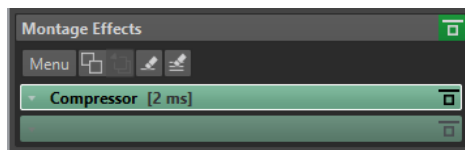
Algunos efectos, como la reverberación y el retardo, producen colas en el audio. Esto significa, por ejemplo, que el sonido del efecto continúa después de haber terminado el sonido del clip. Por ejemplo, si añade eco a un clip sin especificar un valor de cola, el efecto de eco se silenciará en cuanto finalice el clip. Defina la longitud de la cola para que el efecto se extinga con naturalidad. Si añade otro plug-in al clip que también produce una cola, no hay necesidad de definir un valor aparte para este plug-in, a menos que desee sumar la extinción. La longitud general de la cola para el clip es la suma de la cola de cada plug-in. El valor máximo de cola es de 30 segundos.

### Nombre del efecto

Haga clic en el nombre del efecto para abrir la ventana de efectos correspondiente. Si hace clic derecho en el nombre de un efecto, se abre el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un efecto nuevo.

### Latencia

Si un plug-in tiene latencia, el valor de latencia se muestra junto al nombre del plug-in.



### Presets

Le permite guardar y restaurar presets de plug-ins.

### Opciones de efectos

Abre el menú **Plug-ins**, donde puede seleccionar un plug-in nuevo y eliminar el plug-in.

### Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

## Ganancia

En esta sección, puede editar los ajustes de la **Preganancia**, la **Postganancia** y el **Panorama** para clips y pistas. Puede definir la ganancia global del montaje de audio a través de la pestaña **Salida**.



### 1 Plegar/Desplegar panel Ganancia

Pliega o despliega el panel **Ganancia**.

**2 Restablecer la ganancia de ambos faders a 0 dB**

Restablece la **Preganancia** y la **Postganancia** a 0 dB.

**3 Preganancia**

Le permite introducir la **Preganancia** como valor numérico.

**4 Postganancia**

Le permite introducir la **Postganancia** como valor numérico.

**5 Rango de ganancia**

Le permite aumentar la precisión del deslizador estableciendo un rango de ganancia al que se limita cualquier ajuste posterior del deslizador.

**6 Bloquear fader**

Con esta opción activada, no es posible ajustar los controles deslizantes con el ratón.

**7 Preganancia**

Le permite especificar el valor de **Preganancia** ajustando el control deslizante izquierdo en la parte inferior del panel de **Ganancia**.

**8 Postganancia**

Le permite especificar el valor de **Postganancia** ajustando el control deslizante derecho en la parte inferior del panel de **Ganancia**.

NOTA

**9 Dial de panorama (solo clip y pista)**

Le permite definir el panorama de los efectos de clip y los efectos de pista.

**10 Reiniciar panorama al centro (solo clip y pista)**

Restablece el panorama de los efectos de clip y los efectos de pista a la posición central.

**11 Modo de panorama (solo clip y pista)**

Le permite seleccionar un modo de panorama diferente a 0 dB o silenciar para compensar una caída de dB cuando la señal se panoramiza totalmente a la izquierda o a la derecha.

Opciones adicionales disponibles exclusivamente a través de la pestaña **Salida**:

**Alternar igualación de sonoridad** 

Cuando está activada, esta opción ajusta la sonoridad de la salida para que coincida con la sonoridad de una pista de referencia.

**Actualizar las ganancias de la corrección de sonoridad** 

Cuando está activada, esta opción actualiza las ganancias de corrección de sonoridad.

**Filtros de salida**



Los cinco botones le permiten aplicar filtros de monitorización para los rangos de frecuencia que establezca para la salida del montaje de audio y las pistas de referencia.

Puede ajustar y personalizar los filtros haciendo clic en el botón **Ajustes de filtro**, en la parte inferior izquierda de la ventana, o seleccionando **Archivo > Preferencias > Montajes de audio** y haciendo clic en la pestaña **Todos los montajes de audio**.

- 1 El **Solo LPF (Filtro de paso bajo)** le permite fijar una frecuencia por encima de la cual se atenúan las frecuencias, para aislar las frecuencias bajas como una gama de frecuencias individual para la monitorización.
- 2 El **Solo BPF (Filtro paso banda #1)** le permite ajustar un rango de frecuencias individual, para aislarlo para su monitorización.
- 3 El **Solo BPF (Filtro paso banda #2)** le permite ajustar un rango de frecuencias individual, para aislarlo para su monitorización.
- 4 El **Solo BPF (Filtro paso banda #3)** le permite ajustar un rango de frecuencias individual, para aislarlo para su monitorización.
- 5 El **Solo HPF (Filtro paso alto)** le permite fijar una frecuencia por debajo de la cual se atenúan las frecuencias, para aislar las frecuencias bajas como una gama de frecuencias individual para la monitorización.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Leyes de panoramización](#) en la página 262

[Presets](#) en la página 88

[Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector](#) en la página 276

[Envoltentes para clips](#) en la página 255

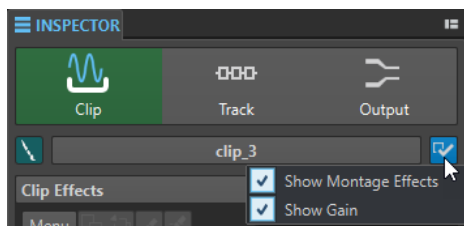
## Mostrar/Ocultar paneles en la ventana Inspector

Puede mostrar u ocultar paneles en la ventana **Inspector** para centrarse en los paneles que necesite.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Inspector**, seleccione la sección para la que quiera hacer sus ajustes de visibilidad de paneles. Es decir, **Clip** o **Pista**.
2. Haga clic en **Visibilidad de paneles**.



3. Seleccione los paneles que quiera mostrar. Están disponibles las siguientes opciones:
  - **Mostrar efectos de montaje** le permite mostrar/ocultar el panel de **Efectos**.
  - **Mostrar ganancia** le permite mostrar/ocultar el panel de **Ganancia**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector](#) en la página 269

## Añadir efectos a pistas, clips o a la salida del montaje

Puede agregar plug-ins de efecto a cada pista y clip del montaje de audio, así como a la salida del montaje de audio.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir efectos mediante la ventana Inspector](#) en la página 277

[Otras formas de añadir efectos](#) en la página 277

[Eliminar efectos de pistas, clips o de la salida del montaje](#) en la página 279

## Añadir efectos mediante la ventana Inspector

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Clip**, **Pista** o **Salida**.
3. En el panel **Efectos**, haga clic en una ranura de efecto y seleccione un plug-in.

### CONSEJO

Puede buscar un plug-in concreto escribiendo parte de su nombre en el campo **Buscar**. Las teclas **Flecha abajo** y **Flecha arriba** le permiten navegar en la lista que muestra las coincidencias. Para seleccionar un plug-in, pulse **Retorno**. Con el foco en la lista de plug-ins, pulse el **Tabulador** para devolver el foco al campo **Buscar**.

---

### RESULTADO

El plug-in seleccionado se abre en una ventana.

### NOTA

Puede añadir plug-ins durante la reproducción. Sin embargo, si añade un plug-in con una latencia mayor que cero, es recomendable detener y reiniciar la reproducción para evitar discrepancias en la temporización. Además, un pequeño número de plug-ins VST podrían cambiar su latencia dependiendo de los ajustes de los parámetros. En tal caso, cerciórese de detener y reiniciar la reproducción tras el cambio de latencia.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

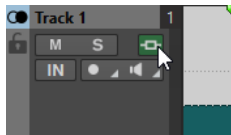
[Ventana Inspector](#) en la página 269

[Efectos para pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 268

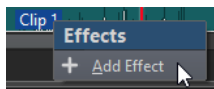
## Otras formas de añadir efectos

Puede añadir efectos no solo en la ventana **Inspector** sino también a través del área de control de pista y a través de la ventana de onda.

- Para añadir un efecto a una pista, haga clic en el botón **Añadir efectos** en el área de control de pista para pistas mono y estéreo, y seleccione un efecto en el menú.



- Para añadir un efecto a un clip en la ventana de montaje, haga clic derecho en el nombre del clip, seleccione **Añadir efecto**, y seleccione un efecto en el menú.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista para pistas estéreo y mono](#) en la página 204

[Ventana Inspector](#) en la página 269

[Efectos para pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 268

## Códigos de color para plug-ins de efectos

Los códigos de color le ayudan a identificar y a distinguir los plug-ins de efectos.

Puede usar los siguientes códigos de color para las barras de títulos de las ventanas de los plug-ins activando **Usar barras de títulos de color contextual** en la pestaña **General** de las **Preferencias para Plug-ins**:

### Códigos de color para las barras de títulos de plug-ins

Tipo de plug-in	Color
Clip	Verde
Pista	Naranja
Salida de montaje	Rojo

#### NOTA

Las ventanas activas se resaltan mostrando su barra de título con una mayor intensidad de color.

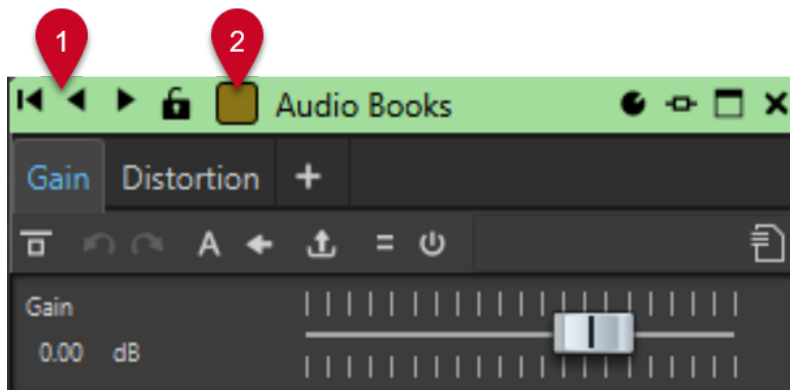
---

Además, puede optar por mostrar un cuadro de color en la barra de títulos de las ventanas de los plug-ins de efecto activando **Mostrar color de la sección de color en la barra de títulos**, en la pestaña **General** de las **Preferencias** de los **Plug-ins**:

### Cuadro de color en la barra de títulos

Tipo de plug-in	Color
Clip	El color del clip asignado actualmente. <b>CONSEJO</b> Si se aplica el mismo plug-in a varios clips, este código de color le ayudará a identificar todos los clips que están asociados a este plug-in en particular y a evitar modificaciones involuntarias en las instancias individuales del plug-in.
Pista	El color de pista asignado actualmente. Si no se asigna ningún color a la pista, la casilla está vacía.
Salida de montaje	No hay caja de color.

#### Ejemplo:



Plug-in de clip, como indica la barra de título verde (1), aplicado a un clip al que asignó un tono marrón, como indica el color del cuadro de la barra de título (2).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 415

[Ventana Inspector](#) en la página 269

## Eliminar efectos de pistas, clips o de la salida del montaje

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, especifique dónde quiere eliminar los efectos seleccionando **Clip**, **Pista** o **Salida**.
3. En el panel **Efectos de montaje**, haga uno de lo siguiente:
  - Para eliminar un efecto, haga clic derecho en el efecto y seleccione **Eliminar plug-in**.
  - Para eliminar todos los efectos, haga clic en **Menú** y seleccione **Eliminar todos los plug-ins**.

#### RESULTADO

El efecto se eliminará de la ranura de efecto.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir efectos a pistas, clips o a la salida del montaje](#) en la página 276

[Ventana Inspector](#) en la página 269

## Cambiar el orden de los efectos

---

El orden de los efectos en la lista determina el orden de procesado.

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, en la lista de efectos, arrastre el efecto que desee recolocar a otra posición.

## Copiar ajustes de efectos a pistas, clips, o la salida del montaje

Puede copiar el efecto y sus ajustes de una pista, de un clip, o de la salida del montaje a pistas, clips, o a la salida del montaje del mismo u otro montaje de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
  2. En la ventana **Inspector**, haga uno de lo siguiente:
    - Seleccione el efecto desde el que quiere copiar los ajustes y seleccione **Menú > Copiar**.
    - Haga clic derecho en el efecto desde el que quiere copiar los ajustes y seleccione **Copiar**.
    - Para copiar todos los efectos y sus ajustes, haga clic en **Menú > Copiar todo**.
  3. Haga uno de lo siguiente:
    - Para pegar los ajustes del efecto en una nueva ranura, seleccione **Menú > Pegar (insertar)**.
    - Para sustituir un efecto existente, seleccione el efecto, y seleccione **Menú > Pegar (reemplazar)**.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Efectos para pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 268

[Ventana Inspector](#) en la página 269

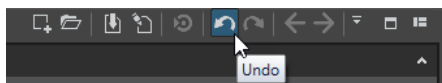
## Deshacer cambios en efectos

Los cambios en la configuración de los efectos se pueden deshacer/rehacer. Sin embargo, WaveLab Elements solo registra los cambios cuando cierra la ventana del plug-in o selecciona otra pestaña de la ventana del plug-in.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de plug-in, haga clic en otra ventana para perder el foco del plug-in en el que desee deshacer la configuración.
2. Regrese al plug-in en el que desee deshacer la configuración.
3. En la barra de comandos de la ventana **Montaje de audio**, haga clic en **Deshacer** o **Rehacer**.



## Ajustes de ganancia

Puede establecer valores de **Preganancia** y **Postganancia**, es decir, aplicar ajustes de volumen a la señal de audio antes y después del procesado de efectos, en la ventana del **Inspector**.

Para acceder a los controles de **Preganancia** y **Postganancia**, despliegue el panel **Ganancia** de la ventana **Inspector**.

- El valor **Preganancia** ajusta el volumen de una señal de audio antes de someterla al procesado de efectos.

NOTA

Los ajustes de **Preganancia** pueden tener un profundo impacto en el procesado de efectos, ya que efectos como el overdrive, la distorsión y la compresión son muy sensibles al nivel de entrada.

- El valor **Postganancia** ajusta el volumen de una señal de audio después de someterla al procesado de efectos. Los ajustes de **Postganancia** cambian principalmente el volumen general del sonido, sin alterar las características de los efectos en sí.

NOTA

Con la ventana de la herramienta **Clips** abierta, siempre que cambie los ajustes de **Preganancia** y **Postganancia** de un clip en el panel **Ganancia** de la ventana **Inspector**, los valores de las columnas **Preganancia** y **Postganancia** de la ventana de la herramienta **Clips** se actualizarán automáticamente de forma simultánea.

---

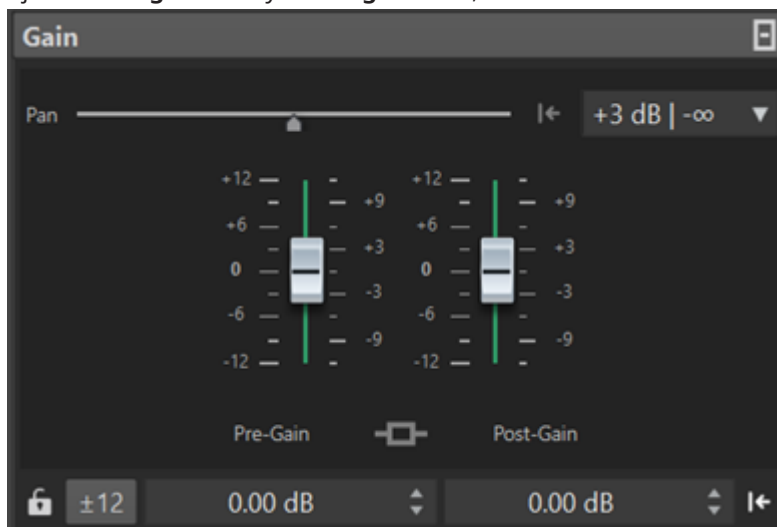
## Definir panorama y ganancia de los efectos

Puede ajustar la **Preganancia**, la **Postganancia** y el **Panorama** de los efectos para clips y pistas individuales.

---

PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Clip** o **Pista**.
3. Ajuste la **Preganancia** y la **Postganancia**, así como el **Panorama** de los efectos.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector](#) en la página 269

[Efectos para pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 268

[Definir la ganancia global para los efectos](#) en la página 281

## Definir la ganancia global para los efectos

Puede establecer una ganancia global para los efectos de salida de su montaje de audio a través de la pestaña **Salida** en la ventana del **Inspector**.

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
  2. En la ventana **Inspector**, haga clic en **Salida**.
  3. En el panel **Ganancia**, realice los ajustes para la **Preganancia** y la **Postganancia** globales.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

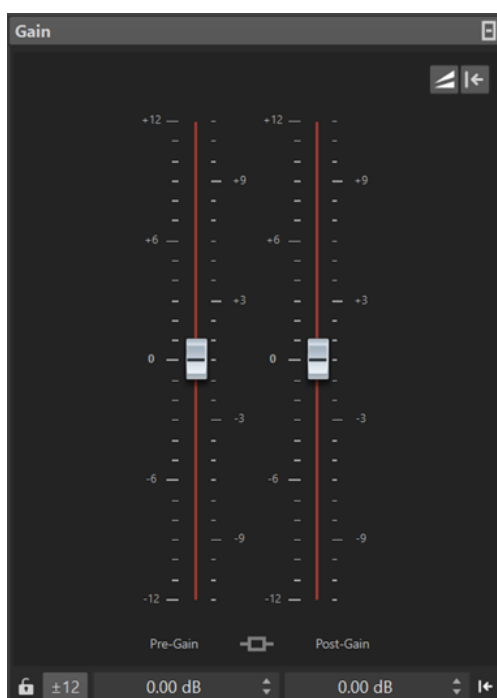
[Ventana Inspector](#) en la página 269

[Panel de ganancia de salida en la ventana Inspector](#) en la página 282

[Efectos para pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 268

## Panel de ganancia de salida en la ventana Inspector

La sección **Salida** de la ventana **Inspector** ofrece controles adicionales.



Controles disponibles exclusivamente en el panel **Ganancia** de la sección **Salida** de la ventana **Inspector**:

### Alternar igualación de sonoridad

Cuando esta opción está activada, la salida de montaje de audio sirve como referencia de sonoridad, cuya sonoridad no se modifica, mientras que la sonoridad de la pista de referencia se ajusta para que coincida con la sonoridad de la salida de montaje de audio.

### Actualizar las ganancias de la corrección de sonoridad

Cuando se activa esta opción, se actualizan las ganancias de corrección de sonoridad.

#### NOTA

La actualización de las ganancias de corrección de sonoridad surte efecto en todas las pistas de referencia y/o en la salida de montaje de audio afectadas por los ajustes para igualar la referencia de sonoridad.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Definir la ganancia global para los efectos](#) en la página 281

[Ajustes de ganancia](#) en la página 280

[Ventana Inspector](#) en la página 269

## Ventanas de plug-in de montajes de audio

En las ventanas de plug-in de montajes de audio, puede mostrar los plug-ins de efectos que se usan para una pista, un clip o la salida del montaje.



Ventana de un solo plug-in

Cuando añade un nuevo plug-in de efecto a una pista, a un clip, o a la salida del montaje, se abre la ventana del plug-in automáticamente. En la ventana de plug-in, los efectos se muestran en una cadena de plug-ins de forma predeterminada. Para cambiar el orden de procesamiento de los efectos, puede arrastrar cada efecto a una nueva posición en la cadena.

### Cadena de plug-ins

Si se ha activado la opción **Usar ventana de cadena de plug-ins** en el menú emergente **Ajustes** de la **Sección Master**, los efectos del archivo de audio activo se muestran en una cadena de plug-ins en la parte superior de la ventana de plug-in.

Puede hacer clic derecho en la pestaña de un plug-in o en una pestaña vacía para seleccionar un nuevo plug-in para la ranura.

### Bypass efecto

Si esta opción está activada, el plug-in se omite durante la reproducción y el renderizado. Sin embargo, poner efectos en bypass sigue consumiendo potencia de CPU durante la reproducción.

### Efecto encendido/apagado

Si desactiva un plug-in, se excluye tanto de la reproducción como del renderizado.

### Presets

Abre un menú para cargar o guardar presets para este plug-in.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

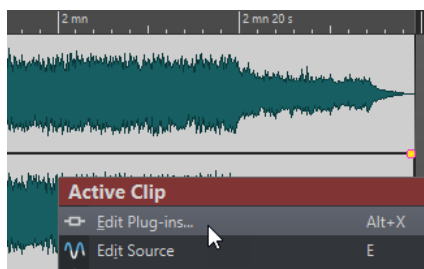
[Abrir la ventana de plug-in](#) en la página 284

[Ventanas de plug-in para la Sección Master](#) en la página 311  
[Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#) en la página 313

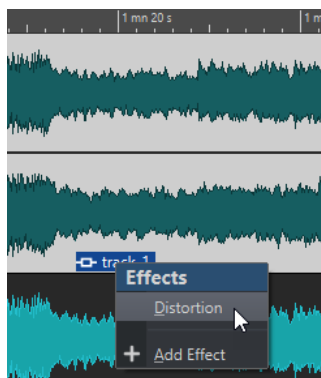
## Abrir la ventana de plug-in

Puede abrir la ventana de plug-in desde diferentes ubicaciones.

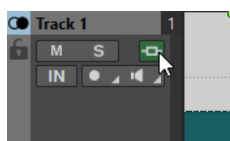
- Para abrir la ventana de plug-in desde la ventana **Inspector**, haga clic en el plug-in de la lista de **Efectos**.
- Para abrir la ventana de plug-in desde la ventana **Sección Master**, haga clic en el plug-in de la lista de **Efectos**.
- Para abrir la ventana de plug-in de un clip en la ventana de montaje, haga clic derecho en un clip y seleccione **Editar plug-ins**.



También puede hacer clic derecho en el nombre del clip y seleccionar un plug-in.



- Para abrir la ventana de plug-in de una pista, haga clic en el botón **Efectos de pista** en el área de control de pista y seleccione un plug-in.



### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de plug-in de montajes de audio](#) en la página 283

[Ventana Inspector](#) en la página 269

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

[Menú Clip activo](#) en la página 246

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Añadir efectos desde la ventana de plug-in

Los efectos añadidos a un clip, a una pista, o a la salida del montaje en la ventana **Inspector** se muestran automáticamente en la ventana de plug-in. Sin embargo, también puede añadir efectos a una pista o a un clip desde la ventana de plug-in.



#### PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana de plug-in para el clip, la pista o la salida del montaje al que quiera añadir un efecto.
2. En la ventana de plug-in, haga clic en **Añadir plug-in**.



3. Seleccione un efecto en el menú.  
El efecto se añade al final de la cadena de plug-ins.
  4. Opcional: si quiere mover el efecto añadido en la ventana de cadena de plug-ins, arrástrelo a otra posición.
- 

## Cambiar efectos desde la ventana de plug-in

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra la ventana de plug-in para el clip, la pista o la salida del montaje para el que quiera cambiar un efecto.
2. Haga clic en el icono de menú de plug-in y seleccione un nuevo efecto desde el menú.



3. Opcional: si quiere mover el efecto cambiado en una ventana de cadena de plug-ins, arrástrelo a otra posición.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de plug-in de montajes de audio](#) en la página 283  
[Añadir efectos desde la ventana de plug-in](#) en la página 284

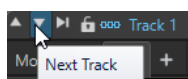
## Cambiar entre efectos de pista, de clip y de salida del montaje en ventanas de plug-in

En la ventana de plug-in, puede cambiar entre las cadenas de efectos de clips, de pistas, y de la salida del montaje.

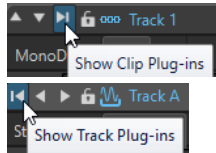
- Para seleccionar un efecto en la ventana de plug-in, haga clic en su nombre.
- Para ir pasando entre los clips del montaje de audio activo y mostrar sus efectos, use los iconos de flecha izquierda y derecha.



- Para ir pasando entre las pistas del montaje de audio activo y mostrar sus efectos, use los iconos de flecha arriba y abajo.



- Al usar una ventana de plug-in tanto para clips como para pistas de un montaje de audio, puede alternar entre los plug-ins del clip activo o de la pista que contiene el clip activo haciendo clic en los iconos **Mostrar plug-ins de clip** o **Mostrar plug-ins de pista**.



- Para bloquear una ventana de plug-in, active **Bloquear ventana**. Si esta opción está activada y selecciona otra pista u otro clip, se abrirá otra ventana de plug-in. Si esta opción está desactivada y selecciona otra pista u otro clip, los efectos se muestran en la misma ventana de plug-in.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de plug-in de montajes de audio](#) en la página 283

## Cerrar todas las ventanas de plug-in

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Inspector**.
3. En la ventana de **Inspector**, seleccione **Menú > Cerrar todas las ventanas**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Inspector](#) en la página 269

## Ventana de álbum

La ventana **Álbum** muestra los clips del montaje de audio activo y le permite grabar el montaje de audio en un CD de audio.

#### NOTA

Cada clip del montaje de audio se corresponde con un título en la ventana **Álbum**.

También se pueden ajustar pausas entre clips, marcar la conformidad con las normas del Red Book, añadir y editar texto del CD, y agregar códigos ISRC y UPC/EAN. Al seleccionar un clip en la ventana de montaje, queda resaltado en la ventana **Álbum**.

- Para abrir la ventana del **Álbum**, abra un montaje de audio y seleccione **Ventanas de herramientas > Álbum**.

	Src	Name	FX	Pause	Start	End	Length	Pre-Gain	Post-Gain	ISRC	CD-Text	Comment
1	Track A	Track A		0 s	0 s	9 mn 55 s 790 ms	9 mn 55 s 790 ms	0 dB	0 dB			
2	Track B	Track B		1 s 147 ms	9 mn 56 s 946 ms	10 mn 10 s 621 ms	13 s 675 ms	0 dB	0 dB			
3	Track C	Track C		1 s 733 ms	10 mn 12 s 358 ms	10 mn 18 s 917 ms	6 s 559 ms	0 dB	0 dB			
4	Track D	Track D		2 s	10 mn 20 s 917 ...	10 mn 28 s 32 ms	7 s 116 ms	0 dB	0 dB			

## Lista de títulos

### Reproducir pre-roll



Reproduce el título correspondiente desde el inicio con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir el título correspondiente desde el inicio con un pre-roll corto.

### Reproducir



Reproduce el título correspondiente desde el inicio con un pre-roll.

También se puede mantener pulsado **Ctrl/Cmd** y hacer doble clic en un triángulo de marcador de inicio de título para iniciar la reproducción desde ese punto.

### Nombre

Muestra el nombre del título. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo nombre.

### FX

Muestra si el clip usa efectos.

### Pausa

Muestra la pausa entre dos títulos.

### Iniciar

Muestra la posición de inicio del título.

### Final

Muestra la posición de final del título.

### Duración

Muestra el tiempo desde la posición de inicio del título al marcador de fin o de transición correspondiente.

### Preganancia

Preganancia le permite establecer la ganancia preefecto del clip.

### Postganancia

Postganancia le permite establecer la ganancia postefecto del clip.

### ISRC

Le permite introducir un código ISRC. Para cambiar el código, haga doble clic en la celdilla correspondiente, e introduzca un nuevo valor.

### Texto del CD

Le permite especificar el texto del CD. Para cambiar el texto del CD, haga doble clic en la celdilla correspondiente e introduzca un nuevo valor.

### Comentario

Le permite introducir un comentario haciendo doble clic en una celdilla.

## Menú Álbum

### Escribir CD de audio

Abre el diálogo **Escribir CD** que le permite escribir un CD.

### Comprobar conformidad de CD

Verifica que las configuraciones del montaje de audio cumplen con las normas del Red Book.

### Ajustar pausas entre clips

Abre un diálogo donde puede ajustar las pausas entre clips. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Definir tiempo de pausa específico**
- **Redondear pausas existentes al segundo más cercano**

### Editar Texto CD

Abre el diálogo **Editor Texto CD** que le permite entrar texto descriptivo de los títulos que se graban en el CD.

#### NOTA

Esta opción sólo está disponible con el modo ajustado a **Estéreo** a través del cuadro de diálogo **Propiedades de montaje de audio**.

---

### Asignar código UPC/EAN

Abre el diálogo **Código UPC/EAN** donde puede asignar un código UPC/EAN a un clip.

### Seguir reproducción

Si esta opción está activada y reproduce un montaje de audio, una barra verde junto al nombre del título indica el título que se está reproduciendo.

### Menú Seleccionar

Este menú permite seleccionar clips. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Seleccionar todos los clips**
- **Seleccionar clips de antes del cursor (en la pista seleccionada)**
- **Seleccionar clips de después del cursor (en la pista seleccionada)**
- **Anular selección de todos los clips**

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Editor Texto CD](#) en la página 359

## Crear títulos a partir de clips

Puede usar la opción **Comprobar conformidad de CD** para comprobar si el montaje de audio está listo para grabarse en un CD de audio.

#### PRERREQUISITO

Asegúrese de que el montaje de audio contiene el material que desea en el CD de audio. Los títulos deben tener una duración de al menos 4 segundos.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Escuche los títulos en la ventana **Ventana de álbum** y haga correcciones si fuera preciso.
2. Opcional: en la ventana **Álbum**, seleccione **Comprobar conformidad de CD**.
  - Si aparece un mensaje de advertencia, haga correcciones y compruebe de nuevo la conformidad del CD.

- Si no aparece ningún mensaje de advertencia, el montaje de audio está listo para grabarse en un CD de audio.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 286

## Mezclar – La función renderizar

La función **Renderizar** le permite mezclar todo el montaje de audio o una región del mismo en un solo archivo de audio.

Para obtener un archivo de audio de un montaje de audio, se necesita una mezcla.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 321

## Renderizar montajes de audio a archivos de audio

Puede renderizar regiones de un montaje de audio o todo un montaje de audio a un único formato de archivo.

PRERREQUISITO

Configure su montaje de audio.

---

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Renderizar**.
  2. En la sección **Origen**, especifique qué parte del archivo de audio quiere renderizar.
  3. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
  4. En la sección **Salida**, haga clic en el campo **Formato** y haga clic en **Editar**.
  5. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio**.
  6. Haga clic en **Aceptar**.
  7. Opcional: haga ajustes adicionales en la pestaña **Renderizar**.
  8. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.
- 

RESULTADO

El montaje de audio se renderiza.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mezclar – La función renderizar](#) en la página 289

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

## Metanormalizador de sonoridad

El **Metanormalizador de sonoridad** es una herramienta de masterización esencial para gestionar la sonoridad y los niveles de pico en los montajes de audio. Le permite ajustar los picos de los clips o sus niveles de sonoridad antes de iniciar la masterización, y ajustar con precisión la sonoridad de salida y los picos máximos al final del proceso de masterización.

El **Metanormalizador de sonoridad** le permite modificar los niveles de los clips, los niveles de salida del montaje de audio y/o los niveles de salida de la **Sección Master**, según sea necesario. Cada una de las tres áreas puede personalizarse.

El **Metanormalizador** funciona modificando valores de ganancia y no aplica ninguna compresión de audio, por lo que garantiza que la calidad del sonido original no se vea comprometida.

#### NOTA

Aumentar la sonoridad de todos los clips de su montaje de audio para conseguir un nivel de sonoridad coherente puede provocar clipping. Para el **Metanormalizador**, la prevención del clipping tiene prioridad sobre la consecución de un nivel de sonoridad elevado y constante, por lo que, siempre que surge el riesgo de clipping, el **Metanormalizador** reduce proporcionalmente la sonoridad de todos los clips. Puede evitar que el **Metanormalizador** lo haga seleccionando **No restringir picos** en el menú emergente **Nivel de pico máximo** del diálogo **Metanormalizador de sonoridad**.

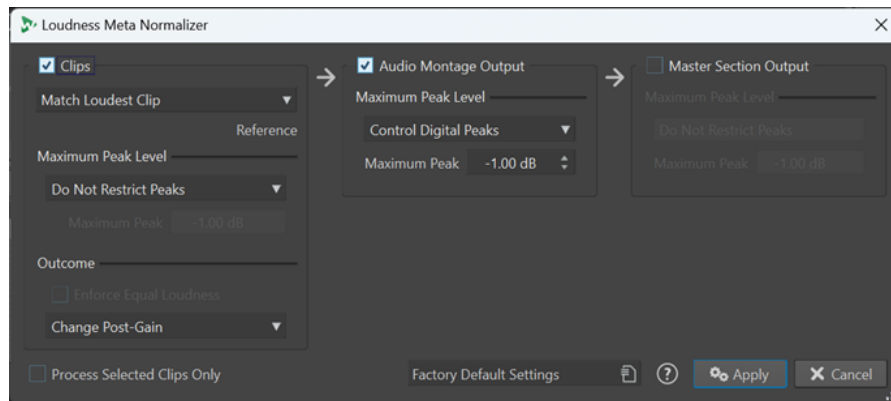
#### CONSEJO

Para evitar recortes al aplicar el **Metanormalizador** en la **Sección Master**, puede limitar la salida de mezcla de su montaje de audio antes de enviarla a la **Sección Master**.

## Diálogo Metanormalizador de sonoridad

El diálogo **Metanormalizador de sonoridad** le permite ajustar la sonoridad de todos los clips de su montaje de audio, para que todos tengan un nivel de sonoridad coherente. También puede ajustar la sonoridad de toda la salida del montaje de audio.

- Para abrir el diálogo **Metanormalizador de sonoridad**, seleccione la pestaña **Editar** en la ventana **Montaje de audio** y haga clic en **Metanormalizador**, en la sección **Sonoridad**.



### Clips, Salida de montaje de audio, y Salida de la Sección Master

- Con **Clips** activado, los ajustes de ganancia de todos los clips de su montaje de audio se ajustan individualmente.
- Con **Salida de montaje de audio** activado, el ajuste de postganancia del montaje de audio se modifica para que la mezcla de montaje de audio coincida con el nivel de pico especificado.
- Con **Salida de la Sección Master** activado, el fader de ganancia de la **Sección Master** se ajusta, de forma que la mezcla de montaje de audio se iguale con el nivel de pico

especificado antes de aplicar los plug-ins **Efectos finales/Dithering**. Esta operación no modifica el montaje de audio en sí.

### Menú de igualación de sonoridad

Este menú está disponible exclusivamente para clips. Le permite seleccionar la sonoridad a igualar. Están disponibles las siguientes opciones:

- Solo clips:  
**No cambiar la sonoridad**  
Limita los picos según lo especificado, sin realizar un análisis de sonoridad.
- Solo clips:  
**Alcanzar la sonoridad del clip más fuerte**  
Identifica automáticamente el clip más ruidoso y ajusta todos los demás clips a su nivel de sonoridad.
- Solo clips:  
**Alcanzar la sonoridad del clip activo**  
Ajusta todos los clips al nivel de sonoridad del clip activo.
- Solo clips:  
**Igualar los niveles de pico**  
Identifica automáticamente el clip con el nivel de pico más alto y ajusta todos los demás clips al mismo nivel de pico.

#### NOTA

Esta opción no tiene en cuenta los valores de sonoridad y sólo considera los valores de pico.

#### NOTA

Por defecto, evitar el clipping es la máxima prioridad del **Metanormalizador**, que tiene prioridad sobre cualquier otro ajuste de esta sección. Como resultado, si surge la necesidad, los niveles de sonoridad de los clips se reducen automáticamente de forma proporcional, de modo que la sonoridad de los clips individuales puede seguir variando después de elegir las opciones del menú **Igualar sonoridad**.

### Nivel de pico máximo

Puede elegir entre las opciones siguientes:

- **No restringir picos**  
Evita que el **Metanormalizador** evite el clipping limitando los picos.

#### NOTA

La activación de **No restringir picos** puede provocar que los niveles de audio superen los 0 dB.

Sin embargo, puede remediar los problemas derivados de esto ajustando los picos mediante técnicas de reducción de nivel más adelante en la ruta de la señal. Generalmente, el clipping se produce en la fase final del flujo de audio, en la reproducción o al guardar en un archivo.

- **Picos digitales de control**  
Limita los valores de la muestra, con el pico medido en el dominio digital como referencia.

- **Pico máximo**

Determina el valor máximo de pico que no debe superarse.

## Resultado

Esta sección está disponible exclusivamente para clips. Puede elegir entre las opciones siguientes:

### Imponer igualdad de sonoridad

**NOTA**

Esta opción sólo está disponible junto con uno de los siguientes elementos seleccionados en el menú **Igualar sonoridad**:

- **Alcanzar la sonoridad del clip más fuerte**
- **Alcanzar la sonoridad del clip activo**
- **Ajustar sonoridad específica**

---

Reduce la sonoridad objetivo en el supuesto que, con **Picos reales de control** o **Picos digitales de control** seleccionados, un clip no puede alcanzar la ganancia requerida para igualar la sonoridad de referencia. Como resultado, todos los clips se ajustan a la misma sonoridad y se evita el clipping.

Por ejemplo, si la sonoridad objetivo está ajustada a -8 LUFS, pero hay un clip en el montaje de audio que sólo puede alcanzar -9 LUFS, todos los clips se ajustarán a -9 LUFS.

### Cambiar preganancia (excluir efectos)

Ajusta el nivel de **Preganancia** de los clips, sin tener en cuenta ningún efecto de clip.

**NOTA**

Los valores actuales de **Preganancia** se muestran en la ventana **CD**.

---

### Cambiar postganancia

Ajusta el nivel de **Postganancia** de los clips, lo que significa que se tienen en cuenta los efectos del clip.

Los valores actuales de **Postganancia** se muestran en la ventana **CD**.

### Procesar solo clips seleccionados

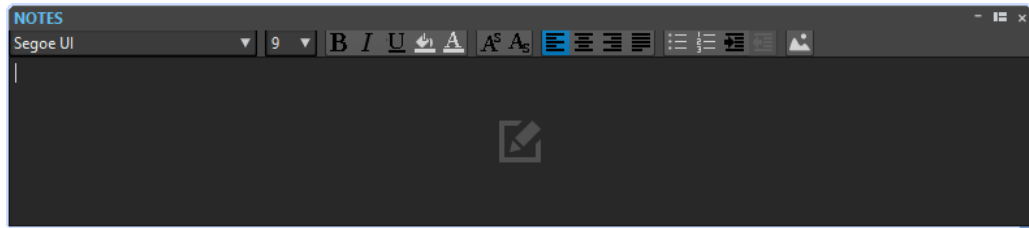
Aplica los ajustes realizados en el diálogo **Metanormalizador de sonoridad** exclusivamente a los clips seleccionados e ignora todos los demás clips. Como consecuencia, los clips no seleccionados no contribuyen a la mezcla del montaje de audio que se utiliza para analizar la sonoridad de salida.

## Ventana Notas

Esta ventana le permite introducir notas sobre la sesión actual del montaje de audio.

- Para abrir la ventana del **Notas**, abra un montaje de audio y seleccione **Herramientas de ventanas > Notas**.





Puede introducir el texto directamente en esta ventana y usar los controles de edición de texto estándares de HTML para formatear el texto, y para añadir imágenes y listas. Las notas se guardan con el montaje de audio.

## Importar CDs de audio

Puede importar archivos de CD de audio. El CD de audio importado se abre como un montaje de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Importar**.
2. Haga clic en **CD de audio**.
3. En el Explorador de archivos/Finder de macOS, seleccione el archivo de CD de audio básico que quiere importar y haga clic en **Importar**.

---

### RESULTADO

El CD de audio importado se abre como un nuevo montaje de audio sin título, que contiene todas las pistas de audio guardadas en el archivo de CD de audio.

# Grabación

Puede grabar audio en la ventana del **Editor de audio** y del **Montaje de audio**.

Puede usar los siguientes métodos de grabación:

- En el **Editor de audio**, puede grabar archivos con múltiples opciones a través del diálogo **Grabación**.
- En la ventana **Montaje de audio**, puede grabar múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.
- Puede grabar mientras se escuchan los efectos al monitorizar la señal de entrada.

VÍNCULOS RELACIONADOS






[Grabar en el editor de audio](#) en la página 294

[Diálogo Grabación](#) en la página 294

## Grabar en el editor de audio

---

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, haga clic en el botón **Grabar**  o pulse **\*** en el teclado numérico. Se abre el diálogo **Grabación**.
2. Elija entre las opciones del diálogo **Grabación**.
3. Haga clic en **Grabar**  para iniciar la grabación. Si ha seleccionado una de las opciones de inicio automático, la grabación se pondrá en modo **Pausa** hasta que se cumplan los criterios de inicio automático especificados. El fondo de diálogo **Grabación** se vuelve de color rojo para indicar que se está grabando.
4. Opcional: para pausar la grabación, haga clic en el botón **Pausa** .
5. Haga clic en **Detener**  para finalizar la grabación.
6. Opcional: si desea grabar otra toma, vuelva a hacer clic en **Grabar** .

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

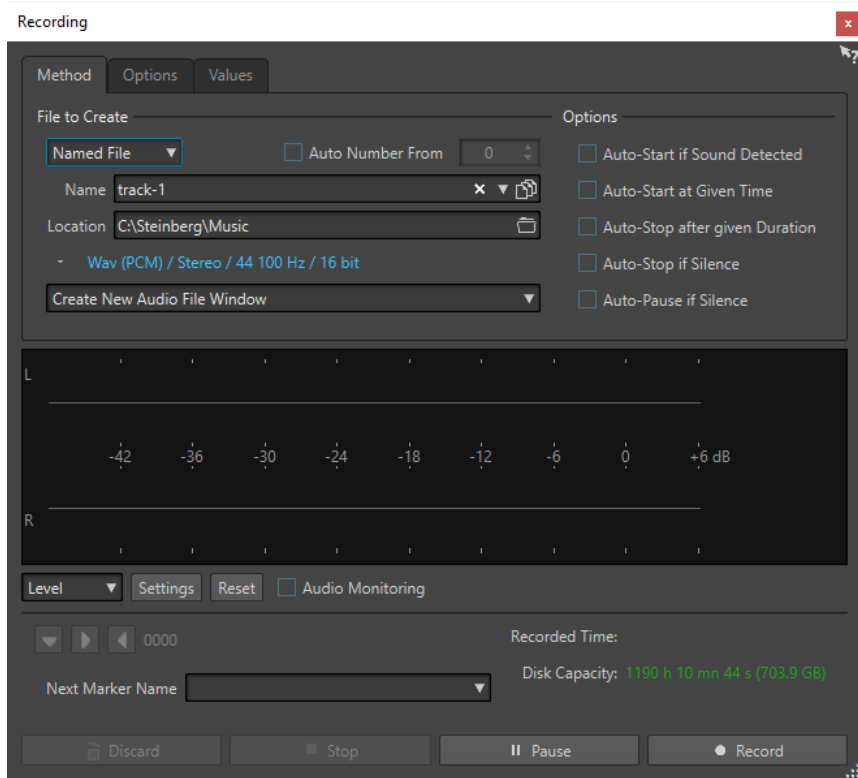
[Diálogo Grabación](#) en la página 294

## Diálogo Grabación

En el diálogo **Grabación**, puede establecer parámetros para grabar e iniciar la grabación de un archivo de audio.

Para abrir el diálogo **Grabación**, haga uno de lo siguiente:

- Abra el **Editor de audio** y haga clic en **Grabar** en la barra de transporte.
- En otros espacios de trabajo, pulse **Alt/Opción** y haga clic en **Grabar** en la barra de transporte.
- En la ventana **Montaje de audio**, pulse **Alt/Opción - R**.



## Botones principales



### Descartar

Detiene la grabación y elimina lo que se ha grabado hasta ahora.

### Detener

Detiene la grabación.

### Pausa

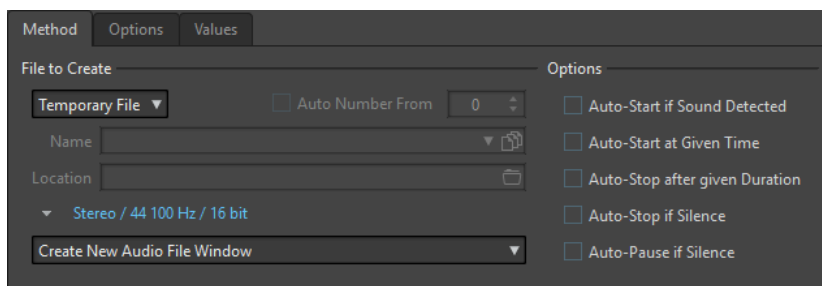
Pone en pausa la grabación.

### Grabar

Empieza a grabar. En función de las opciones de grabación, el modo **Pausa** está activado.

## Pestaña Método

En esta pestaña, puede definir las opciones para iniciar, detener y pausar la grabación automáticamente. Puede seleccionar un dispositivo de entrada y optar por iniciar una grabación en un momento específico, o detenerla tras una duración concreta.



### **Archivo a crear**

Especifique si quiere grabar a un archivo temporal para guardarlo después, o grabar en un archivo con un nombre y ubicación específicos.

### **Auto numeración desde**

Si esta opción está activada y graba múltiples archivos, se añaden números crecientes a los nombres de los archivos.

### **Nombre**

El nombre del archivo que desea escribir, sin la ruta. Cuando escribe, se muestran todos los archivos de la carpeta seleccionada que empiezan por las mismas letras. Para mostrar todos los archivos de la carpeta seleccionada, haga clic en el icono de lista.

### **Ubicación**

Especifica la carpeta donde desea guardar la grabación.

### **Formato de archivo de audio**

Abre el diálogo **Formato de archivo de audio**, donde puede especificar el formato de archivo.

### **Ubicación de la grabación**

Le permite especificar dónde se graba el audio:

- Si **Crear una nueva ventana de archivo de audio** está seleccionado, el audio se graba en una nueva ventana de archivo de audio.
- Si **Añadir al archivo de audio activo** está seleccionado, el audio se graba en la ventana de archivo de audio activa en la posición del cursor de edición. Si no existe ningún archivo de audio, se crea uno nuevo.
- Si **Añadir a pista activa de montaje** está seleccionado, el audio se graba en un montaje de audio existente en la posición del cursor de edición. Si no existe ningún montaje de audio, se crea uno nuevo.

### **Inicio automático si se detecta sonido**

Si esta opción está activada, la grabación comienza cuando el nivel de entrada de audio supera el nivel de umbral especificado en la pestaña **Valores**.

### **Inicio automático en un tiempo dado**

Si esta opción está activada, la grabación comienza en un tiempo especificado. Especifique el tiempo en la pestaña **Valores**.

### **Parada automática después de una duración dada**

Si esta opción está activada, la grabación se detiene automáticamente tras la duración especificada en la pestaña **Valores**.

### **Parada automática si hay silencio**

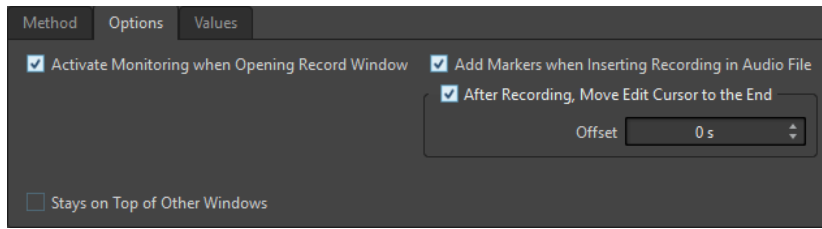
Si esta opción está activada, la grabación se detiene automáticamente cuando el nivel de la entrada de audio cae por debajo de un umbral especificado y permanece ahí un tiempo específico. Especifique el nivel y la duración en la pestaña **Valores**.

### **Pausa automática si hay silencio**

Si esta opción está activada, la grabación se pausa automáticamente cuando el nivel de la entrada de audio cae por debajo de un umbral especificado y permanece ahí un tiempo específico. Especifique el nivel y la duración en la pestaña **Valores**.

## **Pestaña Opciones**

En esta pestaña, puede realizar ajustes adicionales para el proceso de grabación.



### Activar la monitorización al abrir la ventana de grabación

Si esta opción está activada, se activa la monitorización al abrirse el diálogo **Grabación**. Si esta opción está desactivada, los medidores y el audio pasante se muestran al pulsar **Grabar** o activar **Monitor**.

### Añadir marcadores al insertar grabaciones en un archivo de audio

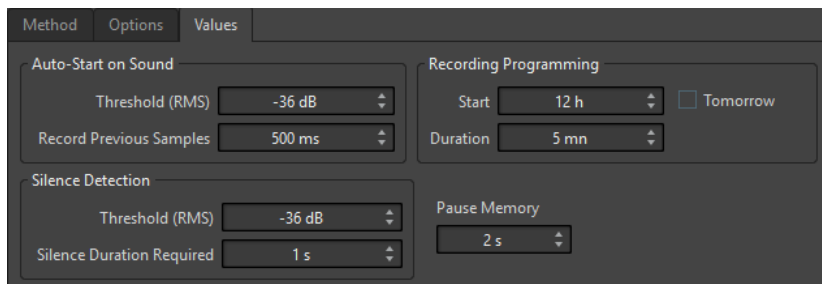
Si esta opción está activada y se inserta una grabación en un archivo de audio, se añaden marcadores que incluyen las nuevas muestras.

### Después de la grabación, mover el cursor de edición al final

Si esta opción está activada, el cursor de edición se mueve al final de la grabación.

## Pestaña Valores

En esta pestaña, puede definir valores para las distintas opciones de grabación.



### Inicio automático al detectar señal — Umbral (RMS)

Le permite especificar el nivel del sonido que dispara la grabación.

### Inicio automático al detectar señal — Grabar muestras anteriores

Permite incluir una pequeña sección de audio antes del punto de inicio, para captar ataques, por ejemplo. Solo es relevante si está activada la opción **Inicio automático si se detecta sonido**.

### Detección de silencio - Umbral (RMS)/Duración necesaria para silencio

El valor de umbral que se utiliza para las opciones **Parada automática si hay silencio** y **Definir marcadores automáticamente en los puntos de silencio**. Se utiliza junto con el ajuste **Duración necesaria para silencio**, para que se detenga la grabación o se añada un marcador si el nivel de entrada permanece por debajo del valor de umbral por una duración especificada.

### Programación de la grabación — Inicio

Determina el tiempo en el que empezará la grabación si está activa la opción **Inicio automático en un tiempo dado**.

### Programación de la grabación — Duración

Determina la duración de la grabación si la opción **Parada automática después de una duración dada** está activada.

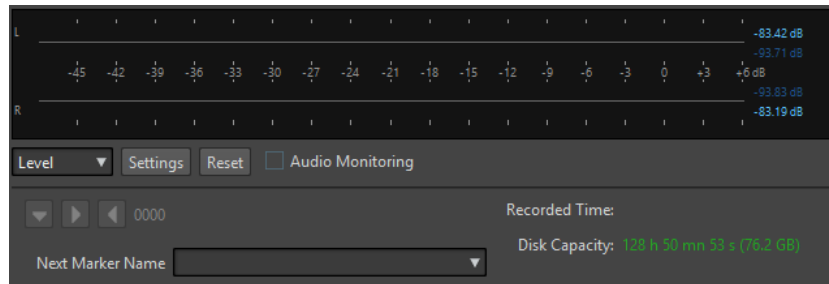
### Programación de la grabación — Mañana

Si esta opción está activada, puede especificar un tiempo del día siguiente (empezando en medianoche).

### Memoria de pausa

Se trata de un búfer de seguridad para cuando utilice el botón **Pausa**. Cuando reanuda la grabación, se utiliza este búfer para restablecer la última sección corta de audio antes de desactivar el botón **Pausa**. De este modo, puede reanudar la grabación aunque haya desactivado el botón **Pausa** un poco tarde.

## Medidores



### Nivel/Espectro

Especifica si se muestra el **Medidor de nivel** o el **Espectrómetro**.

### Ajustes

Si está seleccionado el visor **Nivel**, este botón abre el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, en el que puede personalizar los ajustes de los medidores.

Si el visor **Espectro** está seleccionado, se abre un menú emergente en el que puede seleccionar los niveles de audio que deberá mostrar el medidor. Están disponibles los siguientes ajustes para el visor de **Espectro**:

- **Restringir a niveles de audio altos**
- **Incluir niveles de audio medios**
- **Incluir niveles de audio bajos**

### Reinicializar

Reinicializa los valores de pico.

### Monitorización de audio

Si esta opción está activada, también se envía la entrada de audio a los puertos de salida.

### Botones de marcadores

Le permiten establecer marcadores durante la grabación.

### Siguiente nombre de marcador

Edite el nombre del marcador de texto a insertar.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

[Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones](#) en la página 299

[Diálogo Ajustes del medidor de nivel](#) en la página 346

## Medidor de nivel y espectrómetro para las grabaciones

En la parte inferior del diálogo **Grabación** se encuentra un visor de medición. Resulta útil para comprobar el nivel de entrada y el espectro de frecuencia de la señal de entrada.

Puede activar los medidores marcando la casilla **Monitorización de audio**. Esto se hace automáticamente si la opción **Activar la monitorización al abrir la ventana de grabación** está activada en la pestaña **Opciones** del diálogo **Grabación**.

Para reinicializar los medidores, haga clic en el botón **Reinicializar**.

### Medidor de nivel

En el **Medidor nivel**, las barras horizontales muestran el nivel de pico (barras exteriores) y la sonoridad media (VU, barras interiores) de cada canal. También se muestran los valores de forma numérica. Cuando hace clic en el botón **Ajustes**, se abre el diálogo **Configuración medidores de nivel/pan**.

### Espectrómetro

El **Espectrómetro** muestra un diagrama de barras que da una representación gráfica continuada del espectro de frecuencia. En **Ajustes**, aparece un menú emergente en el que puede decidir si desea restringir a los niveles de audio altos o incluir los niveles de audio medios o bajos.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 294

## Indicador Capacidad de disco

Este indicador de la parte inferior del diálogo **Grabación** indica la cantidad aproximada de espacio disponible en el disco duro especificada en la sección **Archivo a crear**, o el disco duro que se ha seleccionado para los archivos temporales.

#### NOTA

Cuando quedan menos de 30 segundos de espacio disponible en el disco duro, la indicación de capacidad del disco es de color rojo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 294

## Grabar en la ventana del montaje de audio

Dependiendo de su dispositivo ASIO conectado, WaveLab Elements detecta automáticamente los buses de entrada disponibles y crea los buses de entrada estéreo y mono en las **Conexiones de Audio**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 300

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 300

[Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 301

[Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 301

[Grabación en múltiples pistas](#) en la página 302

## Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación (solo para dispositivos ASIO)

Antes de que pueda iniciar la grabación, debe asignar los buses de entrada. Si está usando un dispositivo ASIO, por ejemplo, una interfaz UR de Steinberg, los puertos de entrada se crean automáticamente.

### NOTA

Si no está usando un dispositivo ASIO, debe asignar los buses de entrada manualmente.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Conecte su dispositivo a su ordenador y arranque WaveLab Elements.
  2. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
  3. Haga clic en **Grabación**.
  4. Asegúrese de que su dispositivo ASIO está seleccionado en el menú **Dispositivo de audio**. Los buses de entrada se asignan automáticamente.
  5. Cree un montaje de audio.
  6. Cree una pista mono o estéreo.
  7. En el área de control de pista, haga clic en **IN** y seleccione el bus de entrada para cada pista.
- 

### RESULTADO

WaveLab Elements está listo para la grabación.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 300

[Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 301

[Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 301

[Grabación en múltiples pistas](#) en la página 302

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Asignar buses de entrada para la grabación manualmente

Antes de que pueda iniciar la grabación, debe asignar los buses de entrada.

### NOTA

Si está usando un dispositivo ASIO, por ejemplo, una interfaz UR de Steinberg, los buses de entrada se crean automáticamente.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Conecte su dispositivo a su ordenador y arranque WaveLab Elements.
2. Seleccione **Archivo > Preferencias > Conexiones de Audio**.
3. Haga clic en **Grabación**.
4. En la lista de **Buses**, seleccione el bus que quiera usar para la grabación.
5. Opcional: para añadir más buses, haga clic en **Añadir bus** y asigne más buses de entrada.



6. En la columna **Puerto del dispositivo**, asigne los puertos de entrada.
- 

#### RESULTADO

WaveLab Elements está listo para la grabación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 300

[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

[Grabar con propiedades automáticas de archivo](#) en la página 301

[Grabar con propiedades de archivo personalizadas](#) en la página 301

[Grabación en múltiples pistas](#) en la página 302

## Grabar con propiedades automáticas de archivo

Grabar con propiedades automáticas de archivo es la forma más rápida de iniciar la grabación en la ventana del **Montaje de audio**.

El nombre de archivo del archivo que quiera grabar se genera automáticamente. El archivo grabado se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio activo. La resolución de bits del archivo grabado es la misma que la resolución de bits definida para los archivos temporales.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione una pista y haga clic en la posición donde desea que comience la grabación.
  2. En la barra de transporte, haga clic en **Grabar**.
  3. Para iniciar la grabación, seleccione un bus de entrada en el menú **Entrada de audio**.
  4. Haga uno de lo siguiente:
    - Para parar la grabación, haga clic en **Detener** en la barra de transporte.
    - Para parar y descartar la grabación, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Detener** en la barra de transporte. Esto borra el archivo grabado.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 300

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 300

[Área de control de pista](#) en la página 203

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 303

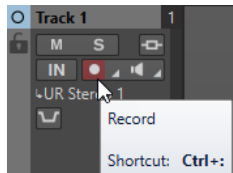
## Grabar con propiedades de archivo personalizadas

Al grabar en la ventana del **Montaje de audio**, puede especificar el nombre, la ubicación y la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, seleccione una pista y haga clic en la posición donde desea que comience la grabación.
2. En el área de control de pista, haga clic en **Entrada de audio** y seleccione un bus de entrada.
3. Haga clic derecho en **Grabar** y haga clic en **Propiedades de archivo para la grabación**.



4. En el diálogo **Propiedades de archivo para la grabación**, haga sus ajustes y haga clic en **Activar la grabación de la pista**.  
La pista está ahora lista para la grabación.
  5. En la barra de transporte, haga clic en **Grabar**.
  6. Haga uno de lo siguiente:
    - Para parar la grabación, haga clic en **Detener** en la barra de transporte.
    - Para parar y descartar la grabación, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Detener** en la barra de transporte. Esto borra el archivo grabado.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 300

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 300

[Área de control de pista](#) en la página 203

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 303

## Grabación en múltiples pistas

Puede grabar en múltiples pistas del montaje de audio al mismo tiempo.

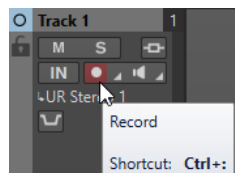
#### PRERREQUISITO

Ha asignado buses de entrada para la grabación.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana del montaje, haga clic en la posición donde desea que comience la grabación.
2. Opcional: haga clic en **Monitor** para monitorizar su señal de entrada y ajustar su nivel.
3. Haga uno de lo siguiente:
  - Si quiere grabar archivos de audio con propiedades de archivo automáticas, haga clic en **Grabar** en el área de control de pista y seleccione un bus de entrada.



- Si quiere especificar el nombre de archivo, la ubicación y la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar, haga clic derecho en **Grabar** y haga clic en **Propiedades de archivo para la grabación**. En el diálogo **Propiedades de archivo para la grabación**, haga sus ajustes y haga clic en **Activar la grabación de la pista**.

La pista está ahora lista para la grabación.

4. Opcional: repita el paso 3 para todas las pistas en las que quiera grabar.
5. En la barra de transporte, haga clic en **Grabar** para iniciar la grabación.
6. Haga uno de lo siguiente:

- Para parar la grabación, haga clic en **Detener** en la barra de transporte.
  - Para detener la grabación de una sola pista mientras graba varias pistas al mismo tiempo, haga clic en **Grabar** en el área de control de pista de la pista.
  - Para parar y descartar la grabación, pulse **Ctrl/Cmd** y haga clic en **Detener** en la barra de transporte. Esto borra el archivo grabado.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar buses de entrada para la grabación manualmente](#) en la página 300

[Asignar automáticamente buses de entrada para la grabación \(solo para dispositivos ASIO\)](#) en la página 300

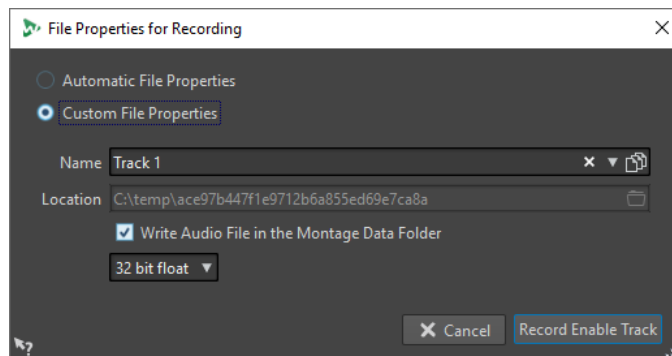
[Área de control de pista](#) en la página 203

[Diálogo Propiedades de archivo para la grabación](#) en la página 303

## Diálogo Propiedades de archivo para la grabación

Este diálogo le permite especificar el nombre de archivo, la ubicación y la resolución de bits de la que quiere grabar.

- Para abrir el diálogo **Propiedades de archivo para la grabación**, en el área de control de pista, haga clic derecho en **Grabar** y haga clic en **Propiedades de archivo para la grabación**.



### Propiedades automáticas de archivo

Si esta opción está activada, el nombre de archivo del archivo que quiera grabar se genera automáticamente. El archivo grabado se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio activo. La resolución de bits del archivo grabado es la misma que la resolución de bits definida para los archivos temporales.

### Propiedades de archivo personalizadas

Si esta opción está activada, puede especificar el nombre de archivo y la ubicación del archivo de audio que quiera grabar.

### Escribir el archivo de audio en la carpeta de datos del montaje

Si esta opción está activada, el archivo de audio grabado se guarda en la carpeta de datos del montaje de audio. Para especificar una carpeta personalizada, desactive esta opción.

### Resolución de bits

Le permite especificar la resolución de bits del archivo de audio que quiere grabar.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 299

## Monitorización de entradas

La monitorización de entradas significa escuchar la señal de entrada después de que viaje a través de los efectos mientras se prepara para grabar o mientras se graba. Esto le permite escuchar los efectos que su configuración de WaveLab Elements tiene en su señal de entrada.

Dependiendo de su cadena de efectos, hardware de audio y controladores, la señal monitorizada puede tener latencia.

Puede optar por monitorizar la señal que pasa por el montaje de audio y sus efectos, o puede usar **Monitorización directa**, lo que significa escuchar directamente la señal de entrada antes de que se envíe a través de WaveLab Elements y sus efectos. La **Monitorización directa** tiene una latencia más baja que la monitorización de la señal de entrada. La **Monitorización directa** está activada por defecto.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Monitorizar la señal de entrada](#) en la página 304

[Monitorización directa](#) en la página 304

## Monitorizar la señal de entrada

Monitorizar la señal de entrada le permite monitorizar la señal que pasa por el montaje de audio y sus efectos.

### PRERREQUISITO

Ha configurado sus buses de entrada de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio y configure sus efectos.
2. En el área de control de pista de la pista que quiere monitorizar, haga clic en **Seleccionar entrada de audio** y seleccione una entrada de audio.
3. Haga clic en **Monitor**.

---

### RESULTADO

Puede monitorizar la señal de entrada.

### NOTA

La señal monitorizada se retrasa según el valor de latencia que depende de su cadena de efectos, hardware de audio y controladores.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 203

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 299

## Monitorización directa

### PRERREQUISITO

Ha configurado sus buses de entrada de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra un montaje de audio.
  2. En el área de control de pista de la pista que quiere monitorizar, haga clic en **Seleccionar entrada de audio** y seleccione una entrada de audio.
  3. Haga clic derecho en **Monitor** y active **Monitorización directa**.
- 

#### RESULTADO

Puede monitorizar los niveles de entrada de pistas de audio.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Grabar en la ventana del montaje de audio](#) en la página 299

## Colocar marcadores durante la grabación

Cuando está grabando, puede hacer clic en los botones de marcadores para añadir marcadores al archivo grabado.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra el diálogo **Grabación**.
  2. Opcional: si desea nombrar los marcadores que coloca en lugar de utilizar los marcadores genéricos, introduzca el nombre del marcador en el campo **Siguiente nombre de marcador**.
  3. Realice sus ajustes y empiece a grabar.
  4. Seleccione el tipo de marcador que desea colocar.
    - Para colocar un marcador genérico numerado, haga clic en el botón de marcador amarillo o pulse **Ctrl/Cmd - M**.
    - Para colocar marcadores de inicio y fin de región genéricos numerados, haga clic en los botones blancos o pulse **Ctrl/Cmd - L / Ctrl/Cmd - R**.
- 

#### RESULTADO

Se coloca un marcador cada vez que hace clic en el botón del marcador.

#### NOTA

Si inserta dos o más marcadores de inicio de región seguidos sin que haya marcadores de fin de región en medio, solo se conserva el último de estos marcadores de inicio. Lo mismo ocurre con los marcadores de fin de región.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Grabación](#) en la página 294

# Sección Master

La **Sección Master** es el bloque final de la ruta de la señal antes de que se envíe el audio al hardware de audio, a un archivo de audio o a los medidores de audio. Aquí es el lugar en el que se ajustan los niveles master, se añaden efectos, se remuestrea y se aplica dithering.

Los ajustes y los efectos de la **Sección Master** se tienen en cuenta en los casos siguientes:

- Cuando se reproduce un archivo de audio en la ventana de la onda.
- Cuando se reproduce un montaje de audio.  
Tenga en cuenta que los efectos de la **Sección Master** son globales para todos los clips y las pistas de un montaje de audio.
- Cuando se utiliza la función **Mezclar (renderizar)**.
- Cuando se escriba un CD a partir de un montaje de audio.

VÍNCULOS RELACIONADOS

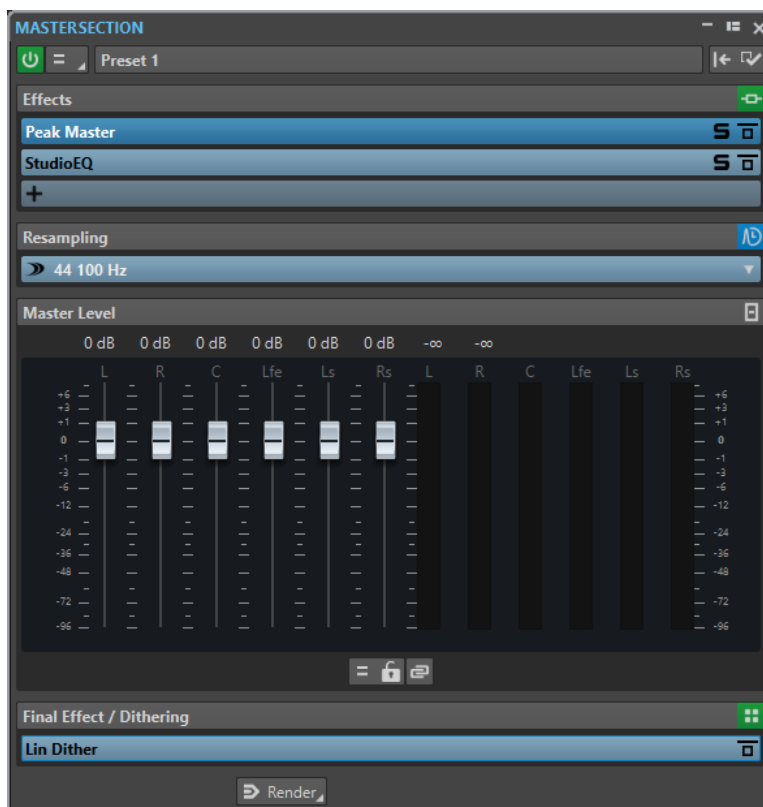
[Ventana Sección Master](#) en la página 306

[Renderizar en la Sección Master](#) en la página 321

## Ventana Sección Master

En esta ventana puede aplicar plug-ins de efectos, ajustar el nivel de master, aplicar dithering y renderizar el archivo de audio o el montaje de audio.

- Para abrir la ventana de la **Sección Master**, seleccione **Ventanas de herramientas > Sección Master**.



La **Sección Master** consiste en los siguientes paneles:

- **Efectos**
- **Remuestreado**
- **Nivel Master**
- **Efecto final/Dithering**

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Efectos](#) en la página 309

[Panel de remuestreado](#) en la página 315

[Panel Nivel Master](#) en la página 316

[Panel Efecto final/Dithering](#) en la página 318

## Ruta de señal

Los paneles de la ventana de la **Sección Master** se corresponden con los bloques de procesamiento de la **Sección Master**.

La señal pasa a través de estos bloques de arriba a abajo:

1. Audio de WaveLab Elements
2. Efectos
3. Remuestreado
4. Nivel Master
5. Efecto final/Dithering

Los medidores de las ventanas de medidores monitorizan la señal entre en panel **Efecto final / Dithering** y la tarjeta de sonido o el archivo en disco.

## 6. Tarjeta de sonido o archivo en disco

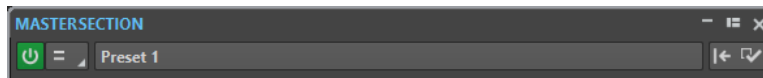
En la **Sección Master**, la señal pasa por todos los plug-ins, incluso si están en modo solo. Sin embargo, esto no afecta al sonido, ya que se ignoran los plug-ins silenciados desde el flujo del proceso de reproducción.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Herramientas de la Sección Master

Las herramientas y opciones en la parte superior de la ventana de la **Sección Master** le permiten hacer varios ajustes previos a renderizar el archivo.

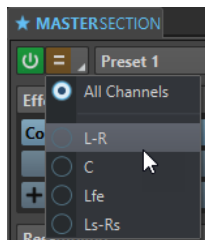


### Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, se ignora la **Sección Master** durante la reproducción. Sin embargo, al renderizar a archivo se siguen teniendo en cuenta todos los plug-ins.

### Selector de canales

Puede seleccionar un solo clúster de canales o todos los clústeres de canales de un archivo de audio multicanal. Si selecciona un solo clúster de canales, puede renderizarlo con la opción **Renderizar in situ** en la parte inferior de la **Sección Master** o reproducir el clúster de canales a través de los puertos de audio frontales izquierdo/derecho o el puerto de audio mono. Puede configurar los puertos de audio en el diálogo **Conexiones de Audio**.



### Presets

Le permite guardar y recuperar presets de la **Sección Master**. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

### Reinicializar Sección Master

Elimina todos los efectos activos de las ranuras y pone la salida master a 0 dB.

### Ajustes

Abre el menú emergente **Ajustes**, en el que puede hacer ajustes de la **Sección Master**.

## Menú emergente Ajustes

### Ocultar ventanas de plug-ins cuando la Sección Master no está visible

Si esta opción está activada, las ventanas de plug-ins se ocultan cuando la **Sección Master** no está visible.



### Mostrar controles de plug-ins en la ventana de plug-ins

Si esta opción está activada, los controles de plug-ins se muestran en las ventanas de plug-ins.

### Usar ventana de cadena de plug-ins

Muestra todos los plug-ins abiertos como pestañas en la ventana de plug-in, para facilitar el cambio de uno a otro.

### Las ventanas de plug-ins se mueven con la Sección Master

Si esta opción está activada, las ventanas de plug-ins también se mueven cuando mueve la **Sección Master** flotante.

### Restaurar la última configuración en el siguiente arranque

Con esta opción activada, la próxima vez que vuelva a iniciar WaveLab Elements, se restaurarán la configuración de plug-ins y las posiciones de los faders en la **Sección Master**.

### Visibilidad de secciones

Le permite mostrar u ocultar las secciones de la **Sección Master**.

### Reorganizar

Reorganiza la **Sección Master** de acuerdo con la frecuencia de muestreo y la configuración de canales del archivo de audio activo. El bus interno de la **Sección Master** y los plug-ins que haya activos se configuran en consecuencia.

Esta operación se lleva a cabo automáticamente antes de la reproducción o la mezcla. En ocasiones resulta útil reorganizar la **Sección Master** manualmente, ya que algunos plug-ins no aceptan una señal mono o estéreo como entrada, o una determinada frecuencia de muestreo. En ese caso, al hacer clic en los botones se le informa de si existe algún problema, antes de la reproducción o la mezcla.

Esta operación no surte efecto si la reproducción ya está en curso o si no hay ningún archivo de audio activo.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Efecto final/Dithering](#) en la página 318

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 326

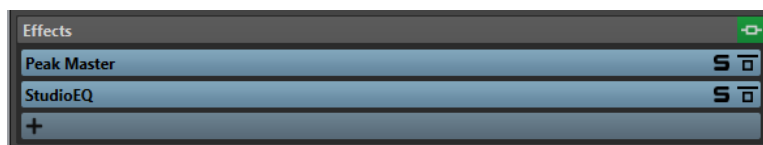
[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

## Panel Efectos

Este panel de la **Sección Master** le permite añadir hasta 8 plug-ins de efecto en serie y gestionarlos.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Efectos**.

- Para plegar/desplegar el panel **Efectos**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Efectos**, haga clic derecho en el encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar efectos**.



### Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

### **Bypass de todos los efectos**

Omite cualquier procesado de efectos durante la reproducción y durante el renderizado.

### **Añadir efecto**

Le permite añadir un efecto a una ranura de efecto vacía.

### **Nombre del plug-in de efecto**

Una vez ha añadido un plug-in a una ranura, puede hacer clic en el nombre del plug-in para abrir y cerrar la correspondiente ventana del plug-in.

### **Menú emergente Presets**

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

### **Menú contextual Opciones de efectos**

Le permite cargar otro efecto a la ranura de efectos. Además, están disponibles las siguientes opciones:

- **Eliminar plug-in** elimina el efecto de la ranura.
- Con el **Modo de inserción** activado, todos los plug-ins situados por debajo de la ranura seleccionada se desplazarán automáticamente un paso hacia abajo cuando añada un nuevo plug-in, bien copiando y pegando o bien seleccionándolo desde el menú.

#### NOTA

Con esta opción desactivada, cuando añada un plug-in, éste se añadirá a la ranura seleccionada sin provocar el desplazamiento de ningún otro plug-in; es decir, el nuevo plug-in sustituirá a cualquier plug-in existente en esta ranura.

- **Mover todos los plug-ins abajo/Mover todos los plug-ins arriba** le permite mover los efectos a otra posición.
- Si **Activo** está activado, el efecto está activo. Si **Activo** está desactivado, el efecto se excluye de la reproducción y del renderizado.

### **Solo (bypass)**

Pone el plug-in en solo.

### **Bypass efecto**

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## **Formatos de plug-ins de efectos soportados**

WaveLab Elements soporta plug-ins específicos de WaveLab Elements, plug-ins VST 2 y plug-ins VST 3.

### **Plug-ins específicos de WaveLab Elements**

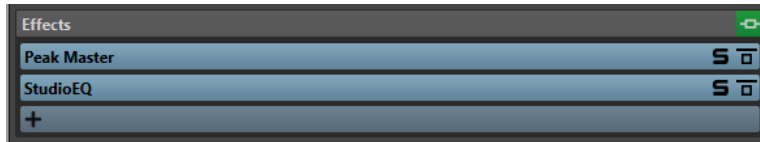
En WaveLab Elements se incluyen algunos plug-ins específicos, por ejemplo, el plug-in **Resampler**.

## Plug-ins VST

Muchos programas y fabricantes de plug-ins soportan el formato del plug-in VST de Steinberg. En WaveLab Elements se incluyen una serie de plug-ins VST. Puede adquirir aparte otros plug-ins de Steinberg u otros fabricantes.

## Configurar efectos

Puede seleccionar y aplicar los plug-ins de efectos que haya instalado a través del panel **Efectos** de la **Sección Master**, siempre que sus formatos sean compatibles con WaveLab Elements.



- Para insertar un plug-in de efecto en una ranura en el panel **Efectos**, haga clic en la ranura y seleccione un efecto en el menú emergente. Cuando haya seleccionado un efecto, se activará automáticamente y se abrirá su panel de control.

### CONSEJO

Puede buscar un plug-in concreto escribiendo parte de su nombre en el campo **Buscar**. Las teclas **Flecha abajo** y **Flecha arriba** le permiten navegar en la lista que muestra las coincidencias. Para seleccionar un plug-in, pulse **Retorno**. Con el foco en la lista de plug-ins, pulse el **Tabulador** para devolver el foco al campo **Buscar**.

- Para desactivar un efecto, haga clic con el botón derecho en la ranura y anule la selección de **Activo** en el menú. Para activar el efecto, active **Activo** de nuevo.
- Para eliminar un plug-in de efecto, haga clic derecho en la ranura y seleccione **Eliminar plug-in** en el menú emergente.
- Para mostrar/ocultar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto.
- Para poner en solo un efecto, haga clic en su botón **Solo (bypass)**. Esto le permite comprobar exclusivamente el sonido de este efecto en particular. También puede aplicar bypass a los efectos a través de sus paneles de control.
- Para cambiar el orden de las ranuras, es decir, el orden en que la señal pasa por los efectos, haga clic en una ranura y arrástrela a una nueva posición.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

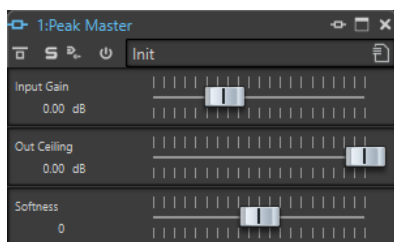
[Panel Efectos](#) en la página 309

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Ventanas de plug-in para la Sección Master

En las ventanas de plug-ins de la **Sección Master**, puede realizar ajustes para los plug-ins de efectos de la **Sección Master**.

- Para mostrar una ventana de plug-in, haga clic en la ranura del efecto en el panel **Efectos** de la ventana **Sección Master**.



### Cadena de plug-ins

Si se ha activado la opción **Usar ventana de cadena de plug-ins** en el menú emergente **Ajustes** de la **Sección Master**, los efectos del archivo de audio activo se muestran en una cadena de plug-ins en la parte superior de la ventana de plug-in.

Puede hacer clic derecho en la pestaña de un plug-in o en una pestaña vacía para seleccionar un nuevo plug-in para la ranura.

### Bypass efecto

Si esta opción está activada, el plug-in se omite durante la reproducción y el renderizado. Sin embargo, poner efectos en bypass sigue consumiendo potencia de CPU durante la reproducción. Vea también: [Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#)

### Solo (bypass)

Pone el plug-in en solo.

### Renderizar in situ

Procesa el audio in situ. Los plug-ins en bypass se excluyen y el audio renderizado se funde con un fundido cruzado en los límites.

### Efecto encendido/apagado

Si desactiva un plug-in, se excluye tanto de la reproducción como del renderizado. Vea también: [Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#)

### Presets

Abre un menú para cargar o guardar presets para este plug-in.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

[Panel Efectos](#) en la página 309

[Presets de plug-ins de efectos](#) en la página 314

[Ventanas de plug-in de montajes de audio](#) en la página 283

[Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos](#) en la página 313

## Códigos de color para plug-ins de efectos de Sección Master

Puede usar códigos de color para los plug-ins de la **Sección Master**.

Para ello, active **Usar barras de títulos de color contextual** en la pestaña **General** de las **Preferencias** para **Plug-ins**:

Como resultado, los plug-ins de la **Sección Master** pueden identificarse por el color de fondo azul oscuro de su barra de títulos.

Además, para indicar dónde se aplican plug-ins de efectos de **Sección Master** particulares, puede optar por mostrar un cuadro de color en la barra de títulos activando **Mostrar color de la sección de color en la barra de títulos**, en la pestaña **General** de las **Preferencias** de los **Plug-ins**.

Los siguientes colores se asignan automáticamente para las distintas secciones:

#### Cuadro de en la barra de títulos

Sección	Color
Efectos	Azul oscuro
Remuestreado	Cian
Efectos finales/Dithering	Rojo oscuro
Procesado de reproducción	Púrpura

Ejemplo:



El plug-in de la **Sección Master**, como indica la barra de título azul oscuro (2), que se aplica en la sección **Procesado de reproducción**, como indica el recuadro púrpura (1).

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 415

## Bypass de efectos vs. Activar/Desactivar efectos

Para desactivar efectos, los puede poner en bypass o los puede desactivar. Sin embargo, hay una diferencia entre poner efectos en bypass y desactivar efectos cuando se trata del comportamiento del procesado en tiempo real, de la renderización y de la reproducción.

	<b>Bypass de efectos</b>	<b>Desactivar efectos</b>
¿Qué le ocurre al procesado en tiempo real cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	No puede oír el efecto, pero el procesado continúa en segundo plano y consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué le ocurre al proceso de renderizado cuando pone un efecto en bypass y cuando desactiva un efecto?	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.	El efecto no está cargado y no consume potencia de CPU.
¿Qué ocurre cuando activa/desactiva el bypass cuando activa/desactiva efectos durante la reproducción?	La reproducción continúa sin errores ni interrupciones.	Pueden ocurrir pequeñas interrupciones.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

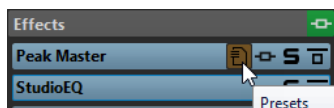
[Ventanas de plug-in para la Sección Master](#) en la página 311

[Ventanas de plug-in de montajes de audio](#) en la página 283

## Presets de plug-ins de efectos

WaveLab Elements incluye una serie de presets de fábrica para los plug-ins de efectos incluidos. Puede usarlos tal cual o como punto de partida para sus propios ajustes.

Los plug-ins de terceros pueden contener sus propios presets de fábrica. Para acceder a los presets de un efecto, haga clic en el botón **Presets** en su ventana del panel de control o en el botón **Presets** de la ranura del efecto. Las funciones disponibles dependen del tipo de plug-in.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets](#) en la página 88

[Presets para plug-ins VST 2](#) en la página 314

## Presets para plug-ins VST 2

Los plug-ins VST 2 tienen su propia gestión de presets.

Al hacer clic en el botón **Presets** de este tipo de efecto, se abre un menú emergente con las siguientes opciones:

### **Cargar banco/Guardar banco**

Carga y guarda conjuntos de presets completos. El formato de archivo es compatible con Cubase.

### **Cargar banco predeterminado/Guardar banco predeterminado**

Carga el conjunto de presets predeterminado o guarda el conjunto actual como banco predeterminado.

### **Cargar efecto/Guardar efecto**

Carga o guarda un preset. También es compatible con Cubase.

### Editar nombre del programa actual

Permite definir un nombre para el preset.

### Lista de presets

Le permite seleccionar uno de los presets cargados.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de plug-ins de efectos](#) en la página 314

## Panel de remuestreado

Este panel de la **Sección Master** le permite remuestrear la señal. Con el plug-in **Remuestreado** puede comprobar los picos anteriores a la ganancia master y a los medidores, y antes de la limitación y el dithering.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Remuestreado**.

- Para plegar/desplegar el panel **Remuestreado**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Remuestreado**, haga clic derecho en un encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar Remuestreado**.



### Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

### Act./Des.

Activa/Desactiva el efecto de remuestreo.

### Usar la frecuencia de muestreo preferida

Si esta opción está activada, el remuestreado se adapta a la frecuencia de muestreo que está especificada como frecuencia de muestreo preferida en la pestaña **Conexiones de Audio**.

#### NOTA

La frecuencia de muestreo solo se usa para la reproducción. Esto le permite reproducir frecuencias de muestreo que su dispositivo de audio no soporta.

### Menú Frecuencia de muestreo

Le permite seleccionar una frecuencia de muestreo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

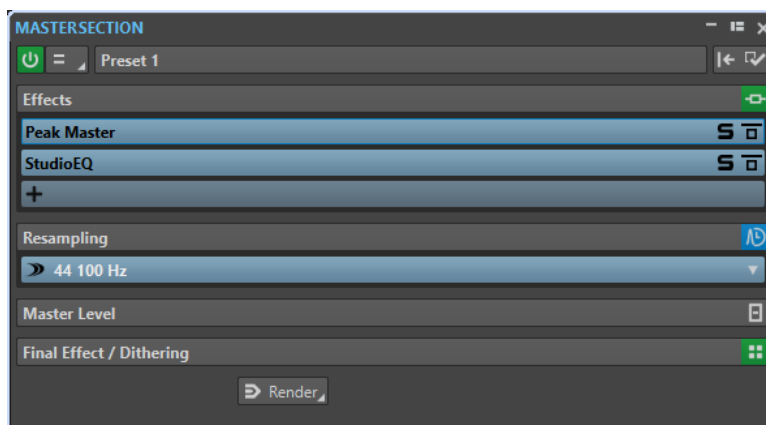
[Pestaña Conexiones de audio](#) en la página 24

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Frecuencia de muestreo de controlador de audio

La frecuencia de muestreo del controlador de audio se muestra en la parte inferior derecha de la ventana de la **Sección Master**. La frecuencia de muestreo se muestra una vez inicia la reproducción o la grabación.

El valor es o bien la frecuencia de muestreo del archivo de audio o del montaje de audio que se reproduce, o bien la frecuencia de muestreo que está ajustada en el panel **Remuestreado** de la **Sección Master**.



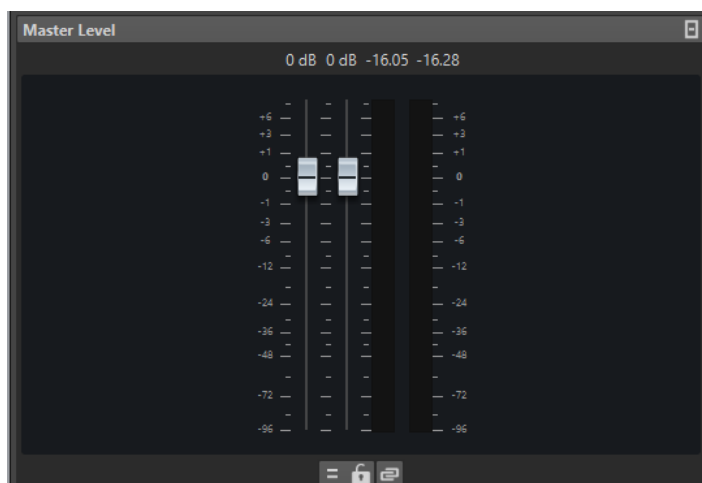
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel de remuestreado](#) en la página 315

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Panel Nivel Master

Este panel de la **Sección Master** permite controlar el nivel Master del archivo de audio activo.



### Faders

Los faders del panel **Nivel Master** controlan el nivel de salida final. Utilice los faders para optimizar el nivel de la señal que se envía al hardware de audio.

#### NOTA

Es importante evitar el clipping, especialmente cuando se masteriza. El clipping se indica mediante los indicadores de clip de la **Sección Master**.

### Medidores

Los medidores de la **Sección Master** muestran el nivel de la señal antes del dithering o cualquier otro plug-in al que haya aplicado el fader postmaster.

Use estos medidores para obtener una vista general de los niveles de la señal. Los campos numéricos que hay sobre los faders muestran los niveles de pico de cada canal. Los indicadores



de pico se vuelven de color rojo cuando hay clipping en las señales. Si esto ocurre, debería hacer lo siguiente:

- Bajar los faders.
- Haga clic derecho en los indicadores de clip y seleccione **Reinicializar picos** para restablecer los indicadores de clip.
- Reproducir la sección de nuevo hasta no que haya clipping.

## Ajustes

### Procesado de canales de audio

Le permite mezclar o filtrar canales de audio. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Canales por defecto** está seleccionado, no se modifica el flujo de audio.
- **Mezclar a mono** mezcla los canales estéreo a canales mono.

### Desenlazar faders

Determina si puede ajustar los faders individualmente o juntos.

Si **Desenlazar faders** está desactivado, al mover un fader también se mueve el otro la misma cantidad. Activando **Desenlazar faders** puede corregir un balance estéreo incorrecto ajustando el nivel de los canales individualmente.

Si desplaza los faders con la opción **Desenlazar faders** activada y luego desactiva **Desenlazar faders** de nuevo, puede ajustar el nivel global sin cambiar el nivel de desplazamiento entre los canales.

Los desplazamientos de los faders no se conservan al final del rango de movimiento ni una vez que se suelta el botón del ratón.

### Bloquear faders

Baja los faders. Los faders bloqueados no se pueden cambiar con el ratón. Otros métodos de edición, por ejemplo, a través de control remoto o atajos, todavía son posibles.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Mezclar canales estéreo a canales mono

En la **Sección Master**, mezcla los canales izquierdo y derecho de una pista estéreo a dos canales mono. La opción **Mezclar a mono** resulta útil para comprobar la compatibilidad mono de mezclas estéreo, etc. En este caso, el nivel de salida se reduce automáticamente en -6 dB a fin de evitar el clipping.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el panel **Nivel Master** de la **Sección Master**, haga clic en **Procesado de canales de audio**.
2. Seleccione **Mezclar a mono**.

#### NOTA

Si **Mezclar a mono** está activado, el indicador del panel **Nivel Master** está encendido, incluso si el nivel master no está ajustado. Esto le ayuda a evitar dejar activado accidentalmente **Mezclar a mono**.

3. Para aplicar el ajuste, renderiza el archivo.
-

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Panel Nivel Master](#) en la página 316

## Mezclar multicanal a estéreo o mono

En la **Sección Master**, mezcla canales surround a canales estéreo o canales mono. Esto es útil para comprobar la compatibilidad mono o estéreo de mezclas surround. En este caso, el nivel de salida se reduce automáticamente en -6 dB a fin de evitar el clipping.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En el panel **Nivel Master** de la **Sección Master**, haga clic en **Procesado de canales de audio**.
2. Seleccione **Mezclar a estéreo** o **Mezclar a mono**.

#### NOTA

Si **Mezclar a estéreo** o **Mezclar a mono** está activado, el indicador del panel **Nivel Master** está encendido, incluso si el nivel master no está ajustado. Esto le ayuda a evitar dejar activado accidentalmente **Mezclar a mono**.

3. Para aplicar el ajuste, renderiza el archivo.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

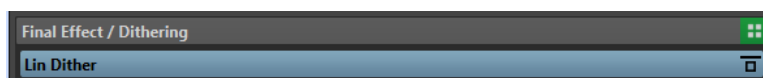
[Panel Nivel Master](#) en la página 316

## Panel Efecto final/Dithering

Este panel de la **Sección Master** le permite añadir un efecto final y dithering a la señal antes de enviarla al hardware de audio o guardarla como archivo en disco.

Puede plegar/desplegar o mostrar/ocultar por completo el panel **Efectos finales/Dithering**.

- Para plegar/desplegar el panel **Efectos finales/Dithering**, haga clic en él.
- Para mostrar/ocultar el panel **Efectos finales/Dithering**, haga clic derecho en un encabezamiento del panel y active/desactive **Mostrar Efectos finales/Dithering**.



#### Plegar/Desplegar panel

Expande o comprime el panel.

#### Bypass de todos los efectos

Omite los efectos del panel **Efecto final/Dithering**.

#### Menú emergente Presets

Le permite guardar y restaurar ajustes de presets. El menú emergente **Presets** le ofrece opciones adicionales para guardar y cargar los efectos y bancos predeterminados.

#### Menú contextual Opciones de efectos

Le permite cargar otro efecto a la ranura de efectos. Además, están disponibles las siguientes opciones:

- **Eliminar plug-in** elimina el efecto de la ranura.

- Con el **Modo de inserción** activado, todos los plug-ins situados por debajo de la ranura seleccionada se desplazarán automáticamente un paso hacia abajo cuando añada un nuevo plug-in, bien copiando y pegando o bien seleccionándolo desde el menú.

#### NOTA

Con esta opción desactivada, el **Modo reemplazar** está activo, lo que significa que cuando añade un plug-in, éste se añade a la ranura seleccionada sin provocar el desplazamiento de ningún otro plug-in, sustituyendo así a cualquier plug-in existente en esta ranura.

- **Dithering interno** le permite añadir dithering interno a la ranura de efectos.
- Si **Activo** está activado, el efecto está activo. Si **Activo** está desactivado, el efecto se excluye de la reproducción y del renderizado.

#### Bypass efecto

Ignora el plug-in durante la reproducción y opcionalmente durante el renderizado. El plug-in sigue procesando la señal, pero no se inyecta en el flujo audible.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Dithering

Dithering es una técnica que consiste en añadir pequeñas cantidades de ruido a una señal para reducir la distorsión de bajo nivel en una grabación digital. Se añade una pequeña cantidad de ruido aleatorio a la señal analógica antes de la fase de muestreo, de modo que se reduce el efecto de los errores de cuantización.

Al añadir un tipo de ruido especial a un nivel extremadamente bajo, los errores de cuantización se minimizan. El ruido añadido se puede percibir como un silbido inactivo de muy bajo nivel añadido a la grabación. No obstante, prácticamente no se percibe y es preferible a la distorsión que ocurriría de otro modo. Las opciones de **Moldeado de ruido** de los plug-ins de **Dithering interno** le permiten filtrar este ruido a un área de frecuencias menos perceptible por el oído humano.

En WaveLab Elements, se aplica dithering cuando se reduce la cantidad de bits de una grabación, por ejemplo, cuando se pasa de 24 a 16 bits, y cuando se aplican procesados. Puede elegir entre el algoritmo de dithering interno de WaveLab Elements, el algoritmo de Lin Dither One o cualquier plug-in de dithering externo.

#### NOTA

El dithering siempre debe aplicarse tras la fase del fader de bus de salida, y después de cualquier tipo de proceso de audio.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Plug-ins de Dithering](#) en la página 319

## Plug-ins de Dithering

WaveLab Elements cuenta con un plug-in de dithering interno y con el plug-in **Lin Dither One**. Sin embargo, también puede añadir otros plug-ins de dithering.

- Para seleccionar y activar un plug-in de dithering en la **Sección Master**, haga clic en la ranura de plug-in en el panel **Efecto final/Dithering** y seleccione una de las opciones en el menú desplegable.
- Para desactivar el plug-in de dithering, abra el menú emergente **Efecto final/Dithering**, y seleccione **Eliminar plug-in**.

## Añadir otros plug-ins al panel de Efecto final/Dithering

Si desea utilizar otro plug-in de dithering que no sea el interno, puede añadirlo al panel **Efecto final/Dithering**.

### NOTA

Los medidores de la **Sección Master** monitorizan la señal antes del panel **Efecto final/Dithering**. Para evitar el clipping, compruebe el medidor de nivel/pan y ajuste el nivel de salida del plug-in, si es posible.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **Organizar**.
3. Localice el plug-in que desea añadir al panel **Efecto final/Dithering** en la lista, y marque la casilla de la columna **Final** del plug-in.

---

### RESULTADO

El plug-in está disponible a través del menú emergente del panel **Efecto final/Dithering**, y se puede insertar después de los faders de **Nivel Master**. El plug-in sigue estando disponible para seleccionar como efecto premaster estándar si la entrada correspondiente en la columna **Efecto** del diálogo **Ajustes de plug-ins** está activada.

## Cuándo aplicar dithering

Como norma básica debería aplicar dithering al convertir un archivo de audio a precisión menor. Por ejemplo, preparar un archivo de 24 bits para masterización en CD, que usa un formato de 16 bits.

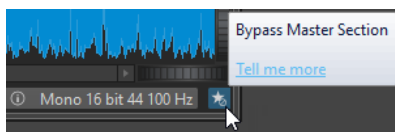
Sin embargo, aunque reproduzca o renderice un archivo de 16 o 24 bits a la misma precisión, debe aplicar dithering si utiliza cualquier tipo de procesado en tiempo real en WaveLab Elements. El motivo de esto es que WaveLab Elements trabaja con una precisión interna de 64 bits (punto flotante) para una calidad de audio superior. Esto implica que, en cuanto realice cualquier tipo de procesado, los datos de audio se tratarán con esta precisión alta en lugar de la original de 16 o 24 bits, haciendo que sea necesario aplicar dithering.

Algunos ejemplos de procesado en tiempo real son ajustes de niveles, efectos, mezcla de dos o más clips de un montaje de audio, etc. La única vez que se reproduce un archivo de 16 bits con una precisión de 16 bits es cuando se reproduce sin fundidos ni efectos, y con los faders de **Nivel Master** en 0.00 (sin ajuste de nivel – indicador de nivel master apagado).

## Bypass de la Sección Master

De forma predeterminada, la **Sección Master** está activa. Puede omitirla (bypass) individualmente en cada archivo o globalmente.

- Para omitir la **Sección Master** individualmente en archivos o montajes de audio, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte inferior de la ventana de la onda/montaje.



- Para omitir la **Sección Master** globalmente, active el botón **Bypass Sección Master** en la parte superior izquierda de la **Sección Master**.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Renderizar en la Sección Master

Renderizando los efectos usando la función **Renderizar** de la **Sección Master**, se convierten en una parte permanente de un archivo. En lugar de realizar todo el procesamiento en tiempo real durante la reproducción, puede guardar la salida de audio en un archivo del disco.

Escribir la salida de la **Sección maestra** a un archivo en el disco le permite aplicar el procesamiento de la **Sección maestra** a un archivo de audio, o mezclar un montaje de audio a un archivo de audio.

Una mezcla puede servir para:

- Mezclar un montaje de audio completo en un archivo de audio.
- Procesar un archivo y guardarlo como un nuevo archivo de audio, incluidos los efectos de la **Sección Master**, el dithering y otros ajustes. Puede elegir el formato del nuevo archivo de audio, que le permite, por ejemplo, crear un archivo MP3 y añadir efectos al mismo tiempo.
- Procesar una o más regiones de un archivo de audio in situ o a nuevos archivos.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Sección Master](#) en la página 306

## Mezclar archivos

### PRERREQUISITO

Ha configurado su archivo de audio o montaje de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En **Sección Master**, realice los ajustes necesarios.
  2. En la parte inferior de la **Sección Master**, haga clic en **Mezclar** (renderizar).
  3. Haga sus ajustes de renderización.
  4. En la sección **Resultado**, active **Archivo nombrado**.
  5. Haga clic en el campo **Formato** y seleccione **Editar formato**.
  6. Haga sus ajustes en el diálogo **Formato de archivo de audio** y haga clic en **Aceptar**.
  7. Una vez ha configurado el proceso de mezcla, haga clic en **Iniciar**.
-

## RESULTADO

Se mezclará el archivo.

## NOTA

Pueden realizarse varias operaciones de mezcla al mismo tiempo cuando se utilizan diferentes archivos.

---

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de archivo de audio](#) en la página 143

[Crear presets de formatos de archivos de audio](#) en la página 145

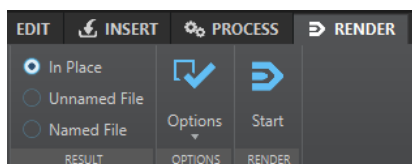
## Mezcla in situ

En el **Editor de audio**, puede procesar una sección de un archivo de audio o el archivo de audio entero. Se trata de un modo rápido de procesar varias secciones de audio de un archivo, o de probar el efecto de diferentes plug-ins en un archivo de audio.

Puede seleccionar la función **Renderizar in situ** en los siguientes lugares:

- En la pestaña **Renderizar** del **Editor de audio**.

Para iniciar el renderizado in situ, haga clic en **Iniciar**.



- En la **Sección Master**, haga clic derecho en **Renderizar** y seleccione **Renderizar in situ**.
- En la barra de comandos de la ventana de un plug-in



Al seleccionar **Renderizar in situ** a través de la pestaña **Renderizar**, puede hacer ajustes de renderizado adicionales en el menú emergente **Opciones**. Al seleccionar **Renderizar in situ** a través de la **Sección Master** o de una ventana de plug-in, los siguientes ajustes de renderizado siempre están activos:

- Fundido de entrada/salida en bordes
- Excluir plug-ins ignorados (bypass)

## NOTA

Una vez se ha procesado una sección de audio, no se aplica bypass automático a los plug-ins ni la **Sección Master**.

---

## EJEMPLO

Ejemplo de uso de mezcla in situ:

Supongamos que está restaurando un archivo y tiene 3 plug-ins favoritos, por ejemplo, 3 plug-ins de clicker diferentes. Ahora quiere utilizar el que le proporcione los mejores resultados.

1. Cargue los 3 plug-ins en la **Sección Master**.
2. Seleccione una región, aplique solo al plug-in 1 y reproduzca la región.

3. Aplique solo al plug-in 2 y reproduzca la región.
  4. Aplique solo al plug-in 3 y reproduzca la región.
  5. Ponga en solo al plug-in que crea que sonó mejor, y haga clic en **Renderizar in situ**, o pulse **Alt - A**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Renderizar para la Sección Master](#) en la página 323

[Mezclar una selección de audio in situ](#) en la página 323

## Mezclar una selección de audio in situ

Puede mezclar los plug-ins de una sección o de todo el archivo de audio.

#### PRERREQUISITO

En el **Editor de audio**, ha abierto el archivo de audio que quiera renderizar, y ha configurado la **Sección Master**.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Opcional: si solamente desea utilizar algunos plug-ins de la **Sección Master**, ponga en solo los plug-ins que quiera utilizar.
  2. En la ventana de onda, seleccione la sección de audio que desee procesar.
  3. Seleccione la pestaña **Renderizar**.
  4. En la sección **Origen**, abra el menú emergente **Origen** y seleccione **Rango de audio seleccionado**.
  5. En la sección **Resultado**, active **In situ**.
  6. En la sección **Opciones**, abra el menú emergente y haga ajustes de renderización.
  7. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar**.
- 

#### RESULTADO

Se procesan la sección de audio o el archivo de audio.

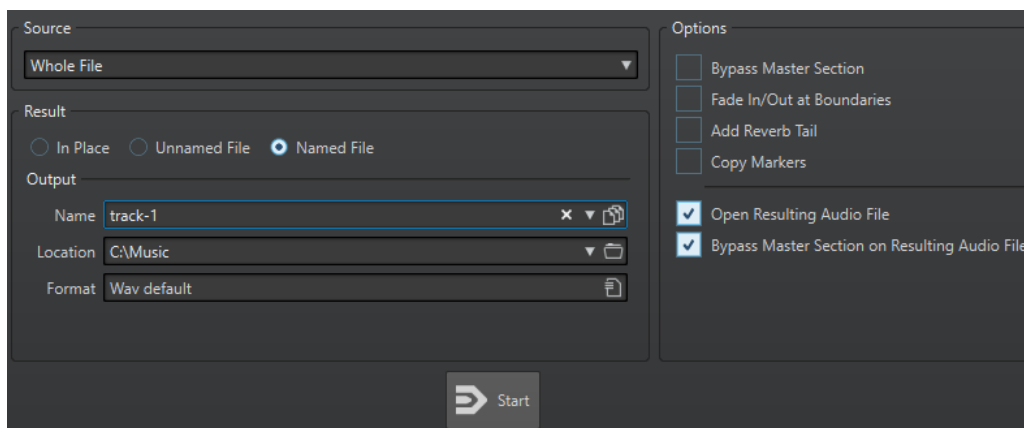
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Mezcla in situ](#) en la página 322

## Pestaña Renderizar para la Sección Master

Esta pestaña le permite seleccionar qué partes de un archivo de audio renderizar y a qué formato.

- Para abrir la pestaña **Renderizar**, haga clic en **Renderizar** en la parte inferior de la **Sección Master**.



Están disponibles las siguientes opciones para renderizar archivos de audio y montajes de audio:

### Origen

- **Rango de audio seleccionado** procesa y renderiza el rango de audio seleccionado.
- **Región específica** procesa y renderiza un rango de audio que está especificado usando marcadores de región. En el menú emergente próximo a esta opción, seleccione la región que quiera renderizar.

### In situ

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen. Esta opción solo está disponible para archivos de audio.

### Archivo sin nombre

Si esta opción está activada, el archivo se nombra como sin título.

### Archivo nombrado

Si esta opción está activada, puede especificar un nombre para el archivo renderizado.

### Nombre

Introduzca un nombre para el archivo renderizado. Al hacer clic en el icono de flecha se abre un menú con varias opciones de nombrado automáticas.

### Ubicación

Seleccione una carpeta para el archivo renderizado.

### Formato

Abre un menú, donde puede seleccionar el formato de archivo.

### Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, los plug-ins y la ganancia de la **Sección Master** se omiten durante la renderización.

### Fundido de entrada/salida en bordes

Si esta opción está activada, se lleva a cabo un fundido en los bordes del rango de audio cuando se crea un archivo, o se crea un fundido cruzado con el audio adyacente si el rango de audio se procesa in situ.

### Añadir cola de reverberación

Si esta opción está activada, la cola de audio producida por los efectos tales como la reverberación se incluye en el archivo renderizado.



Algunos plug-ins no proporcionan una duración de cola a WaveLab Elements. En este caso, esta opción no surte efecto. Para estos plug-ins, puede añadir el plug-in **Silencio** para añadir muestras adicionales al final del archivo.

#### **Copiar marcadores**

Si esta opción está activada, los marcadores que están incluidos en el rango a procesar se copian al archivo renderizado.

#### **Omitir regiones de exclusión**

Si esta opción está activada, se ignoran los rangos de audio que están marcados como silenciados y no se incluyen en el resultado.

#### **Abrir archivo de audio resultante**

Si esta opción está activada, cada archivo renderizado se abre en una nueva ventana.

#### **Bypass Sección Master en el archivo de audio resultante**

Si esta opción está activada, la reproducción del archivo de audio resultante se saltará toda la **Sección Master** después de renderizar. Este ajuste se puede activar o desactivar haciendo clic en el botón de la parte inferior derecha de la ventana de la onda o del montaje.

#### **NOTA**

Se le recomienda activar esta opción, porque no es necesario monitorizar otra vez este archivo nuevo a través de los efectos cuando estos efectos se han aplicado a un archivo.

---

### **Pestaña Renderizar para archivos de audio**

Las siguientes opciones de la pestaña **Renderizar** son exclusivas de la renderización de archivos de audio.

#### **Origen**

**Todo el archivo** procesa y renderiza el archivo entero.

#### **In situ**

Si esta opción está activada, el rango de audio renderizado sustituye al rango de audio de origen.

### **Pestaña Renderizar para montajes de audio**

La siguiente opción de la pestaña **Renderizar** es exclusiva de la renderización de montajes de audio.

#### **Origen**

**Todo el montaje** procesa y renderiza el montaje de audio entero.

## **Presets de la Sección Master**

Puede guardar cualquier ajuste que aplique en la **Sección Master** como un preset, que podrá cargar de nuevo en otro momento.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 326

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 327

## Guardar presets de la Sección Master

Puede guardar todos los ajustes que se han hecho en la **Sección Master** como un preset. Esto incluye los procesadores que se utilizan, cuyos ajustes son propios de cada uno de ellos, y las opciones de dithering.

### PROCEDIMIENTO

1. Configure la **Sección Master**.
2. Haga clic en **Presets**, en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.
3. Opcional: en el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en la ruta del nombre, introduzca un nombre, y haga clic en **Aceptar** para crear una nueva subcarpeta en la carpeta de presets de la **Sección Master**.
4. Escriba un nombre para el preset en el campo **Nombre**.
5. Seleccione las opciones que quiera guardar en el preset.
6. Haga clic en **Guardar**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

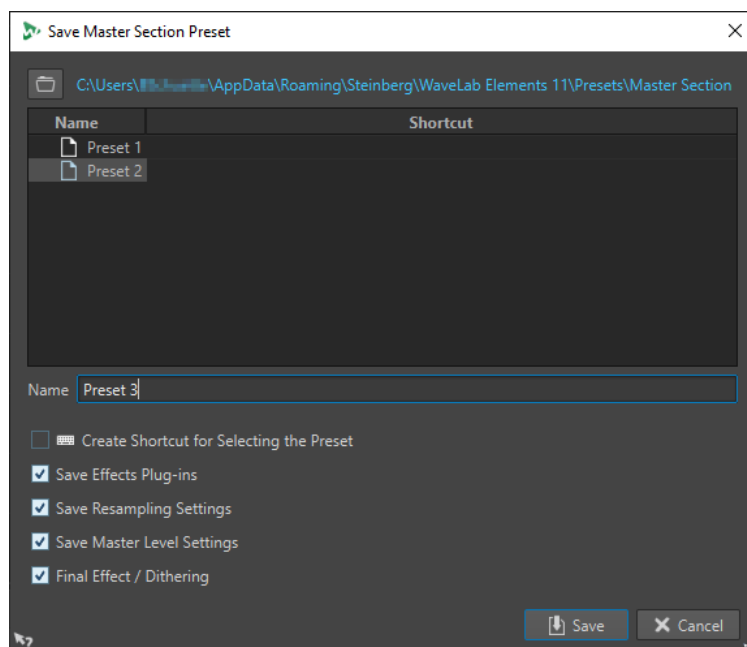
[Diálogo Guardar preset de Sección Master](#) en la página 326

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 327

## Diálogo Guardar preset de Sección Master

En este diálogo puede guardar una configuración de la **Sección Master** como preset, y definir qué partes de la **Sección Master** actual desea incluir en el preset.

- Para abrir el diálogo **Guardar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Guardar como**.



### Ubicación

Abre la carpeta raíz del preset en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Aquí puede crear subcarpetas en las que guardar los presets.

### Lista de presets

Enumera todos los presets existentes.

### Nombre

Le permite especificar el nombre del preset a guardar.

### Guardar plug-ins de efectos

Si esta opción está activada, los plug-ins de efectos se guardan con el preset.

### Guardar ajustes de remuestreado

Si esta opción está activada, los ajustes de remuestreado se guardan con el preset.

### Guardar ajustes de Nivel Master

Si esta opción está activada, los ajustes de Nivel Master se guardan con el preset.

### Guardar plug-in de efecto final/dithering

Si esta opción está activada, el plug-in de efecto final/dithering se guarda con el preset.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Guardar presets de la Sección Master](#) en la página 326

## Cargar presets de la Sección Master

Puede cargar un preset de la **Sección Master** guardado previamente y un preset de la **Sección Master** guardado temporalmente.

Abra el menú emergente **Presets** de la parte superior de la ventana **Sección Master**.

- Para cargar un preset que se guardó previamente en la carpeta Presets\Sección Master, seleccione un preset en el menú emergente **Presets**.
- Para cargar un preset desde cualquier ubicación, seleccione **Cargar preset**, seleccione un preset, y haga clic en **Abrir**.
- Para cargar un preset guardado temporalmente, abra el submenú **Restaurar** y seleccione un preset.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

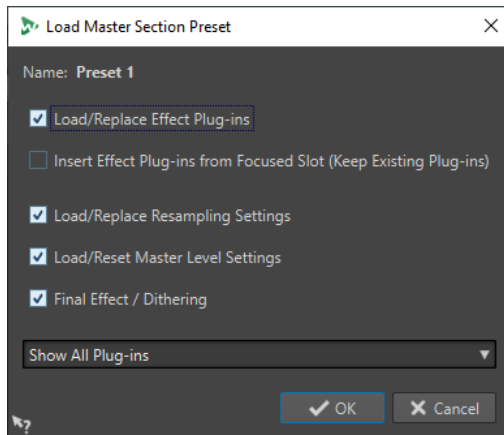
[Diálogo Cargar preset de Sección Master](#) en la página 327

## Diálogo Cargar preset de Sección Master

En este diálogo puede especificar qué partes de un preset de **Sección Master** guardado se cargarán al abrirlo.

- Para abrir el diálogo **Cargar preset de Sección Master**, haga clic en **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y seleccione **Cargar Preset**.

Este diálogo solo se abre si está activado en el menú emergente **Presets** de la **Sección Master**. Abra el menú emergente **Presets** en la parte superior de la **Sección Master**, y active **Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset**.



Ahora, cuando restaure un preset guardado temporalmente o abra uno guardado, se abrirá un diálogo con las opciones siguientes:

#### **Nombre**

Muestra el nombre del preset.

#### **Cargar/Reemplazar plug-ins de efecto**

Si se activa esta opción, se eliminan los plug-ins de efectos activos y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

#### **Insertar plug-ins defecto desde la ranura señalada (mantener plug-ins existentes)**

Si se activa esta opción, se conservan los plug-ins de efectos actuales y los nuevos plug-ins se insertan desde la ranura superior.

#### **Cargar/Reemplazar ajustes de remuestreo**

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de remuestreo, y se cargan los nuevos ajustes.

#### **Cargar/Reinicializar ajustes de niveles de Master**

Si se activa esta opción, se reinician los ajustes actuales de **Nivel Master**, y se cargan los nuevos ajustes.

#### **Cargar/Reemplazar plug-in de efecto final/dithering**

Si se activa esta opción, se elimina el plug-in de efecto final/dithering actual, y se carga el nuevo.

#### **Opciones de visibilidad de plug-in**

Le permite seleccionar si quiere mostrar todos los plug-ins, ocultar todos los plug-ins, o restaurar los plug-ins que estaban visibles al guardar el preset. Están disponibles las siguientes opciones:

- **Mostrar todos los plug-ins**
- **Ocultar todos los plug-ins**
- **Restaurar la visibilidad guardada de los plug-ins**

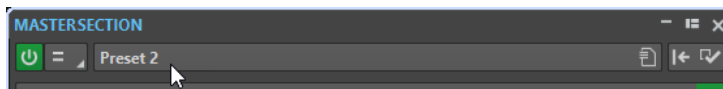
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Cargar presets de la Sección Master](#) en la página 327

## Menú emergente Presets Sección Master

Este menú emergente ofrece varias opciones para guardar, gestionar y restaurar presets de la **Sección Master**.

- Para abrir el menú emergente **Presets**, haga clic en el panel de presets de la parte superior de la **Sección Master**.



#### Guardar

Guarda los cambios que ha realizado en un preset existente.

#### Guardar como

Abre un diálogo en el que puede especificar un nombre y una ubicación para el preset.

#### Organizar presets

Abre la carpeta **Sección Master** en el Explorador de archivos/Finder de macOS, en la que puede renombrar o eliminar presets.

#### Cargar preset

Le permite cargar un preset de **Sección Master** a través del Explorador de archivos/Finder de macOS. Por ejemplo, resulta útil si desea cargar un preset proporcionado por otra fuente que no se encuentra en su carpeta raíz predeterminada.

#### Abrir diálogo de opciones al seleccionar un preset

Si esta opción está activada, al seleccionar un preset, se abre un diálogo en el que puede elegir cómo cargar el preset que seleccione.

#### Almacenar temporalmente

Le permite seleccionar una de las ranuras para guardar temporalmente un preset.

#### Restaurar

Le permite restaurar un preset guardado previamente.

#### Lista de presets guardados

Enumera los presets guardados en la carpeta **Presets** de la **Sección Master**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Presets de la Sección Master](#) en la página 325

## Monitorizar tareas en segundo plano

Durante la renderización, puede monitorizar el proceso, y pausar o cancelar tareas.

Una barra de estado situada debajo de la ventana del **Editor de audio** y de la ventana del **Montaje de audio** muestra el progreso del proceso de renderizado en curso. Puede cancelar o pausar el proceso de renderización con los botones correspondientes.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 421

## Cancelar tareas en segundo plano

Puede cancelar procesos de renderizado que se ejecutan en segundo plano.

---

#### PROCEDIMIENTO

- Haga uno de lo siguiente:

- En la barra de estado, haga clic en **Cancelar**.



- Pulse **Alt/Opción-.** en su teclado.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Monitorizar tareas en segundo plano](#) en la página 329

## Pérdidas de sonido

La causa más probable de las pérdidas de datos o sonido es que el ordenador no tiene la suficiente capacidad de procesamiento para soportar todos los procesadores de efectos usados.

Para evitar las pérdidas de datos:

- Utilice menos efectos.
- Considere la posibilidad de renderizar el procesado en lugar de ejecutarlo en tiempo real. A continuación, cree un master del archivo procesado sin aplicar efectos. Las pérdidas de datos nunca se producen cuando se mezcla en un archivo.
- No procese archivos en segundo plano.

Si no funciona ninguna de las soluciones anteriores, compruebe los ajustes de la tarjeta de audio. Puede que tenga que cambiar la configuración del búfer de audio. Si se produce una pérdida de datos durante un proceso de masterización en tiempo real, se recomienda volver a masterizar. Detenga la reproducción, haga clic en el indicador de la pérdida de datos para restablecerlo y vuelva a internarlo.

# Marcadores

Los marcadores permiten guardar y nombrar posiciones específicas de un archivo. Los marcadores resultan útiles para la edición y la reproducción.

Por ejemplo, los marcadores pueden servir para:

- Indicar puntos de guía (cue) o ubicaciones de tiempo absolutas.
- Resaltar secciones problemáticas.
- Separar visualmente las pistas.
- Establecer el cursor de la onda en una posición específica.
- Seleccionar todo el audio entre dos posiciones.
- Crear bucles de secciones en un archivo de audio.

La cantidad de marcadores que puede tener en un archivo es ilimitada.

## NOTA

Las funciones de la ventana **Marcadores** son las mismas para archivos de audio y montajes de audio. Sin embargo, la ventana **Marcadores** en montajes de audio ofrece opciones adicionales en relación a los clips.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Tipos de marcadores](#) en la página 331

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

[Crear marcadores](#) en la página 334

## Tipos de marcadores

Puede usar diferentes tipos de marcadores para localizar rápidamente determinadas posiciones.

Hay disponibles los siguientes tipos de marcadores:

### Marcadores genéricos

Permiten localizar posiciones y seleccionar todo el audio entre dos puntos, por ejemplo. Los marcadores genéricos se pueden crear durante la grabación.

### Marcadores de inicio y fin de región

Definen los puntos de inicio y fin para regiones genéricas. Los marcadores de inicio y fin de región se pueden crear durante la grabación y se usan en parejas.

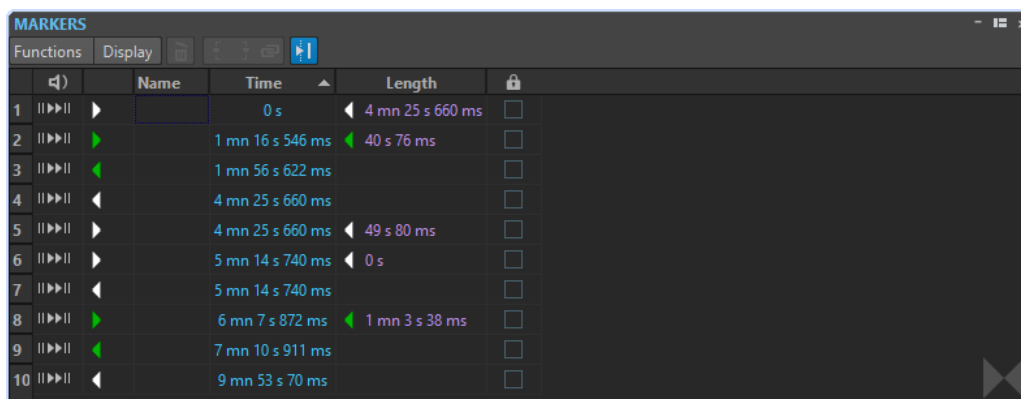
### Marcadores de inicio y fin de bucle

Se utilizan para definir puntos de bucle y se necesitan para acceder a las funciones de edición de bucles de la pestaña **Proceso** del **Editor de audio**. Los marcadores de inicio y fin de bucle están conectados con el modo **Bucle** al reproducir audio. Estos marcadores son útiles para editar y crear bucles antes de transferir un sonido a un muestreador. Los marcadores de bucles se utilizan por pares.

## Ventana Marcadores

En la ventana **Marcadores**, puede crear, editar y utilizar marcadores mientras trabaja en un archivo de audio o en un montaje de audio.

- Para abrir la ventana **Marcadores**, abra un archivo de audio o montaje de audio. Seleccione **Ventanas de herramientas > Marcadores**.



Ventana **Marcadores** de montajes de audio

### Lista de marcadores

La ventana **Marcadores** contiene una lista de todos los marcadores del archivo activo, junto con sus detalles y controles. Puede crear y editar los indicadores desde la lista de marcadores.

### Números de marcadores

Al hacer clic en el número de un marcador se desplaza por la forma de onda para mostrar el marcador correspondiente.

### Reproducir pre-roll



Reproduce el audio desde la posición del marcador con un pre-roll.

También puede pulsar **Alt** y hacer clic en **Reproducir pre-roll** para reproducir desde la posición del marcador con un pre-roll corto.

### Iniciar



Reproduce el audio desde la posición del marcador.

### Tipo de marcador

Muestra el tipo de marcador. Para cambiar el tipo de marcador, haga clic en el icono de marcador y seleccione otro tipo de marcador en la lista emergente.

#### NOTA

En la ventana **Marcadores** para montajes de audio, los marcadores de título (inicio, unión, final, índice) que están cuantizados en los límites del CD se muestran con un color de fuente verde, lo que le permite ver de un vistazo si están cuantizados o no.

### Nombre

Muestra el nombre del marcador. Para cambiar el nombre, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo nombre.



### Tiempo

Muestra la posición del marcador en la regla de tiempo. Para cambiar la posición, haga doble clic en la celda correspondiente e introduzca un nuevo valor.

### Canales

Muestra los canales en los que se ubican los marcadores. Puede hacer clic en el canal para especificar otro canal para el marcador, o seleccionar **Ajustar a todos los canales** para ajustar el marcador a todos los canales.

### Duración

Muestra el tiempo entre la posición inicial del marcador y el marcador de final correspondiente.

- Para ampliar la región entre un marcador inicial y uno final, haga clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**.
- Para seleccionar la región entre un marcador inicial y uno final, haga doble clic en la celda correspondiente en la columna **Duración**. Esta función solo está disponible para marcadores en el **Editor de audio**.

### Bloquear

Permite bloquear marcadores. Al bloquear los marcadores, se impide que se puedan arrastrar accidentalmente a una nueva posición de la ventana de la onda o el montaje. Para bloquear un marcador, active la casilla correspondiente.

### Referencia del clip (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Los marcadores se pueden vincular al borde izquierdo o derecho de un clip, así como a su forma de onda. Cuando mueve un clip, se mueve el marcador correspondiente con él. La columna de referencia del clip muestra el nombre del clip.

### Offset (solo disponible para marcadores en la ventana del montaje de audio)

Muestra la distancia entre el marcador y el punto de referencia.

## Menú Funciones

Dependiendo de si la ventana **Editor de audio** o la ventana **Montaje de audio** está abierta, las opciones disponibles son diferentes. Están disponibles las siguientes opciones en archivos de audio y montajes de audio:

### Seleccionar todo

Selecciona todos los marcadores de la lista de marcadores.

### Invertir estados de selección

Invierte el estado de selección de todos los marcadores.

### Anular selección de todo

Anula la selección de todos los marcadores.

### Borrar marcadores seleccionados

Borra todos los marcadores que están seleccionados.

### Nombres de marcadores por defecto

Abre el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, en el que puede seleccionar nombres de marcadores por defecto para cada tipo de marcador.

### Generar capítulos

Le permite generar un archivo de texto que lista los capítulos de su material de audio, según los marcadores que establezca, para usarlos en YouTube o Spotify.

### **Personalizar barra de comandos**

Abre un diálogo en el que puede personalizar los menús y atajos relacionados con los marcadores.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en archivos de audio:

### **Seleccionar en rango de tiempo**

Selecciona los marcadores del rango de selección en la ventana de onda.

Las siguientes opciones del menú **Funciones** solo están disponibles en montajes de audio:

### **Ligar marcadores seleccionados al inicio del clip activo**

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del clip activo. Cuando se mueve el inicio de este clip, también se mueve el marcador.

### **Ligar marcadores seleccionados al final del clip activo**

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al final del clip activo. Cuando se mueve el final de este clip, también se mueve el marcador.

### **Separar los marcadores seleccionados de su clip asociado**

Hace que la posición de los marcadores sea relativa al inicio del montaje de audio.

### **Seguir reproducción**

Si esta opción está activada y se reproduce audio, una barra verde junto al nombre del marcador indica el marcador que se ha reproducido por última vez.

### **Bloquear marcador seleccionado**

Bloquea el marcador seleccionado. Si esta opción está activada, no es posible mover ni borrar el marcador.

### **Vincular completamente al clip**

Vincula los marcadores a un clip para que se copien o borren cuando se copie o borre el clip.

### **Personalizar barra de comandos**

Abre el diálogo **Personalizar comandos** que contiene opciones para ocultar o mostrar botones específicos de la barra de comandos.

## **Menú Visualización**

Use el menú **Visualización** para determinar los tipos de marcadores que se visualizan en la lista de marcadores y en la línea de tiempo.

# **Crear marcadores**

Puede crear marcadores en la ventana de la onda y del montaje, tanto en modo de parada como durante la reproducción. Puede crear marcadores específicos si ya sabe qué quiere marcar, o bien crear marcadores genéricos.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:
  - Inicie la reproducción.
  - En la ventana de la onda o del montaje, establezca el cursor en la posición en la que desea insertar el marcador.
2. Haga uno de lo siguiente:

- En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar**, y haga clic en un icono de marcador en la sección **Marcadores**.
  - En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar**, y haga clic en **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores**. Esto abre el diálogo **Crear marcador**, que le permite crear diferentes tipos de marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición o en el rango de selección.
  - Haga clic derecho en la parte superior de la regla de tiempo y seleccione un marcador en el menú contextual.
  - Pulse **Insert**. Se crea un marcador genérico.  
Para ver los comandos de teclado de otros tipos de marcadores, haga clic derecho por encima de la línea de tiempo de la ventana de la onda o del montaje.
3. Opcional: para ajustar un marcador para un canal individual, haga clic en el nombre del canal, en la columna **Canal** de la ventana **Marcadores**, y seleccione el canal para el que quiere ajustar el marcador.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

[Pestaña Insertar \(Montaje de audio\)](#) en la página 213

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 131

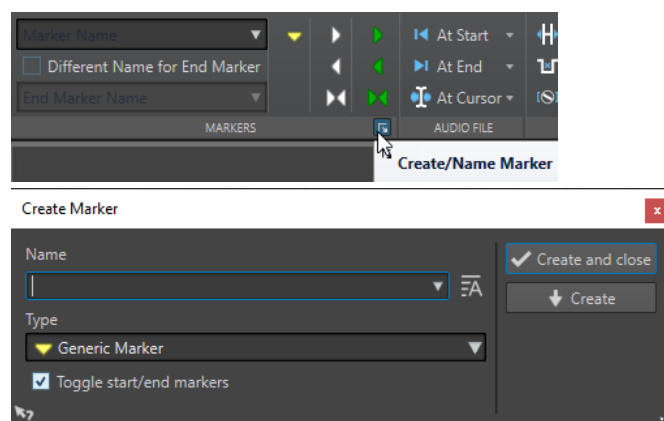
[Borrar marcadores](#) en la página 337

[Diálogo Crear marcador](#) en la página 335

## Diálogo Crear marcador

Este diálogo le permite crear diferentes tipos de marcadores y parejas de marcadores en la posición del cursor de edición o en el rango de selección.

- Para abrir el diálogo **Crear marcador**, haga clic en **Crear/Nombrar marcador** en la esquina inferior derecha de la sección **Marcadores** de la pestaña **Insertar** en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.

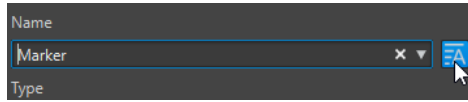


### Nombre

Le permite introducir el nombre del marcador. Si deja este campo vacío, se crea un nombre genérico.

### Nombre por defecto

Si esta opción, a la derecha del campo **Nombre**, está activada, WaveLab Elements le sugiere un nombre genérico.



### Tipo

Especifica el tipo de marcador que se debe generar.

### Alternar marcadores de inicio/final

Si esta opción está activada y crea un marcador de inicio, se selecciona el marcador de final correspondiente y viceversa.

### Crear y cerrar

Crea el marcador y cierra el diálogo **Crear marcador**.

### Crear

Crea el marcador sin cerrar el diálogo **Crear marcador**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear marcadores](#) en la página 334

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 131

## Crear marcadores en el inicio y el final de la selección

Puede marcar una selección para crear un bucle o revisarla, por ejemplo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana de la onda o en la ventana del montaje, cree un rango de selección.
2. Haga uno de lo siguiente:
  - En el **Editor de audio** o en la ventana de **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar** y seleccione una pareja de marcadores en la sección **Marcadores**.
  - En la ventana de onda, cree un rango de selección, haga clic derecho en él y seleccione la pareja de marcadores.
  - En la ventana de la onda o del montaje, cree un rango de selección, haga clic derecho encima de la regla de tiempo y seleccione la pareja de marcadores.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

[Pestaña Insertar \(Montaje de audio\)](#) en la página 213

[Pestaña Insertar \(Editor de audio\)](#) en la página 131

## Duplicar marcadores

Duplicar marcadores es un modo rápido de crear un marcador a partir de uno que ya existe.

---

#### PROCEDIMIENTO

- En el **Editor de audio** o en la ventana del **Montaje de audio**, mantenga pulsado **Mayús**, haga clic en un marcador y arrastre.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

## Borrar marcadores

Los marcadores pueden borrarse en la ventana de la onda o el montaje, y en la ventana **Marcadores**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Borrar marcadores en la ventana del Editor de audio o del Montaje de audio](#) en la página 337

[Borrar marcadores en la ventana de marcadores](#) en la página 337

## Borrar marcadores en la ventana del Editor de audio o del Montaje de audio

---

PROCEDIMIENTO

- Para borrar marcadores en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga uno de lo siguiente:
  - En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, haga clic derecho en un marcador y seleccione **Borrar**.
  - Arrastre y suelte un icono de marcador hacia arriba, fuera de la regla de tiempo.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Borrar marcadores](#) en la página 337

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

## Borrar marcadores en la ventana de marcadores

Resulta útil si el proyecto cuenta con múltiples marcadores o si el marcador que desea borrar no está visible en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.

---

PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione uno o varios marcadores.  
También puede seleccionar **Funciones > Seleccionar todo**.
2. Haga clic en el botón **Borrar marcadores seleccionados**, o seleccione **Funciones > Borrar marcadores seleccionados**.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

[Borrar marcadores](#) en la página 337

## Mover marcadores

Puede realizar diferentes operaciones en función de dónde arrastre en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.

---

#### PROCEDIMIENTO

- En la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio.**, arrastre un marcador a una nueva posición en la regla de tiempo.  
Si **Ajustar a bordes magnéticos** está activado, el marcador se ajusta a la posición del cursor o al inicio/final de una selección o una forma de onda.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana Editor de audio](#) en la página 119
- [Ventana de montaje de audio](#) en la página 203
- [Regla de tiempo y regla de nivel](#) en la página 57

## Navegar por los marcadores

Puede saltar al marcador anterior o al siguiente utilizando los botones del marcador correspondientes.

- Para saltar al marcador anterior/siguiente, seleccione la pestaña **Ver**, y, en la sección **Cursor**, haga clic en **Mover cursor al marcador anterior/Mover cursor al marcador siguiente**.
- Para establecer el cursor de la onda en una posición de marcador, en la ventana de onda o de montaje, haga doble clic en un triángulo de marcador.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Marcadores](#) en la página 331

## Ocultar marcadores de un tipo específico

Para obtener una vista general más clara, puede ocultar los tipos de marcadores.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, seleccione **Visualización**.
  2. Desactive los tipos de marcadores que desea ocultar.  
Puede volver a hacer visibles los marcadores activando el tipo de marcador correspondiente.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana Marcadores](#) en la página 332

## Convertir el tipo de un solo marcador

Puede convertir los marcadores de un tipo específico a otro tipo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Marcadores**, haga clic en el icono del marcador que desea convertir.
  2. Seleccione un nuevo tipo de marcador en la lista.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

- [Ventana Marcadores](#) en la página 332

## Renombrar marcadores

Puede cambiar los nombres de los marcadores.

- Para renombrar un marcador de la ventana de la onda o el montaje, haga clic derecho en un marcador, seleccione **Renombrar** y escriba un nuevo nombre.
- Para renombrar un marcador en la ventana **Marcadores**, haga doble clic en el nombre de un marcador en la columna **Nombre** y escriba un nuevo nombre.
- Para editar los nombres predeterminados, en la ventana **Marcadores**, seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

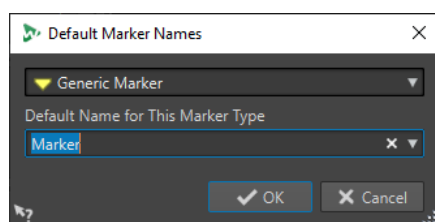
[Ventana Marcadores](#) en la página 332

[Diálogo Nombres de marcadores por defecto](#) en la página 339

## Diálogo Nombres de marcadores por defecto

En este diálogo puede especificar los nombres de los marcadores predeterminados.

- Para abrir el diálogo **Nombres de marcadores por defecto**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones > Nombres de marcadores por defecto**.



### Tipo de marcador

Le permite seleccionar el tipo de marcador para el que quiere especificar un nombre predeterminado.

### Nombre por defecto para este tipo de marcador

Permite especificar el nombre predeterminado del tipo de marcador seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

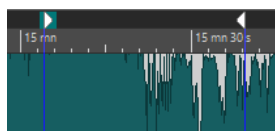
[Renombrar marcadores](#) en la página 339

## Seleccionar marcadores

Existen diferentes modos de seleccionar marcadores.

- En la ventana de la onda o del montaje, haga clic en un marcador.
- En la ventana **Marcadores**, haga clic en una celda. Se selecciona el marcador correspondiente.
- Utilice **Ctrl/Cmd** o **Mayús** para seleccionar múltiples marcadores.

El fondo del icono del marcador cambia para indicar la selección.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

## Seleccionar audio entre marcadores

Puede seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes o entre dos marcadores cualesquiera. De este modo, puede seleccionar una sección que se haya marcado.

- Para seleccionar el audio entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**.
- Para seleccionar varias regiones entre dos marcadores adyacentes, haga doble clic entre dos marcadores adyacentes y, a continuación, arrastre para seleccionar las regiones adyacentes.
- Para seleccionar el audio entre un par de marcadores de región, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en un marcador de región.
- Para extender la selección hasta el final de una región de marcador, en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**, mantenga pulsada la tecla **Mayús** y haga doble clic en la región de marcador que desee seleccionar.
- Para abrir la ventana **Marcadores** y mostrar más información sobre un marcador específico, mantenga pulsada la tecla **Alt** y haga doble clic en un marcador.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Editor de audio](#) en la página 119

[Ventana de montaje de audio](#) en la página 203

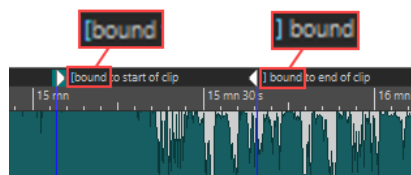
[Ventana Marcadores](#) en la página 332

## Ligar marcadores a clips en el montaje de audio

En la ventana **Montaje de audio**, puede ligar marcadores a clips. Gracias a ello, el marcador permanece en la misma posición en relación con el inicio/final del clip, aunque este se mueva o redimensione en el montaje de audio.

Encontrará las opciones relativas al ligado de clips y marcadores en el menú **Funciones** de la ventana **Marcadores**, y también al hacer clic derecho en un marcador en la ventana **Montaje de audio**.

Cuando se liga un marcador a un elemento de clip, su nombre va precedido de un carácter azul.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

## Cómo se guarda la información de los marcadores

WaveLab Elements puede usar opcionalmente archivos MRK como forma de guardar información de marcadores que es independiente del formato de archivo.



Sin embargo, para hacer que la información de marcadores sea intercambiable entre aplicaciones, WaveLab Elements también guarda alguna información en las cabeceras Wave.

#### NOTA

De forma predeterminada, no se crean archivos MRK y se guarda información en la cabecera de los archivos Wave.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Marcadores](#) en la página 331

[Pestaña Archivo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 430

## Generar capítulos para YouTube y Spotify mediante marcadores

Si pretende subir su material de audio a YouTube o Spotify, puede dividirlo en capítulos para que su público pueda seleccionar y reproducir partes concretas del contenido.


A partir de las parejas de marcadores, WaveLab puede generar un archivo de texto compatible con YouTube y Spotify que indique los capítulos de su material de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Para definir los capítulos, establezca y nombre un mínimo de tres parejas de marcadores en su archivo de audio o montaje de audio activo.

#### NOTA

- La duración mínima de un capítulo son diez segundos.
  - Es necesario un marcador al principio del material de audio. Si no hay ningún marcador disponible, WaveLab crea automáticamente un capítulo llamado «Introducción».
- 
2. Abra la ventana **Marcadores** seleccionando **Ventanas de herramientas > Marcadores**. Desde el menú **Funciones**, elija **Generar capítulos** .  
Se abre el diálogo **Generador de capítulos**.
  3. Haga sus ajustes en el diálogo **Generador de capítulos** y haga clic en **Aceptar**.
- 

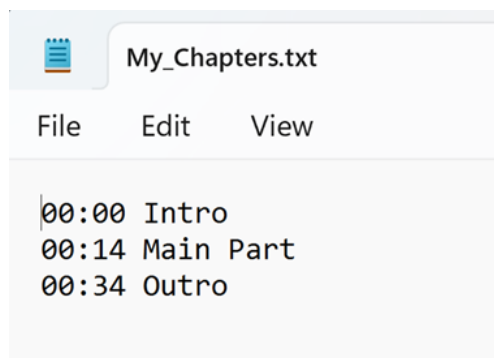
#### RESULTADO

Se crea un archivo de texto que lista los capítulos de su material de audio.

---

#### EJEMPLO

**Archivo de texto con la lista de los capítulos:**



#### IMPORTANTE

- Si el archivo de texto no enumera los capítulos como es debido, verifique lo siguiente:
    - Ha asignado un nombre a cada pareja de marcadores que define un capítulo.  
WaveLab ignora las parejas de marcadores sin nombre y no las incluye en el archivo de texto.
    - El nombre de cada pareja de marcadores empieza con una letra.  
WaveLab ignora las parejas de marcadores cuyos nombres empiezan con un dígito y no las incluye en el archivo de texto.
    - No ha utilizado ningún marcador de fin de región para definir los capítulos.  
WaveLab no reconoce marcadores de fin de región como identificadores de capítulos y no los incluye en el archivo de texto.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

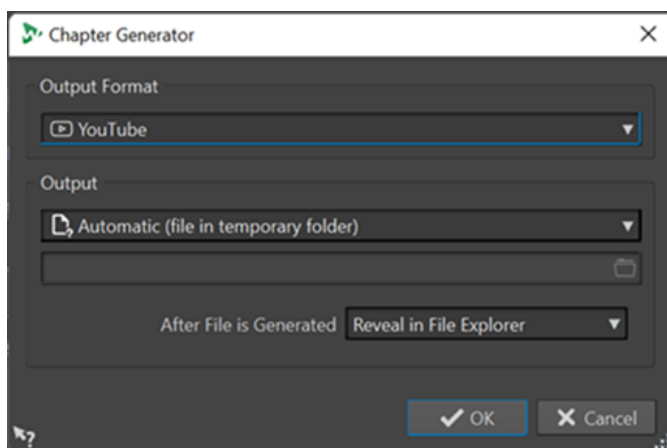
[Diálogo Generador de capítulos](#) en la página 342

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

## Diálogo Generador de capítulos

El diálogo **Generador de capítulos** le permite definir los capítulos de su material de audio, para usarlos en YouTube o Spotify.

- Para abrir el diálogo **Generador de capítulos**, abra la ventana **Marcadores** y seleccione **Funciones > Generar capítulos** .



#### Formato de salida

Le permite seleccionar **YouTube** o **Spotify** como formato de salida.

#### Salida

Le permite especificar el destino del archivo de texto. Puede elegir entre las opciones siguientes:

- **Automático (archivo en carpeta temporal):** guarda el archivo de texto en una carpeta temporal.
- **Archivo específico:** le permite navegar y seleccionar un archivo particular haciendo clic en el símbolo de la carpeta en la línea inferior.
- **Impresora:** le permite enviar el archivo de texto a una impresora.

- **Portapapeles:** envía el archivo de texto al portapapeles.

#### Después de generar el archivo

Le permite especificar qué quiere que WaveLab haga después de crear el archivo de texto que lista los capítulos. Puede elegir entre las opciones siguientes:

- **Mostrar en explorador de archivos:** muestra el archivo de texto en el Explorador de archivos/Finder de macOS. Abrirlo desde ahí permite comprobar que los capítulos están listados correctamente.
- **No hacer nada:** crea el archivo de texto sin abrirlo.
- **Lanzar aplicación asociada:** lanza la aplicación que ha especificado para abrir archivos .txt, si la hay. Esto le permite comprobar que los capítulos están listados correctamente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Generar capítulos para YouTube y Spotify mediante marcadores](#) en la página 341

[Ventana Marcadores](#) en la página 332

# Medidores

WaveLab Elements contiene una serie de medidores de audio que puede usar para monitorizar y analizar audio. Los medidores permiten monitorizar el audio durante la reproducción, la renderización y la grabación. Asimismo, puede utilizarlos para analizar secciones de audio cuando se detenga la reproducción.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de medidores](#) en la página 344

[Ajustes de medidores](#) en la página 344

## Ventanas de medidores

WaveLab Elements contiene una serie de medidores de audio que puede usar para monitorizar y analizar audio. Los medidores permiten monitorizar el audio durante la reproducción, la renderización y la grabación. Asimismo, puede utilizarlos para analizar secciones de audio cuando se detenga la reproducción.

Las ventanas de medidores se pueden acceder a través del menú **Medidores**. Solo puede haber una instancia de cada medidor de audio.

Es posible rotar el eje de la mayoría de los medidores de audio para ver los gráficos horizontal o verticalmente. En el caso de algunos medidores, también puede aplicar estilo y personalizar algunos parámetros en un cuadro de diálogo de ajustes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Medidores](#) en la página 344

[Anclar y desanclar ventanas de herramientas y ventanas de medidores](#) en la página 49

## Abrir y cerrar ventanas de medidores

Puede cerrar todas las ventanas de medidores que no necesita para su proyecto.

- Para abrir una ventana de medidor, seleccione **Medidores** y seleccione una ventana de medidor.
- Para cerrar una ventana de medidor anclada, haga clic derecho en la pestaña de la ventana del medidor y seleccione **Ocultar**.
- Para cerrar una ventana de medidor no anclada, haga clic en su botón **X**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de medidores](#) en la página 344

## Ajustes de medidores

Puede configurar la mayoría de medidores en los diálogos de ajustes correspondientes. Por ejemplo, puede ajustar el comportamiento, la escala y el color de los medidores.

- Para abrir el diálogo de ajustes de un medidor, seleccione **Funciones > Ajustes**.

- Para comprobar los resultados después de modificar los ajustes sin cerrar el diálogo de ajustes, haga clic en **Aplicar**.
- Para cerrar el diálogo de ajustes y descartar los cambios realizados, aunque haya hecho clic en el botón **Aplicar**, haga clic en **Cancelar**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de medidores](#) en la página 344

## Restablecer los medidores

Puede restablecer el visor de algunos medidores, por ejemplo, el **Medidor de nivel**.

---

#### PROCEDIMIENTO

- En la ventana del medidor, haga clic en **Reinicializar**, o seleccione **Funciones > Reinicializar**.

---

#### RESULTADO

Se reinician todos los valores e indicadores numéricos del medidor.

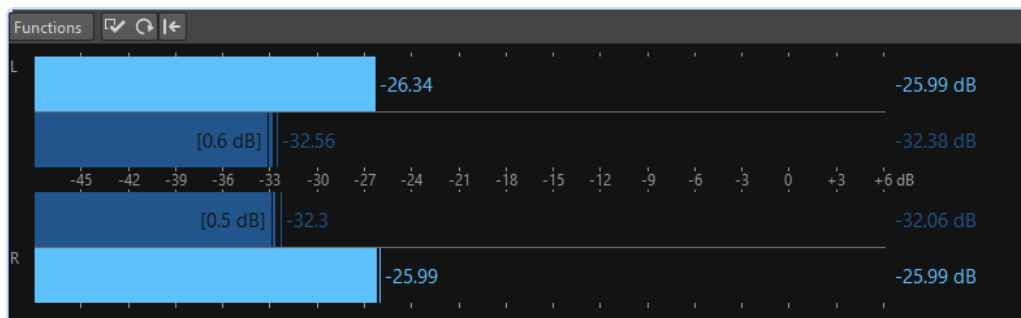
#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventanas de medidores](#) en la página 344

## Medidor de nivel

El **Medidor de nivel** muestra los niveles de sonoridad/decibelios promedio y de pico de su archivo de audio.

- Para abrir el **Medidor de nivel**, seleccione **Medidores > Medidor de nivel**.



### Medidores de nivel

El **Medidor de nivel** muestra el nivel de pico y la sonoridad promedio del modo siguiente:

- Los indicadores de Nivel de pico muestran los niveles de pico de cada canal, gráfica y numéricamente.
- Los medidores VU miden la sonoridad media (RMS) de cada canal. Estos indicadores disponen de una inercia interna que uniformiza las variaciones de sonoridad a partir de un lapso de tiempo definido por el usuario. Si está supervisando la reproducción o la entrada de audio, puede ver dos líneas verticales después de cada barra de medidor VU. Estas líneas indican el promedio de los valores RMS mínimos más recientes (línea izquierda) y el promedio de los valores RMS máximos más recientes (línea derecha). A la izquierda, se

muestra la diferencia entre los valores promedio mínimo y máximo. Esto ofrece una vista general del rango dinámico del material de audio.

- Los valores de sonoridad y pico máximo se muestran a la derecha de las barras de medidores. Los números entre paréntesis a la derecha de los valores de pico máximo indican las veces que se produce clipping (picos de señal de 0 dB). Los valores entre 1 y 2 son aceptables, pero si obtiene un valor superior, debe reducir el nivel master para evitar la distorsión digital.
- Es conveniente establecer los niveles de grabación de manera que raramente se produzca clipping. Si el nivel master está configurado con un valor demasiado elevado, la calidad del sonido y la respuesta de la frecuencia se ven afectadas en niveles de grabación elevados, y se producen efectos de clipping no deseados. Si el nivel está configurado demasiado bajo, los niveles de ruido pueden ser elevados en relación con el sonido principal que se está grabando.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Ajustes del medidor de nivel](#) en la página 346

## Diálogo Ajustes del medidor de nivel

En el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, puede ajustar el comportamiento, escala y color de los medidores.

- Para abrir el diálogo **Ajustes del medidor de nivel**, abra la ventana **Medidor de nivel** y seleccione **Funciones > Ajustes**.

### Sección Medidor de pico

#### Comportamiento del medidor - Tiempo de retroceso

Determina la velocidad con que el medidor de nivel de pico caerá tras un pico.

#### Comportamiento del medidor - Tiempo de detención

Determina durante cuánto tiempo se muestra el valor de pico. El pico se puede mostrar como una línea o un número. Si el medidor es demasiado corto, solo se muestra la línea.

#### Zona superior/Zona media/Zona inferior

Los botones de color le permiten seleccionar colores para las zonas inferior, media y superior del medidor de nivel. Puede definir el rango de las zonas superior y media cambiando los valores correspondientes.

### Sección Medidor VU (sonoridad)

#### Medidor VU (sonoridad)

Activa/desactiva el medidor VU.

#### Comportamiento del medidor - Resolución

Establece el tiempo que se utiliza para determinar la sonoridad. A menor valor, más se comportará el medidor VU como un medidor de picos.

#### Comportamiento del medidor - Zona dinámica

Fija el tiempo que se utiliza para determinar las líneas de valores máximo y mínimo recientes y, por lo tanto, determina la rapidez con que estas responderán a los cambios de sonoridad.

## Sección Colores globales

En esta sección puede elegir los colores para el fondo, las marcas (unidades de escala) y las líneas de rejilla del medidor.

## Sección Zona global (indicadores de pico y VU)

En esta sección puede especificar los valores mínimo y máximo del rango de nivel mostrado.

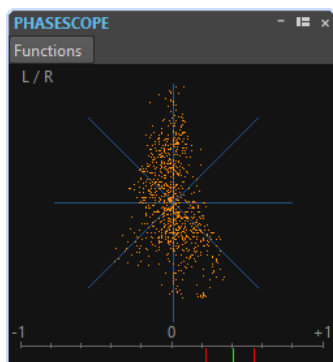
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Medidor de nivel](#) en la página 345

# Fasescopio

El **Fasescopio** indica la relación de fase y amplitud entre dos canales estéreo.

- Para abrir el **Fasescopio**, seleccione **Medidores > Fasescopio**.



## Leer el Fasescopio

El **Fasescopio** funciona del modo siguiente:

- Una línea vertical indica una señal mono perfecta (los canales izquierdo y derecho son el mismo).
- Una línea horizontal indica que el canal izquierdo es el mismo que el derecho, pero con una fase inversa.
- Una forma bastante redondeada indica una señal estéreo bien equilibrada. Si la forma se inclina hacia un lado, hay más energía en el canal correspondiente.
- Un círculo perfecto indica una onda sinusoidal en un canal, y la misma onda desplazada 45° en el otro.
- En general, a mayor continuidad, más graves hay en la señal, y a menor continuidad, más altas frecuencias.

## Medidor de correlación de fase

El medidor de correlación de fase de la parte inferior de la pantalla funciona del modo siguiente:

- La línea verde muestra la correlación de fase actual, y las dos líneas rojas muestran los valores máximo y mínimo recientes.
- Con una señal mono, el medidor muestra +1, que indica que ambos canales están perfectamente en fase.
- Si el medidor muestra -1, los dos canales son los mismos, pero uno está invertido.

- Generalmente, para una buena mezcla, el medidor debe mostrar un valor entre 0 y +1.

## Ajustes de fasescopio

En el diálogo **Ajustes de fasescopio**, puede ajustar el comportamiento, escala y color de los medidores.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de fasescopio**, abra la ventana **Fasescopio**, y seleccione **Funciones > Ajustes**.

### Fondo

Haga clic en esta opción para cambiar el color de fondo.

### Visor 2D

Le permite ajustar el color de la rejilla y la señal del visor 2D.

### Tamaño auto. (maximizar)

Si esta opción está activada, se optimiza el visor para que se ajuste a la ventana.

### Indicador de correlación

Aquí puede seleccionar los colores de los elementos de la visualización del medidor de correlación de fase, y ajustar el tiempo de detención del indicador máximo y el mínimo.

### Número de muestras a visualizar

Este ajuste afecta a la duración de la fase de la curva y la densidad de la visualización. Para audio con frecuencias de muestreo altas, puede que quiera subir este valor.

## Espectroscopio

El **Espectroscopio** muestra una representación gráfica del espectro de frecuencia, analizada en 60 bandas de frecuencias independientes, representadas como barras verticales.

- Para abrir el **Espectroscopio**, seleccione **Medidores > Espectroscopio**.



Los niveles de pico se muestran como líneas horizontales por encima de las bandas correspondientes, e indican valores máximos/de pico recientes. El **Espectroscopio** ofrece una vista general rápida del espectro. Para obtener un análisis más detallado del espectro de audio, utilice el **Espectrómetro**.

En el menú **Funciones**, puede especificar si se mostrarán solo los niveles de audio altos, o si también se mostrarán los niveles medios y bajos.

Están disponibles los siguientes ajustes:

- **Restringir a niveles de audio altos**
- **Incluir niveles de audio medios**

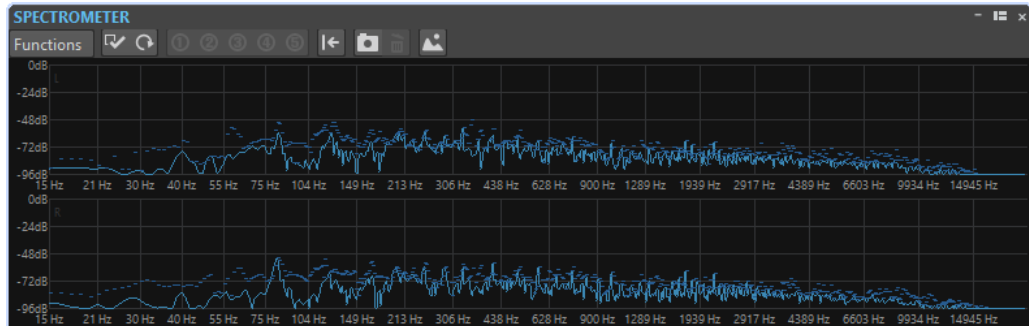


- Incluir niveles de audio bajos

## Espectrómetro

El **Espectrómetro** utiliza técnicas FFT (Fast Fourier Transform) para mostrar un gráfico de frecuencia, que proporciona un análisis de frecuencia preciso, detallado y en tiempo real.

- Para abrir el **Espectrómetro**, seleccione **Medidores > Espectrómetro**.



El espectro de frecuencia actual se muestra como un gráfico lineal. Los picos de espectro se muestran como líneas horizontales cortas.

## Zoom en la ventana de espectrómetro

En la ventana **Espectrómetro**, puede ampliar un área de frecuencia.

- Para ampliar un área de frecuencia, haga clic en un rectángulo del espectro y arrástrelo. Se ampliará el visor para que el rango de frecuencia seleccionado se ajuste a la ventana.
- Para volver a la visualización a escala completa, seleccione **Funciones > Zoom alejándose total** o haga doble clic en el espectro.

## Snapshots del espectrómetro

Puede tomar instantáneas o «snapshots» del espectro actual, por ejemplo para comprobar los efectos de añadir EQ.

Las instantáneas se muestran en el gráfico de espectro. Pueden visualizarse hasta cinco instantáneas. La sexta instantánea sustituye a la más antigua.



- Para tomar una instantánea, seleccione **Funciones > Añadir snapshot**.
- Para borrar la última instantánea, seleccione **Funciones > Borrar último snapshot**.

## Exportar datos FFT como texto ASCII

El análisis FFT (Fast Fourier Transform) es un método para convertir una forma de onda del dominio del tiempo al dominio de la frecuencia. Puede exportar los datos FFT mostrados como archivo de texto.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Análisis**.
2. En la sección **Monitorización**, active **Cursor de edición** o **Selección de audio**.
3. En la ventana **Espectrómetro**, seleccione **Funciones > Exportar datos FFT como ASCII**.
4. Especifique un nombre de archivo y una ubicación.
5. Haga clic en **Guardar**.

---

### RESULTADO

El archivo de texto resultante se puede importar a Microsoft Excel u otras aplicaciones que permitan crear curvas de gráficos a partir de archivos de texto.

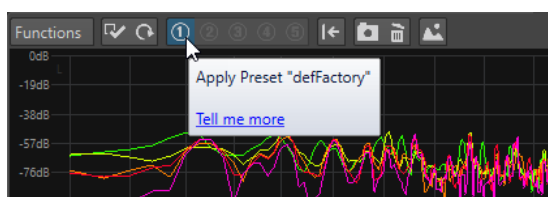
## Crear presets de ajustes de espectrómetro

Puede guardar hasta 5 **Ajustes de espectrómetro** como presets y asignarlos a los botones de **Presets**. Esto le permite comparar rápidamente diferentes ajustes de **Espectrómetro**.

---

### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Espectrómetro**, seleccione **Funciones > Ajustes**.
2. En el diálogo **Ajustes de espectrómetro**, haga sus ajustes.
3. Haga clic en el menú **Presets** y seleccione **Asignar a un botón de preset**.
4. Seleccione el botón al que quiere aplicar el preset.
5. Haga clic en **Aceptar** para cerrar el diálogo **Ajustes de espectrómetro**.
6. Inicie la reproducción y haga clic en los botones **Aplicar preset** para cambiar entre los presets.



---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustes de espectrómetro](#) en la página 350

## Ajustes de espectrómetro

En el diálogo **Ajustes de espectrómetro**, puede ajustar el comportamiento y la visualización de los medidores, y asignar hasta cinco conjuntos de ajustes del espectrómetro a los botones de presets.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de espectrómetro**, abra la ventana **Espectrómetro**, y seleccione **Funciones > Ajustes**.

## Pestaña Proceso

### Tamaño de bloque de análisis

Cuanto más alto sea este valor, mayor será la precisión en el dominio de la frecuencia, es decir, el espectro se dividirá en más bandas. Al mismo tiempo, se reduce la localización de tiempo. Esto significa que cuanto más alto sea el valor, más difícil será conocer dónde empieza una frecuencia determinada y finaliza en el tiempo.

#### NOTA

Para elevar el valor del tamaño de bloque también se requiere más CPU y se introduce una mayor latencia. Por tanto, los valores elevados solo deberían utilizarse para monitorización offline.

---

### Superposición de los bloques de análisis

Para obtener resultados más precisos, el programa puede analizar bloques solapados. Este ajuste determina la cantidad de superposición entre estos bloques; cuanto mayor sea el valor, más precisos serán los resultados.

#### NOTA

Elevar este valor consume mucha CPU. Un ajuste del 50% requiere el doble de potencia de CPU, uno del 75% requiere cuatro veces más potencia de CPU, etc.

---

### Ventana Suavizado

Le permite elegir qué método usar para preprocesar las muestras con el fin de optimizar el visor del **Espectrograma**.

## Pestaña Visualización

### Regla de frecuencias

Determina el rango de frecuencia que se mostrará, a escala completa. La frecuencia más baja que se mostrará depende del ajuste de **Tamaño de bloque de análisis** y la frecuencia más alta real depende de la frecuencia de muestreo.

### Escala logarítmica

Cuando se activa esta opción, cada octava ocupa el mismo espacio horizontal en la visualización. Si necesita más resolución en el rango de frecuencias altas, puede desactivar esta opción.

### Regla de nivel

Determina el rango de la regla de nivel vertical en dB.

### Normalizar visualización a 0 dB

Si esta opción está activada, el visor de nivel estará desplazado, para que el punto más alto de la curva se muestre como 0 dB. Esto solo es posible en el modo de tiempo diferido.

### Optimizar escala

Optimiza la escala de nivel para que solo se muestre el rango de nivel relevante. Esto solo es posible en el modo de tiempo diferido.

### Tipo de visualización

Le permite alternar la visualización entre la curva y el gráfico de barras.

### Tiempo de detención

Determina el tiempo que el gráfico de nivel de picos permanecerá cuando caiga el nivel.

### Colores

Permite seleccionar los colores de las curvas, la rejilla, el fondo, etc.

### Presets

Puede guardar hasta 5 **Ajustes de espectrómetro** como presets. Esto le permite cambiar rápidamente entre diferentes ajustes de **Espectrómetro** durante la reproducción.

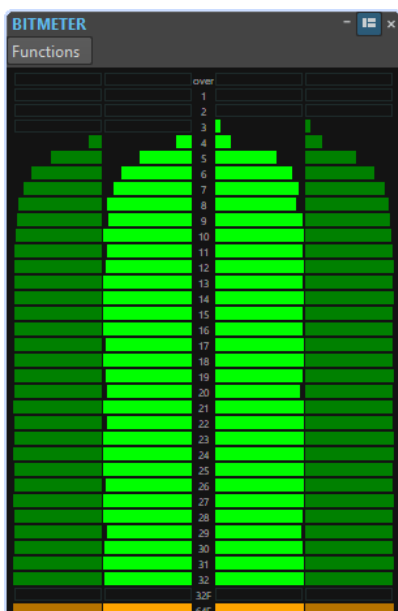
### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear presets de ajustes de espectrómetro](#) en la página 350

## Medidor de bits

El **Medidor de bits** muestra cuántos bits se utilizan.

- Para abrir el **Medidor de bits**, seleccione **Medidores > Medidor de bits**.



Aunque puede esperar que el número máximo de bits sea el mismo que la precisión del archivo de audio, no tiene por qué ser así.

En cuanto realiza cualquier tipo de procesamiento en tiempo real en un archivo de audio, los datos de audio se tratan con una precisión muy superior (punto flotante de 64 bits), para permitir una calidad de audio impoluta. La única vez que se reproduce un archivo de 16 bits con una precisión de 16 bits es, por ejemplo, cuando se reproduce sin fundidos ni efectos, y con los faders master configurados como 0,00.

### Cómo leer el Medidor de bits

- Los medidores internos muestran cuántos bits se utilizan.
- Los medidores externos muestran cuántos bits se han utilizado recientemente.
- El segmento **por encima** indica clipping.
- El segmento **32F** indica muestras con precisión de 32 bits flotantes.

- El segmento **64F** indica muestras con precisión de 64 bits flotantes.

### Cuándo utilizar el Medidor de bits

El **Medidor de bits** resulta útil en las siguientes situaciones:

- Para comprobar si se necesita dithering. Si está reproduciendo o mezclando en 16 bits, y el **Medidor de bits** muestra que se utilizan más de 16 bits, debería aplicar dithering.
- Para ver la precisión real de un archivo de audio. Por ejemplo, aunque un archivo esté en formato de 24 bits, solo se pueden utilizar 16 bits, o un archivo de 32 bits solo puede usar 24 bits.
- Para ver la salida de precisión de bits de un plug-in.
- Para ver si las muestras son de 32 bits flotantes, 64 bits flotantes o cualquier precisión PCM entre 8 bits y 32 bits en el punto de monitorización.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustes del medidor de bits](#) en la página 353

## Ajustes del medidor de bits

En el diálogo **Ajustes del medidor de bits**, puede ajustar el comportamiento y visualización del **Medidor de bits**.

- Para abrir el diálogo **Ajustes del medidor de bits**, abra la ventana **Medidor de bits** y seleccione **Funciones > Ajustes**.

### Colores

Puede ajustar los colores de los segmentos, las rejillas, el fondo, etc. de los medidores haciendo clic en los botones de color correspondientes.

### Tiempo de detención del bit

Determina durante cuánto tiempo los medidores exteriores mantienen los valores de pico.

### Indicador Bit

Determina cómo se muestran los bits. En **Modo intuitivo (proporcional al nivel de señal)**, se muestra el valor absoluto de la señal. El gráfico de barras es mayor cuanto más altos sean los niveles de la señal, de modo similar a un medidor de nivel común.

En **Modo verdadero (muestras con signo)**, el medidor muestra el mapeado directo de los bits. Sin embargo, dado que los valores reales pueden ser negativos, no hay relación intuitiva con el nivel. Este modo resulta útil si desea comprobar el rango completo, ya que se muestran todos los bits, independientemente de la señal de audio.

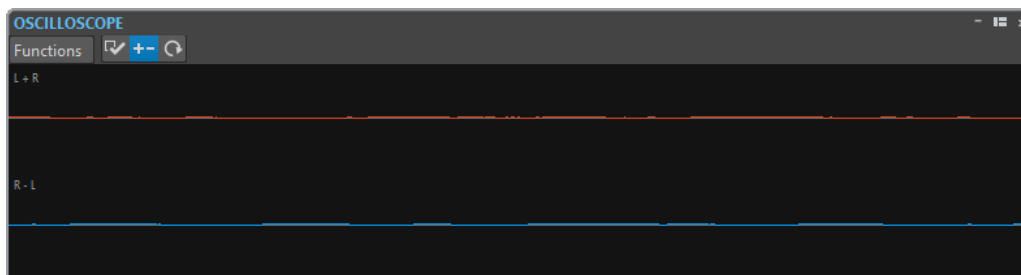
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Medidor de bits](#) en la página 352

## Osciloscopio

El **Osciloscopio** presenta una vista muy ampliada de la forma de onda alrededor de la posición del cursor de reproducción.

- Para abrir el **Osciloscopio**, seleccione **Medidores > Osciloscopio**.



Si está analizando audio estéreo, el **Osciloscopio** normalmente muestra los niveles individuales de los dos canales. Sin embargo, si activa **Mostrar Suma y Resta** en el menú **Funciones**, la mitad superior del **Osciloscopio** muestra la mezcla de ambos canales, y la inferior muestra la diferencia.

## Ajustes de osciloscopio

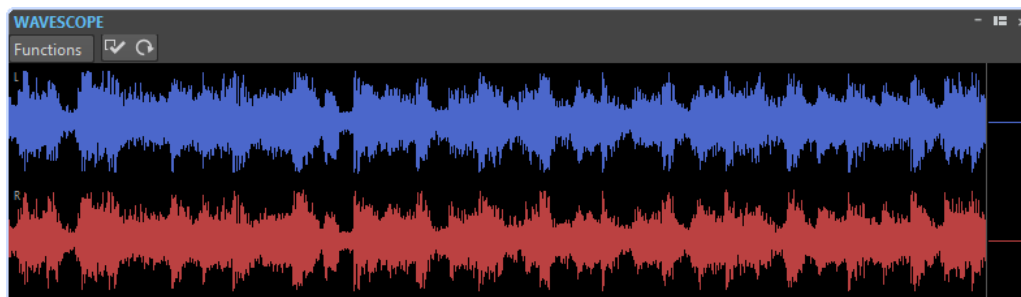
En el diálogo **Ajustes de osciloscopio**, puede ajustar los colores de visualización, así como activar y desactivar el **Zoom auto**. Cuando la opción **Zoom auto (amplitud normalizada)** está activada, se optimiza la visualización para que el nivel más alto se ajuste a la parte superior de la pantalla en todo momento y se muestren incluso las señales más pequeñas.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de osciloscopio**, abra la ventana **Osciloscopio**, y seleccione **Funciones > Ajustes**.

## Ondoscopio

El medidor **Ondoscopio** muestra un dibujo de forma de onda en tiempo real de la señal de audio que se monitoriza. Puede ser de utilidad cuando se graba o renderiza un archivo si el modo de monitorización de medición **Renderizado de archivo** está activo.

- Para abrir el **Ondoscopio**, seleccione **Medidores > Ondoscopio**.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ajustes de ondoscopio](#) en la página 354

## Ajustes de ondoscopio

En el diálogo **Ajustes de ondoscopio**, puede realizar varios ajustes de color para el fondo, la rejilla y la forma de onda, así como establecer el zoom vertical y la velocidad de renderización de la forma de onda.

- Para abrir el diálogo **Ajustes de ondoscopio**, abra la ventana **Ondoscopio**, y seleccione **Funciones > Ajustes**.

### Colores

Permite seleccionar colores para los gráficos de forma de onda.

### **Velocidad de forma de onda**

Determina cuánto se comprimirá de la visualización de la forma de onda.

Si **Igual que espectrograma en vivo** está activado, la velocidad de renderización del visor del **Ondoscopio** será la misma que el visor de **Espectrograma en vivo**.

### **Zoom de nivel**

Determina el zoom de nivel. Establezca un valor alto si la forma de onda tiene baja amplitud.

### **Borrar forma de onda cuando se llegue a la derecha del panel**

Si esta opción está activa, la visualización de la forma de onda se borrará cada vez que el cursor alcance el extremo derecho de la visualización. Si esta opción está desactivada, la nueva forma de onda sobrescribirá la anterior.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ondoscopio](#) en la página 354

# Operaciones de escritura

Para empezar el proceso de escritura de un CD, debe haber completado todos los preparativos para la grabación de un CD.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 286

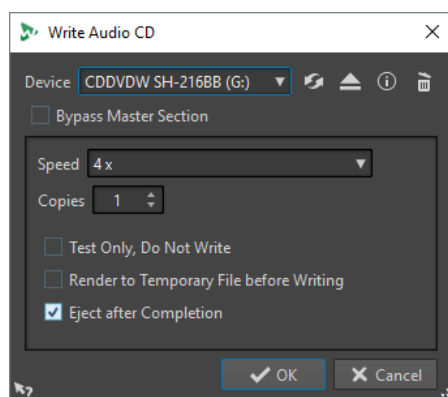
[Escribir montajes de audio](#) en la página 358

[Diálogo Escribir CD de audio](#) en la página 356

## Diálogo Escribir CD de audio

En este diálogo puede grabar un montaje de audio en un CD de audio.

- Cuando quiera escribir montajes de audio a un CD de audio, abra la ventana **CD**, y seleccione **Funciones > Escribir CD de audio**.



### Dispositivo

Le permite seleccionar la grabadora de discos que desea utilizar.

#### NOTA

En Mac, inserte un disco en la unidad después de abrir WaveLab Elements. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Elements.

### Actualizar

Escanea el sistema para buscar dispositivos ópticos conectados. Esto se hace automáticamente cuando se abre este diálogo. Haga clic en el icono de actualizar después de insertar un disco virgen para actualizar el menú **Velocidad**.

#### NOTA

En Mac, inserte un disco en la unidad después de abrir WaveLab Elements. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Elements.



### Expulsar el medio óptico

Al hacer clic aquí se expulsará el medio óptico presente en la unidad seleccionada.

### Información del dispositivo

Abre el diálogo **Información del dispositivo**, que muestra información sobre el dispositivo seleccionado.

### Borrar disco óptico

Borra el disco óptico presente en la unidad seleccionada, siempre que sea un disco regrabable.

### Bypass Sección Master

Si esta opción está activada, la señal de audio no se procesa a través de la **Sección Master** antes de grabarse en el disco.

### Velocidad

Le permite seleccionar la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de la capacidad de su dispositivo de escritura y del disco presente en el dispositivo.

### Copias

Le permite introducir el número de copias que quiere grabar.

### Solo probar, no escribir

Si esta opción está activada, hacer clic en **Aceptar** inicia una simulación de escritura de CD. Si se pasa este test, la operación real se realizará correctamente. Si el test falla, inténtelo de nuevo a una velocidad de escritura más baja.

### Renderizar a un archivo temporal antes de escribir

Si esta opción está activada, se crea una imagen del disco antes de grabar, lo que elimina el riesgo de subdesbordamientos de búfer. Esta opción es útil si su proyecto usa muchos plug-ins de audio mientras graba. Se activa automáticamente cuando quiere grabar varias copias. Aunque esta operación hace el proceso de escritura más largo, le permite seleccionar una velocidad de escritura más alta.

### Expulsar al acabar

Si esta opción está activada, el disco se expulsa después de la operación de escritura.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

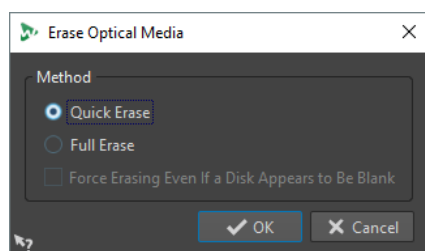
[Operaciones de escritura](#) en la página 356

[Ventana de álbum](#) en la página 286

## Diálogo Borrar medio óptico

En este diálogo, puede borrar rápida o completamente un disco óptico antes de escribir en él.

- Para abrir el diálogo **Borrar medio óptico**, abra el diálogo **Escribir CD de audio** y haga clic en el icono de papelera.



### **Borrado rápido**

Borra la tabla de contenidos del disco.

### **Borrado entero**

Borra todas las partes del disco.

### **Forzar borrado aunque el disco esté en blanco**

Si esta opción está activada, se borra el disco, incluso si es un disco virgen. Utilice esta opción para asegurarse de que los discos que se habían borrado parcial o mínimamente se borren totalmente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Escribir CD de audio](#) en la página 356

## **Escribir montajes de audio**

Puede grabar montajes de audio en un CD de audio.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Escribir un montaje de audio en un CD de audio](#) en la página 358

## **Escribir un montaje de audio en un CD de audio**

#### PRERREQUISITO

Configure el montaje de audio y ajuste las preferencias de escritura de CD en **Preferencias globales**.

#### NOTA

En Mac, inserte un disco en la unidad después de abrir WaveLab Elements. De otro modo, la unidad estará bajo el control del sistema operativo y no estará disponible para WaveLab Elements.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Opcional: en la ventana **Álbum**, seleccione **Funciones > Comprobar conformidad de CD** para comprobar que todos los parámetros se ajusten al estándar del Red Book.
2. Inserte un CD vacío en la unidad.
3. En la ventana **Álbum**, seleccione **Funciones > Escribir CD de audio**.
4. En el menú emergente **Dispositivo**, seleccione el dispositivo de escritura que desea utilizar.
5. Si quiere saltarse la **Sección Master**, active **Bypass Sección Master**.
6. Seleccione la velocidad de escritura en el menú emergente **Velocidad**.
7. Seleccione el número de copias que quiere grabar.  
Cuando vaya a grabar más de una copia, se recomienda activar **Renderizar a un archivo temporal antes de escribir**.
8. Opcional: active una o varias de las siguientes opciones:
  - Active **Solo probar, no escribir** si quiere probar si la operación de escritura sería satisfactoria.

- Active **Renderizar a un archivo temporal antes de escribir** si su montaje de audio utiliza muchos plug-ins. De este modo, los datos de audio se envían a la grabadora de CD con rapidez.
- Active **Expulsar al acabar** si desea que el disco sea expulsado automáticamente después de la operación de escritura.

9. Haga clic en **Aceptar**.

---

#### RESULTADO

Comienza la operación de escritura.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana de álbum](#) en la página 286

[Diálogo Escribir CD de audio](#) en la página 356

## Texto del CD

Texto del CD (CD-Text) es una extensión de la norma Red Book Compact Disc, y le permite guardar información de texto como el título, el autor de la canción, el compositor y el ID del disco en un CD de audio.

Los datos de texto se muestran en los reproductores de CD que admiten el formato de texto del CD. El texto del CD también se puede incluir en el informe del CD de audio.

#### NOTA

La funcionalidad texto del CD solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 223

[Diálogo Editor Texto CD](#) en la página 359

## Diálogo Editor Texto CD

En este diálogo, puede especificar información como el nombre del CD y sus títulos, el intérprete y el compositor, que se incluirá en el CD como Texto del CD.

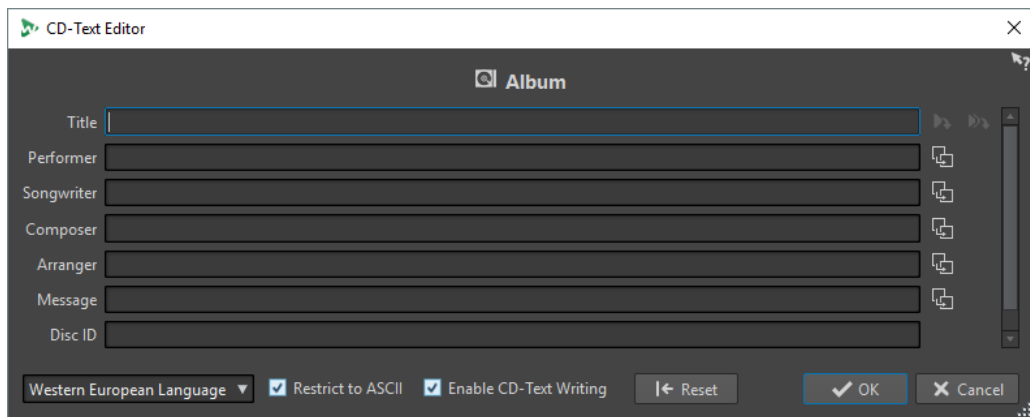
Puede añadir información sobre el propio disco y sobre cada pista individual. Esta información se introduce en los campos de texto que se desplazan horizontalmente. Hay un panel de campos para el propio disco y otro para cada pista.

#### NOTA

La funcionalidad texto del CD solo está disponible si ha seleccionado el modo **Estéreo** en las **Propiedades de montaje de audio**.

---

- Para abrir el diálogo **Editor Texto CD**, en la ventana **Álbum**, seleccione el título para la que quiere editar el CD-Text, y seleccione **Funciones > Editar Texto CD**.



### Copiar nombre de marcador de título



Copia el nombre del marcador del título en este campo.

### Copiar nombre de marcador de inicio de título a todos los títulos



Copia el nombre de cada marcador de inicio de título en el campo de título de cada título.

### Copiar texto a todos los títulos siguientes



Copia el texto a todos los títulos situados después del actual.

### Barra de desplazamiento

Le permite navegar por todos los textos de CD. La primera posición corresponde a todo el álbum, las demás a títulos individuales.

### Idioma

Le permite seleccionar cómo deben codificarse los caracteres en el CD.

#### NOTA

Si un carácter no es compatible con el texto del CD, se muestra como ?.

### Limitar a ASCII

Para asegurar compatibilidad máxima con los reproductores de CD, se recomienda restringir los caracteres a ASCII al usar la opción **Idioma de Europa occidental**. Si esta opción está activada y escribe un carácter no compatible, se muestra un carácter ?.

### Activar escritura de CD-Text

Si esta opción está activada, se escribe el texto de CD en el CD.

### Reinicializar

Restablece los ajustes a sus valores por defecto.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Texto del CD](#) en la página 359

[Ventana de álbum](#) en la página 286

[Propiedades de montaje de audio](#) en la página 223

## Formatos de CD de audio

Conocer la información de fondo sobre el formato de CD le ayudará a comprender mejor la creación de CDs propios.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos básicos de CD](#) en la página 361

## Formatos básicos de CD

Hay varios formatos para los contenidos de un disco CD. Por ejemplo, CDs de audio, CD-ROMS y CD-I. Todos ellos son ligeramente diferentes.

La especificación de CD de audio se denomina Red Book o Libro rojo. Es el estándar al que se ajusta WaveLab Elements.

### NOTA

Red Book CD no es un formato de archivo real. Todo el audio del CD se guarda en un archivo grande. Esto es diferente a los discos duros, por ejemplo, donde cada archivo se guarda de forma separada. Tenga en cuenta que todo el audio en realidad es un flujo largo de datos digitales.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de CD de audio](#) en la página 361

## Tipos de eventos de un CD de audio

Hay tres tipos de eventos que se pueden utilizar para especificar varias secciones de audio en el CD.

### Inicio del título

Puede haber hasta 99 títulos en un CD. Cada una se identifica únicamente por su punto de inicio.

### Subíndice del título

En los reproductores de CD avanzados, un título puede dividirse en subíndices (a veces se denominan solamente índices). Se utilizan para identificar las posiciones importantes de un título. Puede haber 98 subíndices en cada título. Sin embargo, dado que buscar y localizar un subíndice resulta difícil y requiere mucho tiempo, muchos reproductores de CD omiten esta información.

### Pausa

Se añade una pausa antes de cada título. Las pausas pueden tener una duración variable. Algunos reproductores de CD indican las pausas entre títulos en sus visores.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de CD de audio](#) en la página 361

## Frames, posiciones, miniframeos y bits

Los datos de un CD de audio se dividen en frames.

Un frame se compone de 588 muestras estéreo. 75 frames constituyen un segundo de audio. Esto es debido a que la siguiente operación:  $75 \times 588 = 44100$ ; dado que la frecuencia de

muestreo del formato CD es 44100 Hz (muestras por segundo), esto equivale a un segundo de audio. Cuando especifica posiciones en el CD en WaveLab Elements, lo hace en el formato mm:ss:ff (minutos:segundos:frames). Los valores de frame oscilan entre 0 y 74, porque hay 75 frames en un segundo.

Técnicamente, no hay forma de especificar algo más pequeño que un frame en un CD. Una de las consecuencias de esto es que si la longitud de muestra de una pista de CD no es igual a un número de frames perfecto, hay que añadir audio vacío al final. Otra consecuencia es que cuando reproduce el CD, nunca puede situarse en algo más pequeño que un frame. Si necesita algunos datos en mitad de un frame, aún así tiene que leer todo el frame. De nuevo, esto es distinto a su disco duro, donde puede recuperar cualquier byte del disco, sin tener que leer los datos circundantes.

Pero los frames no son los bloques de datos más pequeños de un CD. También existe algo llamado «miniframes». Un miniframe es un contenedor de 588 bits. 98 miniframes juntos forman un frame normal. En cada miniframe, solo hay espacio para seis muestras estéreo, lo que significa que queda mucho espacio para datos diferentes al propio audio. Hay información de codificación, sincronización láser, corrección de errores y datos PQ para identificar los límites de pista. Estos datos PQ son de gran importancia para todo aquel que quiera crear su propio CD y gestionarlo sin esfuerzo en WaveLab Elements.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de CD de audio](#) en la página 361

## Códigos ISRC

El Código Estándar Internacional de Grabación (ISRC, por sus siglas en inglés) es una identificación que solo se utiliza en los CDs dirigidos a la distribución comercial. WaveLab Elements le permite especificar un código ISRC para cada pista de audio. Estos códigos los proporcionan los productores o clientes.

El código ISRC se estructura de este modo:

- Código de país (2 caracteres ASCII)
- Código de propietario (3 caracteres ASCII)
- Año de grabación (2 dígitos o caracteres ASCII)
- Número de serie (5 dígitos o caracteres ASCII)

Los grupos de caracteres suelen mostrarse separados por guiones para facilitar su lectura, pero los guiones no forman parte del código.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de CD de audio](#) en la página 361

## Códigos UPC/EAN

Código UPC/EAN: el Código Universal de Producto/Número de Artículo Europeo es un número de catálogo para un artículo (por ejemplo, un CD) destinado a la distribución comercial. En un CD, el código también se llama Número de Catálogo del Medio y solo hay un código de este tipo por disco. Estos códigos los proporcionan los productores o clientes.


El UPC es un código de barras de 12 dígitos utilizado de forma generalizada en EE. UU. y Canadá. EAN-13 es un código de barras estándar de 13 dígitos (12 más un dígito de suma de verificación) definido por la organización de estándares GS1. EAN ahora se llama Número de Artículo Internacional, pero se sigue utilizando la abreviatura anterior.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de CD de audio](#) en la página 361

## Preénfasis

El preénfasis de CD se refiere al proceso designado para aumentar, con una banda de frecuencias, la magnitud de algunas frecuencias (en general más altas) en comparación con la magnitud de otras frecuencias (en general más bajas) para mejorar la relación señal-ruido bajando las frecuencias durante la reproducción.

El preénfasis se utiliza en telecomunicaciones, grabación de audio digital, edición de grabaciones de audio y retransmisiones FM. La presencia de preénfasis en una pista a veces se indica con una marca de verificación en la columna **Preénfasis**  del diálogo **Importar CD de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de CD de audio](#) en la página 361

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 378

## Modo Disc-At-Once - Grabar CD-Rs para su duplicación en CDs reales

WaveLab Elements solo graba CDs de audio en el modo Disc-at-Once.

- Si desea crear un CD-R para utilizarlo como master para una producción de CD, debe grabar el CD-R en el modo Disc-At-Once. En este modo, todo el disco se graba en un solo pase. Hay otros modos de grabar un CD, concretamente Track-At-Once y Multi-Session. Si utiliza estos formatos de escritura, los bloques de enlace creados para unir los diferentes pases de grabación se reconocerán como errores incorregibles cuando intenta masterizar desde el CD-R. Estos enlaces también pueden producir ruidos al reproducir el CD.
- El modo Disc-At-Once proporciona más flexibilidad a la hora de especificar las longitudes de pausa entre las pistas.
- Disc-At-Once es el único modo que admite subíndices.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos de CD de audio](#) en la página 361

## Grabar sobre la marcha frente a Imágenes de CD

WaveLab Elements graba un CD sobre la marcha, es decir, no crea una imagen de CD antes de grabar. Este método hace que grabar CDs/DVDs sea más rápido y requiera menos espacio en disco. Sin embargo, también puede crear una imagen antes de crear un CD/DVD.

# Bucles

Crear un bucle de un sonido permite repetir una sección de la muestra de forma indefinida para crear un sostenido de duración ilimitada. Los sonidos instrumentales de los muestreadores se basan en el bucleado de sonidos de órgano, por ejemplo.

En WaveLab Elements, los bucles se definen por marcadores de bucle o la selección de audio. Los marcadores de bucle se añaden, mueven y editan de la misma forma que cualquier otro tipo de marcador.

Para asegurarse de que encuentra un buen punto de bucle, tenga en cuenta lo siguiente:

- Un bucle largo normalmente suena lo más natural posible. Sin embargo, si el sonido no tiene una sección estable en la parte central (una parte de sostenido uniforme), puede ser difícil encontrar un buen bucle largo.  
Por ejemplo, es difícil crear un bucle con una nota de piano que se desvanece de forma continua, porque el punto inicial del bucle es más fuerte que el punto final. Es mucho más fácil crearlo con una flauta, ya que el sonido de la sección de sostenido es muy estable.
- Los bucles deberían empezar poco después del ataque, es decir, una vez que el sonido se ha estabilizado a una nota sostenida.
- Si crea un bucle largo, este debería terminar tan tarde como sea posible, pero antes de que el sonido empiece a desvanecerse hacia el silencio.
- Los bucles cortos son difíciles de colocar dentro del sonido. Procure colocarlos cerca del final.

## NOTA

Puede encontrar más información acerca de la creación de bucles en general y las posibilidades concretas de su equipo en el manual de su muestreador.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear bucles](#) en la página 364

[Refinado de bucles](#) en la página 365

## Crear bucles

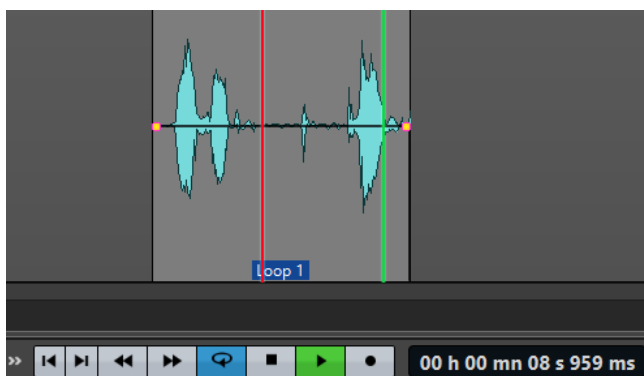
Puede buclear la selección de audio o usar marcadores de bucle y ajustar el bucle durante la reproducción.

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione la sección de audio que desee utilizar para crear un bucle.
2. Haga clic derecho en la selección de audio y seleccione **Crear bucle a partir de la selección**.
3. En la barra de transporte active **Bucle**.
4. Haga clic derecho en **Reproducir rango de audio** y active **Región entre pares de marcadores**.
5. Haga clic derecho en **Bucle** y seleccione la frecuencia con la que quiera que el audio entre en bucle en el **Modo bucle**. Están disponibles las siguientes opciones:



- **Reproducir continuamente**
  - **Reproducir 2 veces**
  - **Reproducir 3 veces**
  - **Reproducir 4 veces**
  - **Reproducir 5 veces**
6. Reproduzca el bucle.



La selección de audio se buclea.

7. Opcional: ajuste la posición de los marcadores o los bordes de selección izquierdo y derecho para ajustar el bucle.
8. Opcional: ajuste los bordes de selección izquierdo y derecho para ajustar el bucle.
- 

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Crear un bucle de esta forma no implica necesariamente buenos bucles, porque los clics o cambios abruptos en el timbre en el punto de retorno pueden ocurrir.

Se recomienda que use este método para establecer la duración básica del bucle, y después recurrir a la **Herramienta de bucles** y al **Uniformizador de tono de bucle** para su optimización.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Buclear audio que no es muy adecuado para ser bucleado](#) en la página 373

[Refinado de bucles](#) en la página 365

[Diálogo Herramienta de bucles](#) en la página 366

[Diálogo Uniformizador de tono de bucle](#) en la página 374

## Refinado de bucles

Un bucle básico puede contener clics o cambios abruptos en el timbre en el punto de retorno. Para crear un bucle perfecto, puede refinar el bucle. Utilice el diálogo **Herramienta de bucles** para modificar una selección de bucle existente y crear un bucle perfecto, o utilícelo para crear un bucle a partir de audio que no sea totalmente adecuado para ello.

Puede escanear el área entre dos marcadores de bucle para detectar automáticamente los puntos de bucle. Puede especificar parámetros que determinen el nivel de precisión del programa a la hora de sugerir puntos de bucle.

Si la búsqueda automática de puntos de bucle no tiene éxito, puede procesar la forma de onda para crear bucles más suaves realizando un fundido cruzado de las áreas de la forma de onda cercanas a los puntos de inicio y fin del bucle.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Herramienta de bucles](#) en la página 366

[Refinar bucles](#) en la página 370

## Diálogo Herramienta de bucles

Este diálogo le permite ajustar los puntos de inicio y fin de los bucles, y realizar el fundido cruzado de los límites. Los puntos de inicio y fin del bucle se especifican con los marcadores de inicio y fin del bucle.

Si hay más de una pareja de marcadores de bucle en el archivo de audio, haga clic en el área entre la pareja de marcadores para ajustar los puntos de inicio y fin correspondientes.

- Para abrir el diálogo **Herramienta de bucles**, abra el **Editor de audio**. Seleccione la pestaña **Proceso**. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.

### Pestaña Ajuste de puntos de bucle

Esta pestaña le permite depurar manualmente una selección de bucles arrastrando la forma de onda hacia la izquierda/derecha o utilizando los botones de búsqueda automática para hallar el punto de bucle apto más cercano. El objetivo es alinear las formas de onda para que se encuentren en un punto de cruce por cero donde las formas de onda coincidan tanto como sea posible.

#### NOTA

Cuando ajuste los puntos de inicio y fin de bucle en el diálogo, los marcadores de inicio y fin de bucle se ajustan de la forma correspondiente en la ventana principal de forma de onda. Este movimiento puede no ser visible, dependiendo de cuánto mueva los marcadores y del factor de zoom que haya utilizado.

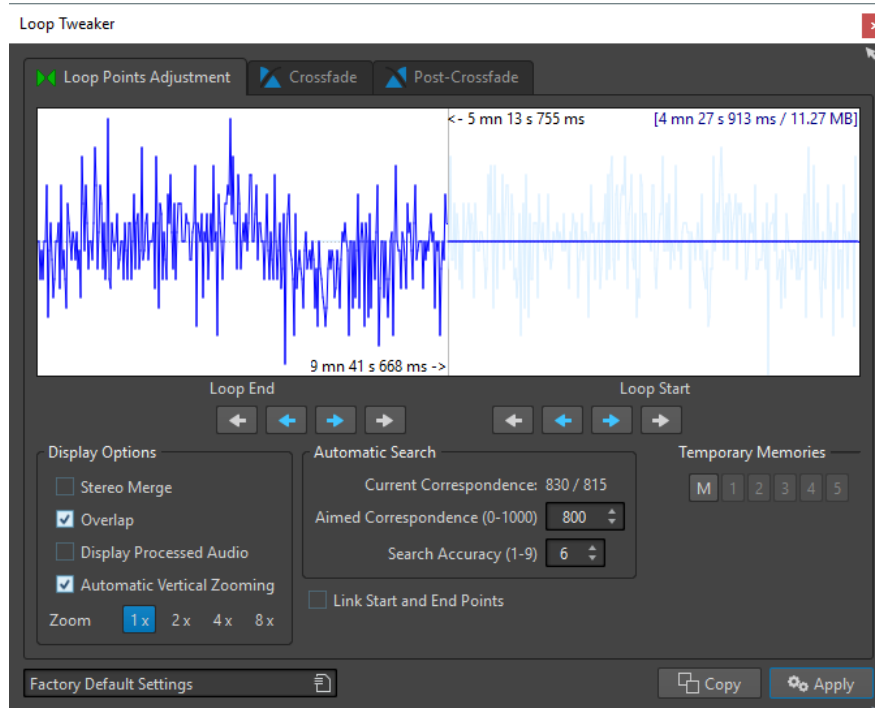
#### CONSEJO

- Si quiere oír las diferencias al ajustar los marcadores de bucle, active **Bucle** en la barra de transporte durante la reproducción.
- Si no utiliza un fundido cruzado ni un postfundido cruzado, no tiene que hacer clic en **Aplicar** cuando se modifican puntos de bucle.
- Puede dejar abierto el diálogo **Herramienta de bucles** y ajustar manualmente la posición de los marcadores en las ventanas principales de forma de onda.

#### NOTA

Si utiliza la función **Herramienta de bucles** en archivos de audio surround, solo se muestran los canales L/R y se usan para hacer coincidir las formas de onda, pero se procesan todos los canales.

---



La parte superior de este diálogo muestra el inicio y el fin de la forma de onda entre los marcadores de bucle. La parte inferior de este diálogo ofrece las siguientes opciones:

**Fin bucle: flechas interiores**

Mueve el punto de fin de bucle hacia la izquierda/derecha.

**Fin bucle: flechas exteriores**

Invoca la búsqueda automática de un buen punto de bucle lo más cercano posible, a la izquierda o derecha del punto de fin de bucle, y mueve el punto de fin a esa posición.

**Inicio bucle: flechas interiores**

Mueve el punto de inicio de bucle hacia la izquierda/derecha.

**Inicio bucle: flechas exteriores**

Invoca la búsqueda automática de un buen punto de bucle lo más cercano posible, a la izquierda/derecha del punto de inicio de bucle, y mueve el punto de inicio a esa posición.

**Mezclar estéreo**

Si esta opción está activada para un archivo estéreo, las dos formas de onda se superponen. De lo contrario, se muestran en dos secciones distintas.

**Superponer**

Si esta opción está activada, las formas de onda de ambas mitades continúan en la otra mitad. Esto muestra el aspecto de la forma de onda antes y después del bucle.

**Mostrar audio procesado**

Esta opción solo tiene sentido después de que haya aplicado un fundido cruzado. Si esta opción está activada, la pantalla muestra una vista previa de la forma de onda después del fundido cruzado. Si esta opción está desactivada, verá el aspecto de la forma de onda sin el fundido cruzado.

**Zoom vertical automático**

Si esta opción está activada, el aumento vertical se ajusta para que la forma de onda siemp rellene todo el visor, verticalmente.

### **Zoom**

Establece el factor de zoom.

### **Correspondencia actual**

Indica en qué medida las formas de onda cercanas a los puntos de bucle coinciden entre sí. El valor izquierdo estima la similitud a través de varios ciclos de onda, mientras que el valor derecho estima la similitud de las muestras cerca de los puntos de bucle. Cuanto mayores son los valores, mejor es la coincidencia.

### **Correspondencia objetivo (0-1000)**

Define la búsqueda automática de puntos de bucle adecuados. Esto define el grado de similitud que debe tener la sección encontrada con relación a la sección con que se realiza la comparación, para que se pueda considerar una coincidencia válida. Cuanto mayor sea el valor, mayor parecido deberá tener la sección encontrada. Un valor de 1000 requiere de una coincidencia perfecta del 100%.

### **Precisión de búsqueda (1-9)**

Determina el número de muestras que el análisis de búsqueda automática deberá tener en cuenta. A valores más altos, más precisión, pero también más tiempo de proceso.

### **Enlazar puntos de inicio y fin**

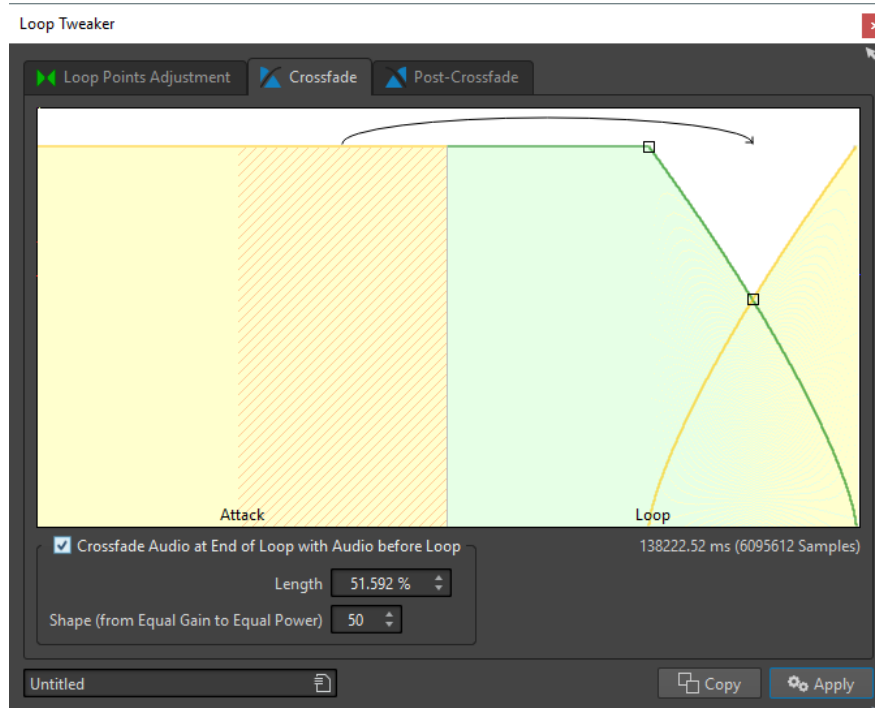
Si esta opción está activada, los puntos de inicio y fin se mueven a la vez al ajustar manualmente los puntos de bucle. Como resultado, la longitud del bucle se mantiene exactamente igual y todo el bucle se mueve.

### **Memorias temporales**

Permite guardar hasta cinco conjuntos diferentes de puntos de bucle, que se pueden recuperar más adelante. Esto le permite probar diferentes ajustes de bucle. Para guardar un conjunto, haga clic en el botón **M** y luego en uno de los botones 1-5.

### **Pestaña Fundido cruzado**

Esta pestaña le permite aplicar un fundido cruzado entre el audio al final del bucle y el audio al inicio del bucle. Esto puede ser útil para suavizar la transición entre el final de un bucle y su principio, en especial cuando se utiliza material que no es muy apropiado para tener un bucle. Puede utilizar los puntos de arrastre de la envolvente o los deslizadores para ajustar la envolvente de fundido cruzado. Haga clic en **Aplicar** para crear el fundido cruzado.



### Fundir cruzado al final del bucle con el audio anterior al bucle

Para permitir el fundido cruzado, active esta casilla de verificación. El fundido cruzado se aplica al hacer clic en **Aplicar**.

### Duración

Determina la duración del fundido cruzado. En general, es deseable que el fundido cruzado sea lo más breve posible, con un resultado aceptable.

#### NOTA

- Un fundido cruzado largo suaviza el bucle. Sin embargo, se procesa una parte mayor de la forma de onda, lo cual modifica su carácter.
- Un fundido cruzado más breve afecta menos al sonido, pero el bucle no es tan suave.

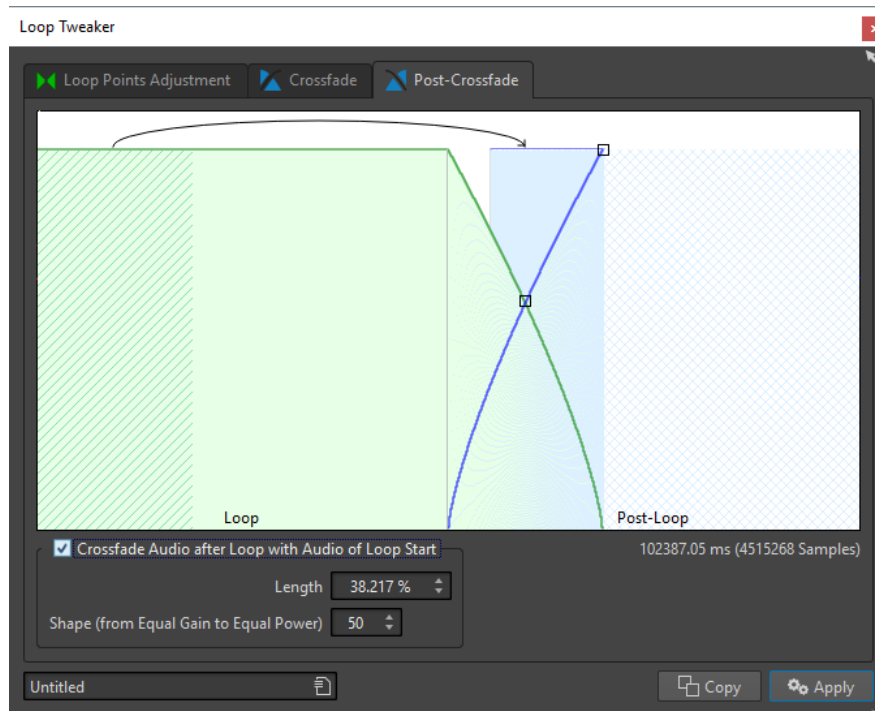
### Forma (desde igual ganancia a equipotencial)

Determina la forma del fundido cruzado. Use valores bajos para sonidos simples y valores altos para sonidos complejos.

### Pestaña Post-Fundido cruzado

Llamamos postfundido cruzado al acto de realizar un fundido cruzado del bucle para reconducirlo al audio una vez finalizado. De esta forma, no se producen fallos cuando la reproducción continúa después del bucle. Esto se realiza mezclando una copia del bucle con el audio.

Esta pestaña le permite aplicar un fundido cruzado al final del bucle mezclando una copia del bucle de nuevo con el audio. Puede utilizar los puntos de arrastre de la envolvente o los deslizadores para ajustar la envolvente de fundido cruzado. Haga clic en **Aplicar** para crear el postfundido cruzado.



### Fundido cruzado después del bucle con el audio del inicio del bucle

Para permitir el fundido cruzado, active esta casilla de verificación. El fundido cruzado se aplica al hacer clic en **Aplicar**.

### Duración

Determina la duración del fundido cruzado. En general, es deseable que el postfundido cruzado sea lo más breve posible, con un resultado aceptable.

#### NOTA

- Un postfundido cruzado largo suaviza el bucle. Sin embargo, se procesa una parte mayor de la forma de onda, lo cual modifica su carácter.
- Un postfundido cruzado más breve afecta menos al sonido, pero el bucle no es tan suave.

### Forma (desde igual ganancia a equipotencial)

Determina la forma del postfundido cruzado. Use valores bajos para sonidos simples y valores altos para sonidos complejos.

## Refinar bucles

Puede refinar bucles usando el diálogo **Herramienta de bucles**.

#### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, cree un bucle básico usando una pareja de marcadores de bucle.
2. Haga clic entre el marcador de inicio de bucle y el marcador de fin de bucle del bucle que quiera refinar.
3. Seleccione la pestaña **Proceso**.
4. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.
5. En el diálogo **Herramienta de bucles**, refine su bucle.

6. Haga clic en **Aplicar**.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Crear bucles](#) en la página 364

[Diálogo Herramienta de bucles](#) en la página 366

## Mover puntos de bucle manualmente

Si su bucle todavía tiene fallos o cambios de nivel en los puntos de transición, puede usar el diálogo **Herramienta de bucles** para mover los puntos en tramos cortos para eliminar los fallos.

Este método resulta similar a la opción de desplazar los puntos de bucle en la visualización de la onda, pero proporciona una información visual que hace que sea más fácil encontrar buenos puntos de bucle.

Hay dos formas de mover puntos de bucle manualmente en la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** del diálogo **Herramienta de bucles**:

- Arrastre la forma de onda hacia la izquierda y la derecha.
- Utilice las flechas azules debajo de la forma de onda para empujar el audio hacia la izquierda y la derecha. Con cada clic se desplazará el punto de bucle a razón de una muestra por clic.

Al mover puntos de bucle manualmente se deben tener en cuenta las siguientes observaciones:

- Para mover el punto final hasta una posición posterior o anterior, desplace la parte izquierda de la visualización.
- Para mover el punto final hasta una posición posterior o anterior, desplace la parte izquierda de la visualización.
- Para mover los puntos de inicio y fin de forma simultánea, active la opción **Enlazar puntos de inicio y fin**. Así, al ajustar un punto de bucle, la longitud del bucle seguirá siendo la misma, pero se moverá todo el bucle.
- También puede ajustar los marcadores de bucle en la ventana de onda.

## Detectar automáticamente buenos puntos de bucle

El diálogo **Herramienta de bucles** puede encontrar automáticamente buenos puntos de bucle.

---

PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, seleccione el bucle que desea refinar haciendo clic entre sus marcadores de inicio y fin de bucle.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.
4. En el diálogo **Herramienta de bucles**, en la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** compruebe que la opción **Enlazar puntos de inicio y fin** esté desactivada.
5. En la sección **Búsqueda automática** especifique la **Correspondencia objetivo** y la **Precisión de búsqueda**.
6. Haga clic en los botones de flecha de color blanco para comenzar a buscar automáticamente un buen punto de bucle.

WaveLab Elements escanea el punto actual hacia adelante o hacia atrás hasta dar con un punto que coincida. Puede detener el proceso en cualquier momento haciendo clic derecho. Si así lo hace, el programa salta hasta la mejor coincidencia que se haya detectado.

7. Reproduzca el bucle para comprobar si resulta apropiado.
  8. Opcional: si considera que puede haber otro punto de bucle mejor, continúe la búsqueda.
- 

## Guardar puntos de bucle temporalmente

Puede guardar y restaurar puntos de bucle temporalmente para comparar diferentes configuraciones de bucles.

### PRERREQUISITO

Configure un bucle básico y abra el diálogo **Herramienta de bucles**.

### NOTA

- Hay cinco ranuras para guardar puntos de bucle temporalmente en cada ventana de onda y ventana de montaje. Si tiene varios conjuntos de bucles en su archivo, debe ir con cuidado para no recuperar el conjunto equivocado.
  - Solo se guardan temporalmente las posiciones de los bucles.
- 

### PROCEDIMIENTO

1. En la pestaña **Ajuste de puntos de bucle**, dentro de la sección **Memorias temporales**, haga clic en **M**.
  2. Seleccione una de las cinco ranuras de memoria.
- 

## Fundidos cruzados en bucles

Los fundidos cruzados son útiles para crear transiciones suaves entre el final de un bucle y su principio, en especial cuando se utiliza material que no es muy adecuado para tener un bucle.

A veces resulta imposible encontrar un bucle que no cause fallos. Esto es especialmente cierto para el material estéreo, donde es posible que encuentre un candidato perfecto para solo uno de los canales.

En tal caso, el fundido cruzado difumina el material en el punto donde termina el bucle para que forme un bucle perfecto. Esto se logra mezclando material anterior al inicio del bucle y material posterior al final del bucle.

### NOTA

Tenga en cuenta que esta técnica altera la forma de onda y por lo tanto modifica el sonido.

---

## Crear un fundido cruzado

### PROCEDIMIENTO

1. En el **Editor de audio**, cree el mejor bucle que pueda.
2. Seleccione la pestaña **Proceso**.
3. En la sección **Bucle**, haga clic en **Ajustador**.
4. En el diálogo **Herramienta de bucles**, decida si quiere crear un fundido cruzado o un postfundido cruzado:
  - Si quiere crear un fundido cruzado haga clic en la pestaña **Fundido cruzado**.



- Si quiere crear un postfundido cruzado haga clic en la pestaña **Post-Fundido cruzado**.
5. Asegúrese de que esté activada la opción **Fundir cruzado al final del bucle con el audio anterior al bucle** (pestaña **Fundido cruzado**) o **Fundir cruzado después del bucle con el audio del inicio del bucle** (pestaña **Post-Fundido cruzado**).
  6. Especifique cuál será la duración del fundido cruzado, ya sea arrastrando la manecilla de duración o ajustando el valor de **Duración** que aparece debajo del gráfico.
  7. Decida cuál será la forma del fundido cruzado, ya sea arrastrando la manecilla de forma o ajustando el valor de **Forma (desde ganancia constante a potencia constante)**.
  8. Haga clic en **Aplicar**.  
Se procesará el sonido.

**NOTA**

No mueva los puntos de bucle tras realizar un fundido cruzado. La forma de onda se ha procesado de forma específica para los ajustes de bucle actuales.

---

**DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA**

- Puede comprobar visualmente el fundido cruzado si abre la pestaña **Ajuste de puntos de bucle** y activa la opción **Mostrar audio procesado**. Si esto está activado, el visor muestra una vista previa de la forma de onda con el fundido cruzado. Si esta opción está desactivada, la visualización muestra la forma de onda original. Puede realizar la comparación alternando la activación y la desactivación de esta opción.

## Postfundidos cruzados

Llamamos postfundido cruzado al acto de realizar un fundido cruzado del bucle para reconducirlo al audio una vez finalizado. De esta forma, no se producen fallos cuando la reproducción continúa después del bucle. Esto se realiza mezclando una copia del bucle con el audio.

El postfundido cruzado se puede definir en la pestaña **Post-Fundido cruzado** del diálogo **Herramienta de bucles**.

El postfundido cruzado analiza la parte de la forma de onda inmediatamente posterior al inicio del bucle y procesa un área específica que comienza al final del bucle. El parámetro de duración ajusta el tamaño de esta área. Por lo demás, es idéntico al fundido cruzado normal.

## Buclear audio que no es muy adecuado para ser bucleado

Los sonidos que decaen constantemente de nivel o que cambian de timbre continuamente resultan difíciles de utilizar para crear bucles. El diálogo **Uniformizador de tono de bucle** le permite crear loops a partir de sonidos de ese tipo.

El **Uniformizador de tono de bucle** aplica al sonido un procesamiento que iguala los cambios en las características de nivel y timbre para que se pueda crear correctamente un bucle con el sonido. Por ejemplo, esto es útil para crear muestras en bucle que se pueden utilizar con un muestreador físico o un software sintetizador.

El **Uniformizador de tono de bucle** incluye una opción de fundido cruzado que permite que la entrada del sonido original se funda con las secciones procesadas cuando la reproducción se acerque al inicio del bucle.

Para utilizar el **Uniformizador de tono de bucle** debe haber creado un bucle estableciendo una pareja de marcadores de bucle. La duración original del bucle no se modifica.

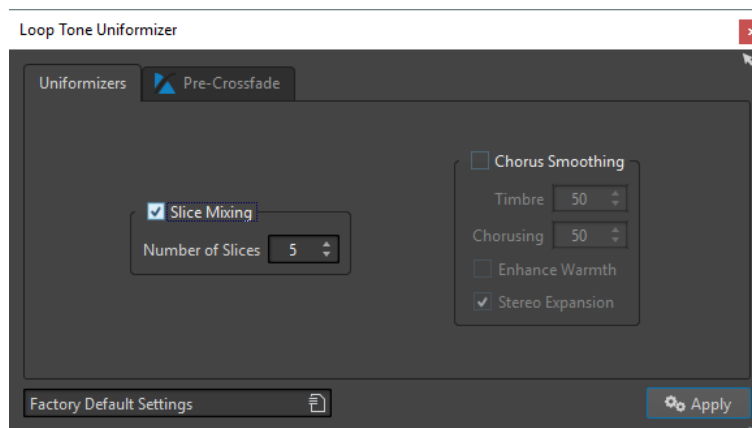
## Diálogo Uniformizador de tono de bucle

Este diálogo le permite crear sonidos que buclean a partir del audio que no sea muy adecuado para su bucleado. Por ejemplo, sonidos con un nivel que va decayendo o con un timbre que cambia constantemente.

- Para abrir el diálogo **Uniformizador de tono de bucle**, abra el **Editor de audio**, seleccione la pestaña **Proceso**, y en la sección **Bucle**, seleccione **Uniformizador de tono**.

### Pestaña Uniformizadores

Esta pestaña permite especificar los métodos utilizados para uniformizar el sonido con el que desea crear un bucle.



### Mezcla de los segmentos

Divide el bucle en segmentos que luego se mezclarán para uniformizar el sonido.

Para realizar la mezcla de los segmentos, debe determinar el número de segmentos. Solo sabrá cuántos segmentos necesitará tras hacer varias pruebas, aunque, en general, cuantos más segmentos tenga, más natural será el sonido. Sin embargo, el programa impone una restricción en el número de segmentos para que no haya ninguno con una duración inferior a 20 ms.

Por ejemplo, si especifica ocho segmentos, el bucle queda dividido en ocho secciones de igual duración. A continuación, estas secciones se solapan y se mezclan como un solo sonido que se repite ocho veces. Este nuevo fragmento de audio sustituye todo el audio de dentro del bucle para que no se cancelen armónicos ni se produzcan desplazamientos de fase.

### Mezcla de los segmentos: Número de segmentos

A más segmentos, más cambiará el sonido.

### Suavizado de coro

Este procesador utiliza un método llamado «Phase Vocoding» para filtrar los armónicos. Este método se recomienda para crear bucles de sonidos de conjuntos o de coros, y puede cambiar drásticamente el timbre.

### Suavizado de coro: Timbre acústico

Controla el grado de uniformización de las características timbrales de la muestra. Cuanto mayor es el valor, más pronunciado resulta el efecto.

**Suavizado de coro: Coro**

Determina la profundidad del efecto de coro.

**Suavizado de coro: Aumentar calidez**

Crea un efecto que suena cálido y suave.

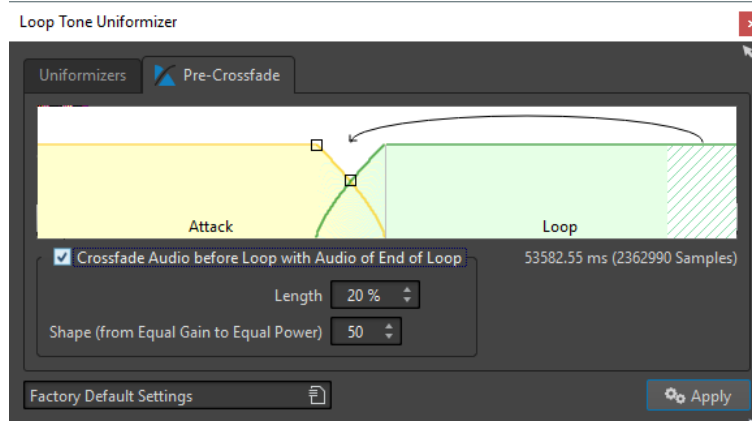
**Suavizado de coro: Expansión estéreo**

Incrementa la amplitud de la muestra en la imagen de sonido estéreo.

**Pestaña Pre-fundido cruzado**

Esta pestaña le permite realizar un fundido cruzado del final del bucle con el inicio de la sección recién procesada, para que la transición a la sección bucleada quede mejor integrada durante la reproducción. Use los puntos de arrastre de la envolvente o los deslizadores para ajustar el fundido cruzado.

Necesita utilizar esta función porque el **Uniformizador de tono de bucle** cambia el timbre solo de dentro del bucle. En otras palabras, la transición hacia el bucle no presenta la suavidad esperada a menos que se aplique un fundido cruzado.

**Fundir cruzado antes del bucle con el audio de después del bucle**

Activa el fundido cruzado, que se aplica al hacer clic en **Aplicar**.

**Duración**

Determina la duración del fundido cruzado. En general, es deseable que el postfundido cruzado sea lo más breve posible, con un resultado aceptable.

- Un fundido cruzado largo genera un bucle suave. Sin embargo, se procesa una parte mayor de la forma de onda, lo cual modifica su carácter.
- Un fundido cruzado más breve afecta menos al sonido, pero el bucle no es tan suave.

**Forma (desde igual ganancia a equipotencial)**

Determina la forma del fundido cruzado. Use valores bajos para sonidos simples y valores altos para sonidos complejos.

## Crear bucles con audio aparentemente no apto

**PROCEDIMIENTO**

1. En el **Editor de audio**, cree un bucle básico usando una pareja de marcadores de bucle.
2. Haga clic entre el marcador de inicio de bucle y el marcador de fin de bucle del bucle que quiera refinar.

3. Seleccione la pestaña **Proceso**.
4. En la sección **Bucle**, haga clic en **Uniformizador de tono**.
5. En el diálogo **Uniformizador de tono de bucle**, asegúrese de que **Mezcla de los segmentos** y/o **Suavizado de coro** está activado y haga los ajustes.
6. Opcional: seleccione la pestaña **Pre-fundido cruzado** y defina un fundido cruzado.
7. Haga clic en **Aplicar**.  
Se procesará el sonido. Cada vez que hace clic en **Aplicar**, se define un nuevo bucle. De esta forma es posible probar diferentes ajustes con rapidez.

#### NOTA

No mueva los puntos de bucle tras realizar un fundido cruzado. La forma de onda se ha procesado de forma específica para los ajustes de bucle actuales.

---

#### DESPUÉS DE COMPLETAR ESTA TAREA

Después de utilizar el diálogo **Uniformizador de tono de bucle**, la transición entre el final del bucle y el final del archivo podría no sonar muy natural. Esto se puede arreglar creando un postfundido cruzado usando el diálogo **Herramienta de bucles**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Uniformizador de tono de bucle](#) en la página 374

[Diálogo Herramienta de bucles](#) en la página 366

## Atributos de muestra

Los atributos de muestra permiten definir ajustes para una muestra de audio antes de cargarla en un muestreador (tanto si se trata de hardware como de software).

Los atributos de muestra no procesan la muestra, solo proporcionan las propiedades del archivo que el muestreador receptor podrá utilizar. Esto incluye información sobre la altura de la muestra, que se puede detectar automáticamente, el rango tonalidad de la muestra y el rango de velocidad que debe ocupar. Para archivos WAV y AIFF, esta información se guarda en la cabecera del archivo. De forma predeterminada, no hay atributos de muestra en los archivos de audio.

## Editar atributos de muestra

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Abra el **Editor de audio**.
2. Seleccione **Ventanas de herramientas > Atributos de muestra**.
3. En la ventana **Atributos de muestra**, haga clic en **Crear**.
4. Opcional: si desea detectar automáticamente la altura de una selección de audio, seleccione un rango de audio y active **Detectar de selección de audio**.
5. Especificar los atributos de muestra.
6. Guarde el archivo de audio para guardar la configuración de los atributos de muestra en el archivo de audio.

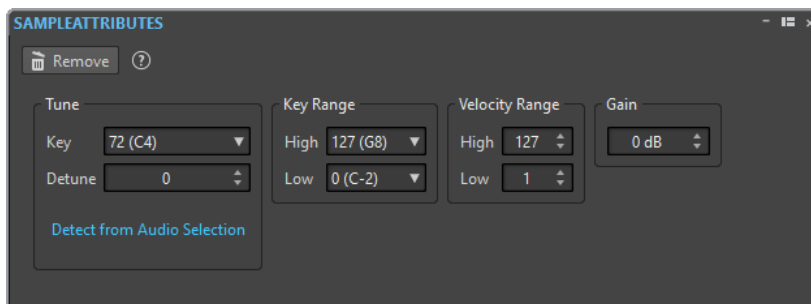
El atributo de muestra solo se guarda en archivos WAV y AIFF.

---

## Ventana Atributos de muestras

En esta ventana puede crear atributos de muestra para una muestra de audio.

- Para abrir la ventana **Atributos de muestra**, abra el **Editor de audio** y seleccione **Ventanas de herramientas > Atributos de muestra**.



### Crear/Borrar

Crea o borra los atributos de muestra del archivo de audio activo.

### Afinar: Tonalidad

Especifica qué tonalidad reproduce el sonido en su altura base.

### Afinar: Desafinar

Especifica si la muestra deberá reproducirse en una altura ligeramente diferente. El rango es  $\pm 50\%$  de semitono, lo que se traduce en un cuarto de tono en cada dirección.

### Detectar de selección de audio

Detecta la altura de una selección de audio. Asegúrese de que la selección de audio contiene una altura claramente definida.

### Rango de tonalidades: Superior/Inferior

Especifica el rango de tonalidad de la muestra si la muestra forma parte de un mapa de tonalidades multimuestra.

### Rango de velocidad: Superior/Inferior

Especifica el rango de velocidad de la muestra si esta forma parte de un mapa de tonalidad multimuestra con muestras con velocidades cambiables.

### Ganancia

Para los archivos WAV y AIFF, puede especificar la ganancia de los atributos de muestra. Esta opción no afecta el volumen de reproducción.

# Importación de CD de audio

Puede leer títulos desde CD normales y guardarlos en el disco como una copia digital con cualquier formato de audio.

Aunque WaveLab Elements admite un gran número de unidades de CD, existen algunas restricciones que debe tener en cuenta:

- Existen varios protocolos distintos para recuperar audio de una unidad CD-ROM/CD-R. WaveLab Elements es compatible con el máximo número de métodos posibles, pero no se garantiza que funcione con todas las unidades existentes. Esto también es aplicable a CD-Text e ISRC.
- Lea y respete los avisos de copyright en los CD desde los que importará audio.

Al importar títulos, se nombran como «Título XX» por defecto, siendo XX un número empezando en 01. El esquema de numeración se puede modificar.

## NOTA

Importar títulos de un CD de audio es técnicamente más complejo que leer archivos de un CD-ROM o disco duro, ya que los sectores de audio pueden ser difíciles de detectar. Algunos CD que no se ajustan por completo al estándar de CD pueden causar problemas, en especial cuando están protegidos contra copia.

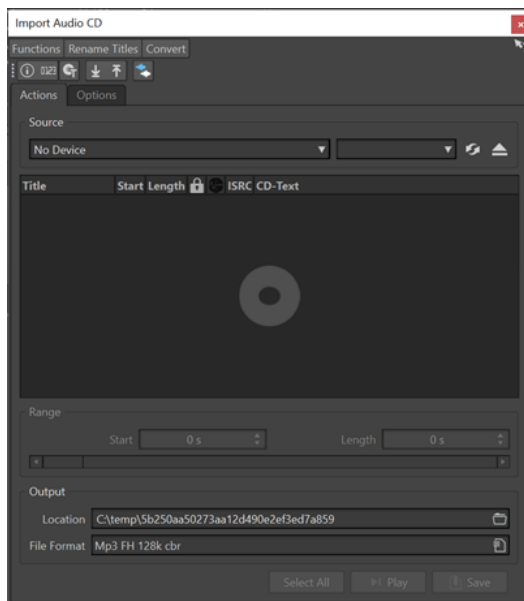
## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importar audio desde un CD de audio](#) en la página 381

## Diálogo Importar CD de audio

En este diálogo, puede importar uno o más títulos de un CD de audio.

- Para abrir el diálogo **Importar CD de audio**, seleccione **Archivo > Importar**, y haga clic en **CD de audio**.



## Menú Funciones

### Info CD

Muestra la duración del CD y el código UPC/EAN, si está disponible.

### Extraer códigos ISRC

Lee códigos ISRC y los muestra en la lista de títulos. En función de la unidad de CD, este proceso puede tardar un poco.

### Examinar Texto de CD

Abre el diálogo **Texto del CD** donde se puede consultar el texto del CD. No todas las unidades son compatibles con el protocolo CD-Text.

### Extraer Texto de CD

Extrae el texto del CD y muestra un sumario en la lista de pistas.

## Menú Renombrar títulos

### Nombre

Cambia el nombre de los títulos de acuerdo con el esquema de cambio de nombre seleccionado.

### Buscar nombres de pistas en internet (gnudb)

Busca los nombres de los títulos en una base de datos en Internet. Si se encuentra el álbum, la lista de títulos se actualiza.

### Enviar nombres de pistas a internet (gnudb)

Envía la información sobre el álbum a la base de datos gnudb de información de CD.

## Menú Convertir

### Convertir todas las pistas de CD a montaje de audio

Extrae todos los títulos y los usa para crear un montaje de audio.

### Convertir las pistas de CD seleccionadas a montaje de audio

Extrae los títulos seleccionados y los usa para crear un montaje de audio.

## Pestaña Acciones

### Origen

Seleccione la unidad de CD desde la que se importarán los audios.

### Velocidad

Le permite establecer la velocidad de escritura. La velocidad más alta depende de su dispositivo de escritura y del disco presente en el dispositivo.

### Refrescar

Si inserta un CD mientras el diálogo **Importar CD de audio** está abierto, será necesario hacer clic en este botón para mostrar los contenidos del CD en la lista.

### Expulsar el medio óptico

Expulsa el medio de la unidad seleccionada.

### Lista de títulos

Muestra los títulos en el CD.

### Rango: Inicio/Duración

Si solo quiere importar una sección de un título, use los campos de **Inicio** y **Duración** para definir un punto inicial y una duración.

### Salida: Ubicación

Le permite establecer la ubicación de salida.

### Salida: Formato de archivo

Le permite establecer el formato del archivo de salida.

### Seleccionar todo

Selecciona todos los títulos en la lista de títulos.

### Iniciar

Reproduce el título seleccionado.

## Pestaña Opciones

### Recortar silencio

Si se activa esta opción, se elimina el silencio entre los títulos importados. Solo se elimina el silencio digital, es decir, las muestras con un nivel cero.

### Actualizar automáticamente al cambiar el CD

Si esta opción está activada, WaveLab Elements comprobará si hay un nuevo CD en la unidad varias veces por segundo. Si se encuentra un nuevo CD, la lista de títulos se actualizará.

### Extracción automática de los códigos ISRC

Si esta opción está activada, los códigos ISRC se extraen automáticamente al insertar un CD.

### Extracción automática del texto del CD

Si esta opción está activada, el texto del CD se extrae automáticamente al insertar un CD.

### Búsqueda automática de nombres de pistas en internet

Si esta opción está activada, se buscarán automáticamente los nombres de los títulos en internet al insertar un CD.



#### **Coger pausa antes de la primera pista (si hay)**

Si esta opción está activada, cuando hay una sección de audio antes del primer título, esta se extrae junto al primer título. De esta forma puede importar títulos bonus ocultos.

#### **Usar un decodificador de CD-Text Japonés**

Si esta opción está activada, se interpretará el texto del CD como japonés la próxima vez que se realice la extracción.

#### **Crear archivo de picos**

Si esta opción está activada, se creará un archivo de picos junto con los archivos renderizados.

#### **Mostrar tiempos con unidades de frame de CD**

Si esta opción está activada, se muestran los tiempos en las unidades de frames del CD. Hay 75 frames de CD por segundo.

#### **Reproducir a través de la Sección Master**

Si este botón está activado, se omite la **Sección Master**. Si el botón está desactivado, se reproduce el audio a través de la **Sección Master**.

#### **Convertir títulos y CD-Text a metadatos**

Si esta opción está activada, cuando se importen pistas en un formato de audio que soporte metadatos (por ejemplo, MP3 y WMA), los títulos de las pistas y el texto del CD (CD-Text) se añadirán automáticamente a la cabecera del archivo.

#### **Usar modo ultraseguro (lento)**

Si esta opción está activada, cada título se leerá varias veces hasta que se encuentre el mismo resultado (se usan sumas de verificación). Especifique el número de veces que se deberá leer un título obteniendo el mismo resultado antes de guardarlo a disco.

#### **Leer audio antes y después de los títulos**

Puede asegurarse de que los títulos se importan en su totalidad definiendo cuánto audio se debería leer antes y después de cada título.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Importación de CD de audio](#) en la página 378

## Importar audio desde un CD de audio

Puede importar audio de Cds de audio en proyectos de WaveLab Elements.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
2. Seleccione **Archivo > Importar**.
3. Haga clic en **CD de audio**.
4. En el diálogo **Importar CD de audio**, en la sección **Origen**, seleccione la unidad desde la que quiere leer, y especifique la velocidad de lectura.
5. Opcional: cambie el nombre de los archivos y ajuste el esquema de numeración.  
Los títulos deben tener nombres exclusivos si quiere importarlos todos.
6. Opcional: en la pestaña **Opciones**, en la sección **Leer audio antes y después de las títulos**, defina la cantidad de audio que se debe leer antes y después de cada título.
7. En la lista de títulos, seleccione los títulos que quiera importar.

8. Opcional: si solo ha seleccionado un archivo, en la sección **Rango**, puede definir valores para **Inicio** y **Duración** para importar solo una parte del título.
  9. En la sección **Resultado**, haga clic en el icono de carpeta y seleccione la ubicación para el resultado.  
También puede arrastrar uno o más títulos hasta una pista de montaje de audio.
  10. En la sección **Resultado**, haga clic en el campo de formato del archivo y seleccione un formato para los archivos de audio importados.
  11. Haga clic en **Guardar**.
- 

#### RESULTADO

Los títulos se importan a la ubicación especificada.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 378

## Buscar nombres de títulos en Internet

Puede buscar información sobre CDs usando la base de datos gnudb de información de CD.

#### PRERREQUISITO

Debe estar conectado a internet para utilizar la función gnudb.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
  2. Seleccione **Archivo > Importar**.
  3. Haga clic en **CD de audio**.
  4. En el diálogo **Importar CD de audio**, seleccione **Renombrar títulos > Buscar nombres de títulos en internet (gnudb)**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 378

## Enviar nombres de títulos a Internet

Puede enviar información sobre un CD de audio a la base de datos gnudb de información de CDs.

#### PRERREQUISITO

Debe estar conectado a internet para utilizar la función gnudb.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
2. Seleccione **Archivo > Importar**.
3. Haga clic en **CD de audio**.
4. En el diálogo **Importar CD de Audio**, renombre cada título.
5. Seleccione **Renombrar títulos > Enviar nombres de títulos a internet (gnudb)**.

6. En el diálogo **Enviar información de CD**, rellene los campos de texto e introduzca una dirección de correo electrónico.

NOTA

Necesita una dirección de correo electrónico para enviar informes de errores. No se guardará.

---

La base de datos gnudb no ofrece la posibilidad de introducir diferentes artistas o géneros para títulos individuales. Si los artistas difieren de un título a otro, puede escribir el título de la pista de la siguiente forma: **Título/Artista**.

7. Haga clic en **Aceptar**.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 378

## Modo ultraseguro

A veces, es posible que un pequeño fragmento de un título no se recupere correctamente lo que da como resultado clics y pops en el audio. Esto depende de la calidad de la unidad de CD utilizada. Para solucionar este problema, puede activar **Usar modo ultraseguro** en las opciones del diálogo **Importar CD de audio**.

Si esta opción está activada, puede especificar el número de veces que se deberá leer cada título (obteniendo el mismo resultado) antes de guardarla a disco.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 378

## Convertir los títulos de un CD de audio en un montaje de audio

Puede convertir los títulos de un CD de audio en un montaje de audio.

---

PROCEDIMIENTO

1. Inserte un CD en el dispositivo CD-ROM/CD-R.
  2. Seleccione **Archivo > Importar**.
  3. Haga clic en **CD de audio**.
  4. Opcional: en el diálogo **Importar CD de audio**, en la pestaña **Opciones**, seleccione qué información desea extraer del CD de audio al realizar la conversión.
  5. Decida si se van a convertir sólo los títulos seleccionados o todos los títulos.
    - Si solo desea convertir los títulos seleccionados, seleccione **Convertir > Convertir títulos seleccionados a montaje de audio**.
    - Si desea convertir todos los títulos, seleccione **Convertir > Convertir todos los títulos a montaje de audio**.
- 

RESULTADO

Una vez que haya finalizado la conversión, los archivos importados se abrirán en la ventana del **Montaje de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Importar CD de audio](#) en la página 378

# Video

WaveLab Elements le permite añadir archivos de video a su montaje de audio. Puede reproducir archivos de video en varios formatos desde dentro de WaveLab Elements, extraer el audio de un archivo de video y editar su audio junto con el video.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Compatibilidad de archivos de video](#) en la página 390

[Pista de video](#) en la página 385

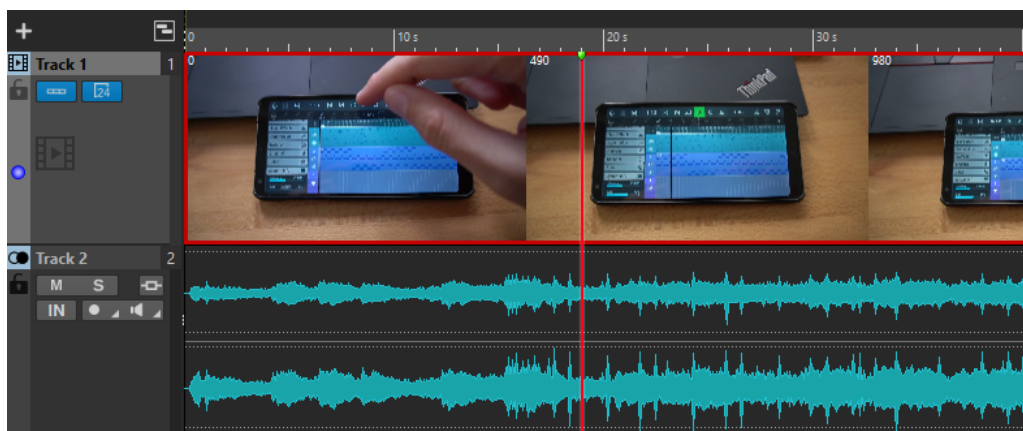
[Ventana Video](#) en la página 389

## Pista de video

La pista de video del montaje de audio le permite añadir archivos de video a su montaje de audio.

El archivo de video importado se muestra como clip en la pista de video. Las miniaturas representan los fotogramas de la película. El archivo de audio que contiene el audio del video se coloca en una nueva pista de montaje de audio debajo de la pista de video.

Puede importar múltiples archivos de video de diferentes formatos en la misma pista de video. Solo puede haber una pista de video por montaje de audio.



## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar audio extraído de video](#) en la página 387

[Añadir pistas de video](#) en la página 385

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 386

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 386

[Pistas](#) en la página 227

## Añadir pistas de video

Puede añadir una pista de video por montaje de audio.

---

### PROCEDIMIENTO

- En la ventana de **Montaje de audio**, haga uno de lo siguiente:

- Haga clic en **+**, en la parte superior del área de control de pista, y seleccione **Pista de video**.
  - Haga clic derecho en el área de control de pista para abrir el menú emergente **Pista** y seleccione **Añadir pista > Pista de video**.
- 

#### RESULTADO

Por defecto, se añade la nueva pista debajo de la pista activa. Si quiere colocarla encima de la pista activa, pulse **Ctrl/Cmd** al añadir la nueva pista.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Área de control de pista](#) en la página 203

## Insertar archivos de video en montajes de audio existentes

Puede insertar archivos de video en su montaje de audio.

---

#### POSIBILIDADES

- En la ventana **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Insertar** y haga clic en **Archivo de video**, en la sección **Importar**. Seleccione el archivo de video que desee insertar y haga clic en **Abrir**.  
La pista de video se crea automáticamente.
  - Arrastre el archivo de video que quiera insertar desde la ventana **Archivo** hasta la pista de video.
  - Arrastre el archivo de video que quiera insertar desde el Explorador de archivos/Finder de macOS hasta la pista de video.
- 

#### RESULTADO

Se inserta el archivo de video en el montaje de audio.

#### NOTA

Si la frecuencia de muestreo del audio incluido no coincide con la frecuencia de muestreo de su montaje de audio, se abre el diálogo **Frecuencias de muestreo diferentes**. Este diálogo le permite crear una copia remuestreada del audio.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Añadir pistas de video](#) en la página 385

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 386

[Diálogo Frecuencias de muestreo diferentes](#) en la página 236

## Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo

Puede importar archivos de video como clips de video a un montaje de audio nuevo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Importar > Video**.
  2. Seleccione el archivo de video que desee importar y haga clic en **Importar**.
-

#### RESULTADO

El archivo de video importado se muestra como clip en la pista de video. Las miniaturas representan los fotogramas de la película. El archivo de audio que contiene el audio del video se coloca en una nueva pista de montaje de audio debajo de la pista de video.

## Editar audio extraído de video

Puede editar la pista de audio de una pista de video. Al importar un archivo de video, su audio se extrae y se coloca en una nueva pista de montaje de audio debajo de la pista de video.

Después de editar el audio del video, puede renderizar el montaje de audio para reemplazar el audio original con el audio editado.

Para saber qué formatos de audio incrustados están soportados, vea el Soporte de Steinberg en la página web de Steinberg.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Reemplazar audio en el video](#) en la página 387

## Reemplazar audio en el video

Puede reemplazar la pista de audio de un video con otro archivo de audio o con una versión editada del audio original. Puede reemplazar la pista de audio entera o partes de ella.

#### PRERREQUISITO

Ha añadido el archivo de video que contiene el audio a reemplazar a su montaje de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Haga uno de lo siguiente:

- Si quiere reemplazar el audio del video con una versión editada del audio original, edite el archivo de audio original.
- Si quiere reemplazar el audio original del video con otro audio, borre el audio en la pista de audio original y añada el nuevo audio.

Cuando ha acabado de editar el audio, puede renderizar el montaje de audio para crear un video con el nuevo audio.

2. Seleccione la pista de video.

3. Seleccione la pestaña **Renderizar**.

4. En el menú **Origen**, seleccione **Rango de clip de video activo**.

5. En la sección **Salida**, especifique un **Nombre** y una **Ubicación** para el archivo de video renderizado.

#### NOTA

El archivo de video renderizado conserva el formato de archivo del video original. El video no se vuelve a renderizar, lo que significa que no hay pérdida de calidad en este proceso.

---

6. En la sección **Opciones**, haga clic en **Opciones** y haga uno de lo siguiente:

- Para crear una copia del video original con el audio editado, active **Crear video con el audio resultante**.
- Para abrir el video renderizado en un montaje de audio nuevo, active **Reimportar video en nuevo montaje de audio**.

- Para abrir el archivo de audio renderizado del archivo de video en el **Editor de audio**, active **Abrir archivo de audio renderizado**.

7. En la sección **Renderizar**, haga clic en **Iniciar renderizado**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 386

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 386

## Edición de clips de video

Se crea automáticamente un clip de video cuando importa un archivo de video a un montaje de audio.

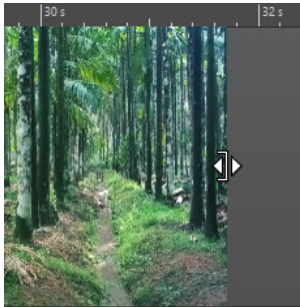
#### NOTA

Antes de empezar a editar y refinar el audio de su archivo de video, debería haber acabado de editar su video con un editor específico para video.

---

Al trabajar con clips de video puede hacer las siguientes ediciones:

- Para copiar un clip de video, haga clic en el área superior de un clip de video y arrástrelo hasta la nueva ubicación.
- Para recortar el final de su clip de video, haga clic en el final y arrástrelo hacia la izquierda.



- Para deshabilitar toda la edición de clips de video, haga clic en **Bloquear**, en el área de control de pistas de la pista de video.



- Para editar el clip de audio de su clip de video, use las herramientas de edición de audio de WaveLab Elements.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pista de video](#) en la página 385

[Área de control de pista de pistas de video](#) en la página 207

[Insertar archivos de video en montajes de audio existentes](#) en la página 386

[Importar archivos de video en un montaje de audio nuevo](#) en la página 386



## Modo video sigue edición

El **Modo video sigue edición** le permite editar audio y al mismo tiempo tener una realimentación visual continua en la ventana de **Video**.

- Para activar **Modo video sigue edición**, seleccione la pestaña **Editar** y active **Modo video sigue edición**, en la sección **Clip**.

Si activa **Modo video sigue edición**, el video de la ventana **Video** sigue automáticamente cada edición que haga. Esto le permite ver al instante dónde tiene lugar su edición en el video.

En **Modo video sigue edición**, la ventana de **Video** le da realimentación visual. Es decir, la imagen coincide con la posición del cursor de edición. Tiene realimentación visual durante las siguientes acciones:

- Seleccionar rangos y ajustar bordes de rangos
- Mover clips de audio
- Empujar clips de audio
- Redimensionar clips de audio o selecciones de rango
- Ajustar manipuladores de fundido de clips de audio

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Ventana Video](#) en la página 389

[Pestaña Editar \(Montaje de audio\)](#) en la página 211

## Ventana Video

Si importa un video a su montaje de audio e inicia la reproducción, el video se reproduce en la ventana de **Video**. Puede redimensionar la ventana de **Video** y desacoplarla para colocarla en otra pantalla, por ejemplo.

- Para abrir la ventana de **Video**, seleccione **Ventanas de herramientas > Video**.

### NOTA

Para un mejor rendimiento, desacople la ventana de **Video** y úsela como ventana independiente.



VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pista de video](#) en la página 385

[Activar/Desactivar el código de tiempo de la pista de video](#) en la página 390

## Activar/Desactivar el código de tiempo de la pista de video

El código de tiempo de la ventana de **Video** representa el tiempo usando horas, minutos, segundos y fotogramas (frames) para proporcionar una ubicación para cada dispositivo. Cada fotograma representa un fotograma visual de la película o video.

---

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio**.
  2. Haga clic en **Todos los montajes de audio**.
  3. En la sección **Ventana Video**, active/desactive **Mostrar código de tiempo**.
- 

## Compatibilidad de archivos de video

Al trabajar con archivos de video en WaveLab Elements, debe asegurarse de que el tipo de archivo de video está soportado.

NOTA

Si no es capaz de reproducir un archivo de video específico, use una aplicación externa para convertir el archivo en un formato compatible.

---

Para saber qué archivos de video están soportados, vea el centro de ayuda en la página web de Steinberg.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Formatos contenedores de video](#) en la página 390

[Codificadores de video](#) en la página 391

[Tasas de fotogramas de video](#) en la página 391

## Formatos contenedores de video

Los archivos de video y otros archivos multimedia vienen en un formato contenedor.

Este contenedor contiene varios flujos de información incluyendo video y audio, pero también metadatos tales como información de sincronización necesaria para reproducir el audio y el video juntos. También pueden contenerse dentro del formato contenedor datos referentes a fechas de creación, audio, marcadores de capítulos y otros.

WaveLab Elements soporta los siguientes formatos contenedores:

**MOV**

Es una película QuickTime.

**MPEG-4**

Este formato puede contener varios metadatos para la transmisión, edición, reproducción e intercambio de contenido. Su extensión de archivo es .mp4.

**AVI**

Es un formato contenedor multimedia creado por Microsoft.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Compatibilidad de archivos de video](#) en la página 390

[Codificadores de video](#) en la página 391

## Codificadores de video

Los codificadores (codecs) son métodos de compresión de datos para hacer que los archivos de audio y video sean más pequeños y más fáciles de gestionar por los ordenadores. Para más detalles, vea el centro de ayuda en el sitio web de Steinberg.

VÍNCULOS RELACIONADOS

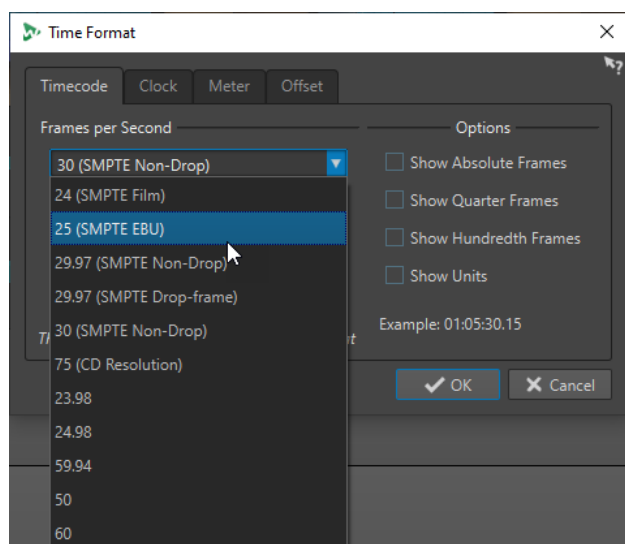
[Compatibilidad de archivos de video](#) en la página 390

[Formatos contenedores de video](#) en la página 390

## Tasas de fotogramas de video

WaveLab Elements soporta varias tasas de fotogramas de video y película. La tasa de fotogramas de video debe coincidir con la tasa de fotogramas del montaje de audio.

WaveLab Elements adopta automáticamente la tasa de fotogramas del video importado. También puede ajustar manualmente la tasa de fotogramas a través del diálogo **Formato de tiempo**.



Se soportan las siguientes tasas de fotogramas:

### Fotogramas por segundo

La velocidad real a la que transcurren los fotogramas del video en tiempo real es la tasa de fotogramas auténtica, no importa el sistema de conteo de fotogramas.

WaveLab Elements soporta las siguientes tasas de fotogramas:

### 23.98 fps

Esta tasa de fotogramas se usa en películas que se transfieren a video NTSC y deben aminorar la velocidad para una transferencia de telecine con pull-down 2-3. También se usa para el tipo de video HD llamado 24 p.

### 24 fps

Esta es la velocidad verdadera de las cámaras de cine estándar.

**24.98 fps**

Esta tasa de fotogramas se usa normalmente para facilitar las transferencias entre video PAL y NTSC y fuentes de película. Se usa mayoritariamente para compensar errores.

**25 fps**

Esta es la tasa de fotogramas del video PAL.

**29.97 fps/29.97 dfps**

Esta es la tasa de fotogramas del video NTSC. El conteo puede ser tanto non-drop como drop-frame.

**30 fps/30 dfps**

Esta tasa de fotogramas ya no es un estándar de video, pero se ha usado mayoritariamente en grabaciones de música. Solía ser el estándar de transmisión NTSC de blanco y negro. Equivale al video NTSC con un pull-up a velocidad de película después de un transfer de telecine 2-3. El conteo puede ser tanto non-drop como drop-frame.

**50 fps**

A esta tasa también se la conoce como 50 p.

**59.94 fps**

Esta tasa de fotogramas de video la soportan cámaras de alta definición y es compatible con NTSC.

**60 fps**

Esta tasa de fotogramas de video la soportan muchas cámaras de alta definición. Sin embargo, la tasa de fotogramas 59.94 fps compatible con NTSC es mucho más común.

**IMPORTANTE**

No se soportan los formatos de video con una tasa de fotogramas variable (VFR).

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo Formato de tiempo](#) en la página 61

# WaveLab y las aplicaciones externas

Existen varias formas de combinar WaveLab Elements con aplicaciones externas, como las DAW.

WaveLab Elements ofrece las siguientes funciones para optimizar los flujos de trabajo entre aplicaciones que incluyan WaveLab Elements y otras aplicaciones de audio:

- **WaveLab Exchange**, que le permite usar WaveLab Elements como editor externo de Cubase Pro, Cubase Artist y Nuendo, y viceversa.
- Las sencillas operaciones de copia entre aplicaciones, que le permiten insertar cualquier rango de audio de WaveLab en cualquier otra aplicación de audio realizando sencillas operaciones de copiar y pegar, y arrastrar y soltar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[WaveLab Exchange](#) en la página 394

[Operaciones de copia entre aplicaciones](#) en la página 396

# WaveLab Exchange

Puede usar WaveLab Elements como editor externo de Cubase Pro, Cubase Artist y Nuendo, y viceversa.

## IMPORTANTE

- WaveLab Exchange solo está disponible en Cubase Pro 8.5.10 o superior, Cubase Artist 8.5.10 o superior y Nuendo 7.1.20 o superior.
- WaveLab Exchange soporta el formato de archivo Wave.

## WaveLab Elements como editor externo de Cubase/Nuendo

Puede abrir eventos de Cubase/Nuendo en WaveLab Elements. Esto le permite usar las capacidades de edición de WaveLab Elements y aplicarlas a los eventos de Cubase/Nuendo.

Por ejemplo, las siguientes opciones de edición avanzada están disponibles en WaveLab Elements:

- Corrección de errores de audio
- Edición y procesado en canales independientes
- Medidores de análisis, análisis global (recomendación EBU R-128), y análisis de frecuencia 3D
- RestoreRig
- MasterRig

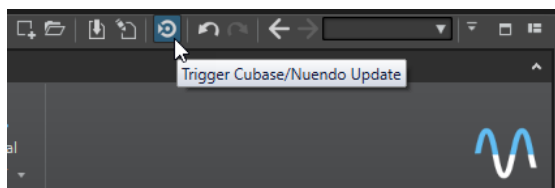
## Editar eventos de audio de Cubase/Nuendo en WaveLab Elements

### PRERREQUISITO

Abra su proyecto de Cubase/Nuendo en Cubase/Nuendo.

### PROCEDIMIENTO

1. En Cubase/Nuendo, en la ventana de **Proyecto**, seleccione el evento de audio que quiera editar en WaveLab Elements.  
También puede seleccionar solo una parte del evento de audio con la herramienta **Seleccionar**.
2. Seleccione **Audio > Editar en WaveLab**.
3. En WaveLab Elements, edite el evento de audio.
4. Cuando haya acabado con la edición, haga clic en **Actualizar en Cubase/Nuendo** en la barra de comandos.



#### RESULTADO

Los cambios al evento de audio se aplican al proyecto de Cubase/Nuendo.

## Cubase/Nuendo como editor externo de WaveLab Elements

Cuando está trabajando con un archivo de audio o clip en WaveLab Elements, puede abrir el proyecto del archivo de audio en Cubase/Nuendo. Esto le permite corregir problemas que haya identificado durante la mezcla y corregirlos sobre el archivo de audio en Cubase/Nuendo.

Cuando luego exporta el archivo de audio en Cubase/Nuendo, y usa el mismo nombre de archivo, el archivo de audio o clip se actualiza automáticamente en WaveLab Elements.

## Preparar proyectos de Cubase/Nuendo para WaveLab Exchange

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En Cubase/Nuendo, abra el proyecto que quiera preparar para WaveLab Exchange.
  2. Seleccione **Archivo > Exportar > Mezcla de audio**.
  3. En el diálogo **Exportar mezcla de audio**, especifique un nombre de archivo y una ruta.
  4. En el menú emergente **Formato de archivo**, seleccione **Archivo Wave** o **Archivo Wave 64**.
  5. Active **Insertar datos iXML**.
  6. Haga clic en **Exportar**.
- 

## Editar archivos de audio en Cubase/Nuendo

#### PRERREQUISITO

El proyecto de Cubase/Nuendo está preparado para WaveLab Exchange.

#### PROCEDIMIENTO

1. En WaveLab Elements, abra el archivo de audio en el **Editor de audio**.  
Una línea amarilla encima de la pestaña de archivo indica que el archivo ha sido renderizado en Cubase/Nuendo.
2. Seleccione la pestaña **Editar**.
3. En la sección **Fuente**, haga clic en **Editar proyecto**.  
Se abre el proyecto de Cubase/Nuendo que contiene el archivo de audio.
4. En Cubase/Nuendo, edite el archivo de audio.
5. Seleccione **Archivo > Exportar > Mezcla de audio**.
6. En el diálogo **Exportar mezcla de audio**, active **Insertar datos iXML**.

#### IMPORTANTE

No cambie el nombre ni la ruta del archivo.

7. Haga clic en **Exportar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preparar proyectos de Cubase/Nuendo para WaveLab Exchange](#) en la página 395

[Indicadores de cambios en pestañas](#) en la página 68

# Operaciones de copia entre aplicaciones

Para optimizar los flujos de trabajo entre aplicaciones, puede insertar fácilmente cualquier rango de audio de WaveLab en cualquier otra aplicación de audio realizando sencillas operaciones de copiar y pegar, y arrastrar y soltar.

## Editores de origen en WaveLab

Esta característica funciona tanto para selecciones de audio en el **Editor de audio** como en la ventana **Montaje de audio**.

Se aplican las siguientes condiciones:

### Editor de audio

- Si selecciona un único canal mono, aunque forme parte de un archivo estéreo o multicanal, sólo se copiará este canal.
- Si selecciona un grupo de canales estéreo de un archivo estéreo o de un archivo surround, se copiará la pareja de canales.
- Si selecciona tres o más canales en un archivo surround, se copiarán todos los canales del archivo; por ejemplo, seis canales para un archivo 5.1.

### Montaje de audio

- Las selecciones pueden abarcar varias pistas o carriles.
- Si el rango de audio seleccionado está formado exclusivamente por canales mono, se creará una mezcla mono; por ejemplo, para todos los carriles de una pista mono.
- Para cualquier otra selección de audio, se copia una mezcla estéreo en el portapapeles.

## Aplicaciones destino

- La aplicación de destino puede ser cualquier aplicación de audio, incluida el propio WaveLab.

### NOTA

Elegir WaveLab como aplicación de destino consume más recursos de almacenamiento y memoria, en comparación con la operación de copia estándar.

- Además, también puede elegir el Explorador de archivos/Finder de macOS como destino.

## Información de fondo

Lo que distingue el proceso de las operaciones convencionales de copiar y pegar, y arrastrar y soltar es que abarca dos etapas:

- 1 En primer lugar, debe generar una copia del rango de audio seleccionado mediante un comando específico.
- 2 En segundo lugar, tiene que transferir la copia a la aplicación de destino arrastrándola o pegándola allí desde el portapapeles.



#### NOTA

No es necesario guardar el archivo origen en WaveLab Elements para que la función funcione.

---

Para transferir las muestras de audio seleccionadas al destino, WaveLab crea un archivo de audio temporal en la carpeta Cache. Puede especificar la ubicación de la carpeta Cache y la resolución de muestreo del audio que se va a generar seleccionando **Archivo > Preferencias > Global** y realizando los ajustes correspondientes en la pestaña **Audio**.

La ruta del archivo temporal se copia en el portapapeles de su sistema operativo, como texto y como archivo que puede transferir a otra ubicación pegando o arrastrando. Esto significa que puede utilizar alternativamente el explorador de archivos de la aplicación de destino para acceder al material de audio.

#### NOTA

Si la aplicación de destino (Cubase, por ejemplo) lo permite, recomendamos importar una copia del archivo temporal a la aplicación de destino, en lugar de una referencia al mismo.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 424

[Copiar rangos de audio a otras aplicaciones de audio](#) en la página 397

## Copiar rangos de audio a otras aplicaciones de audio

WaveLab ofrece una función especial de copiar y pegar que le permite transferir su material de audio a otras aplicaciones y seguir trabajando en él sin interrumpir su flujo de trabajo.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione un rango de audio en la ventana del **Editor de audio** o del **Montaje de audio**. Además de un intervalo de tiempo, el intervalo de audio puede abarcar varios canales o pistas/carriles.
2. Haga uno de lo siguiente para acceder a la función de copia especial:
  - Seleccione la pestaña **Editar**. Haga clic con el botón derecho del ratón en el botón **Copiar** o pulse la flecha hacia abajo situada a su derecha para acceder al menú.

#### NOTA

En el **Editor de audio**, puede encontrar el botón **Copiar** en la sección **Cortar Copiar Pegar**. En la ventana **Montaje de audio**, el botón **Copiar** está disponible en la sección **Portapapeles**

---

- En el **Editor de audio**, haga clic derecho en el rango de audio seleccionado para abrir el menú contextual.
3. Haga uno de lo siguiente:
    - Para generar una copia renderizada del rango de audio seleccionado con todos los efectos aplicados, elija **Copiar al portapapeles del sistema (con efectos)**.
    - Para generar una copia del rango de audio seleccionado sin aplicar ningún efecto, elija **Copiar al portapapeles del sistema (sin efecto)**.

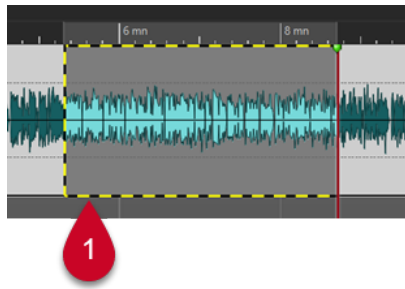
El rango de audio seleccionado se resalta con un contorno rectangular discontinuo animado (1).

Con la pestaña **Editar** seleccionada, un icono verde (2) indica que un rango de audio está disponible para su transferencia entre aplicaciones en el portapapeles.

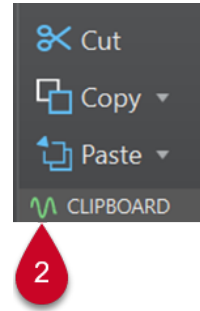
NOTA

En el **Editor de audio**, puede encontrar el icono en la parte izquierda de la barra de títulos **Cortar Copiar Pegar**. En la ventana **Montaje audio**, el icono aparece en la barra de títulos del **Portapapeles**.

---



Rango de audio resaltado



Icono en la ventana del montaje de audio

NOTA

En cuanto realice más operaciones de edición en el rango de audio seleccionado, el contorno dejará de ser visible. Sin embargo, pegarlo en otra aplicación, como se describe en el siguiente paso, sigue siendo posible, siempre y cuando los datos sigan estando disponibles en el portapapeles.

---

4. Para que el rango de audio seleccionado esté inmediatamente a su disposición para su posterior edición en la aplicación de destino, sólo tiene que arrastrar el propio rango de audio o el icono verde (2) a la ubicación deseada en la aplicación de destino, o usar **Ctrl/Cmd - V** para pegarlo allí.

NOTA

Es posible que el comando de teclado **Ctrl/Cmd - V** no funcione para todas las aplicaciones de audio, pero está disponible para Cubase, Nuendo y para el Explorador de archivos/Finder de macOS, por ejemplo.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Operaciones de copia entre aplicaciones](#) en la página 396

# Conversión por lotes

Puede convertir diversos archivos de audio simultáneamente a otro formato. Si no se requiere procesado, puede hacerlo en el diálogo **Conversión por lotes**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

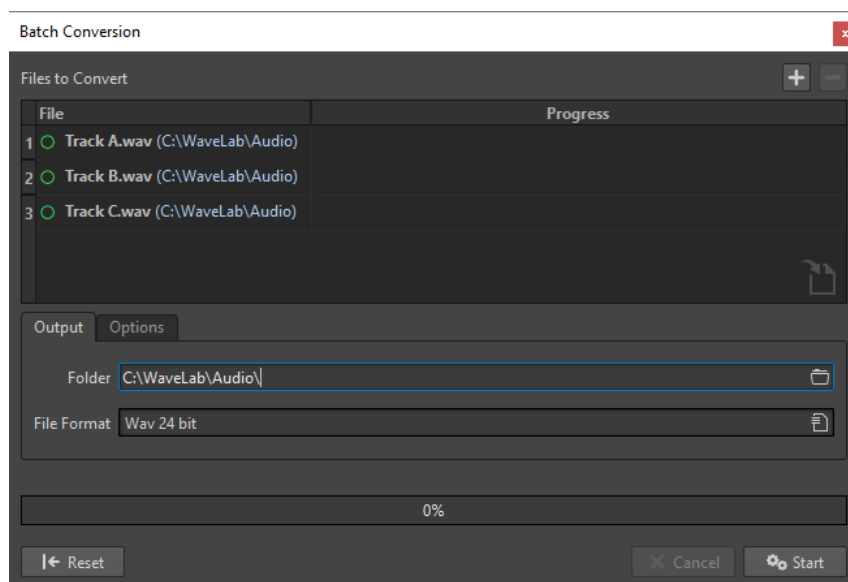
[Diálogo de conversión por lotes](#) en la página 399

[Convertir archivos por lotes](#) en la página 400

## Diálogo de conversión por lotes

Este diálogo le permite convertir el formato de archivo de un grupo de archivos de audio.

- Para abrir el diálogo **Conversión por lotes**, seleccione **Archivo > Herramientas > Conversión por lotes**.



### Añadir archivo activo



Abre un diálogo en el que puede seleccionar archivos para agregar a la lista.

### Eliminar archivos seleccionados



Elimina el elemento seleccionado de la lista.

### Archivos a convertir

Muestra la lista de archivos a convertir.

### Pestaña Resultado

#### Carpeta

Le permite especificar en qué carpeta se guardan los archivos convertidos.

### Formato de archivo

Le permite abrir el diálogo **Formato de archivo de audio**, donde puede establecer el formato de archivo.

### Pestaña Opciones

#### Empezar auto. al soltar archivos

Si se activa esta opción, la conversión comenzará automáticamente al arrastrar el archivo a la lista.

#### Eliminar automáticamente archivos convertidos

Si se activa esta opción, los archivos convertidos correctamente se quitarán de la lista. De lo contrario, permanecerán en la lista con una marca verde que indica su estado.

#### Parar si hay algún error

Si esta opción está activada, el proceso global se detiene si hay un error. Si está desactivada, el archivo asociado con el error se marca en rojo y se procesa el siguiente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Convertir archivos por lotes](#) en la página 400

## Convertir archivos por lotes

Puede convertir diversos archivos de audio a otro formato en una sola operación por lotes.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Herramientas > Conversión por lotes**.
  2. Haga clic en el icono «más» para agregar archivos, o arrastre los archivos hasta la lista **Archivos a convertir**.
  3. En la pestaña **Salida**, seleccione la ubicación y el formato del archivo.
  4. Haga clic en **Iniciar** para comenzar la conversión de archivos.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Diálogo de conversión por lotes](#) en la página 399

# Creación de podcasts

Un Podcast es una serie episódica que consiste en archivos de audio. Los usuarios pueden transmitir o descargar Podcasts a sus dispositivos y escucharlos. WaveLab Elements con sus herramientas de edición de audio y efectos le permite crear episodios de Podcast y subirlos a varios servicios de hospedaje.

Puede usar el **Editor de audio** y la ventana **Montaje de audio** para crear un episodio de Podcast. Cada archivo de audio o montaje de audio en WaveLab Elements se puede subir como un episodio de Podcast.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Servicio de hospedaje de Podcasts](#) en la página 401

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 402

## Servicio de hospedaje de Podcasts

Los servicios de hospedaje de Podcasts le permiten hospedar y distribuir Podcasts. WaveLab Elements le permite subir directamente su Podcast a varios servicios de hospedaje.

### Servicios de hospedaje soportados

WaveLab Elements soporta la subida directa a los siguientes servicios de hospedaje:

- Spreaker
- Podbean
- SoundCloud
- Buzzsprout
- Castos
- Blubrry
- Captivate

### Autorización del servicio de hospedaje

Para conectar WaveLab Elements con un servicio de hospedaje, debe autorizar la conexión entre WaveLab Elements y el servicio de hospedaje.

El proceso de autorización depende del servicio de hospedaje seleccionado.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 402

## Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje

Si el archivo de audio o montaje de audio que quiere subir a un servicio de hospedaje no es un archivo codificado, puede codificar el archivo de audio. Algunos servicios de hospedaje solo

aceptan servicios de audio codificados. Los formatos de archivos de audio codificados son MP3, MP4, M4A o MP2, por ejemplo.

Los ajustes y plug-ins de la **Sección Master** se tienen en cuenta cuando renderiza un archivo de audio o un montaje de audio.

Dependiendo del archivo de audio o montaje de audio seleccionado, se aplica lo siguiente:

- Si el archivo de audio activo que quiere subir utiliza un formato codificado, la opción **Codificar archivo de audio** está desactivada. Codificar archivos de audio ya codificados puede provocar una pérdida de calidad.
- Si los archivos de audio activos utilizan un formato no codificado, la opción **Codificar archivo de audio** está disponible pero no es obligatoria. Sin embargo, dependiendo del servicio de hospedaje seleccionado, puede ser necesario codificar el archivo de audio.
- Los montajes de audio se deben renderizar antes de poder subirlos a un servicio de hospedaje. Si el archivo activo es un montaje de audio, debe utilizar la opción **Codificar archivo de audio** para renderizar el montaje de audio.

Si el archivo de audio o montaje de audio activo se ha guardado, el archivo codificado se guarda en el mismo directorio, con el mismo nombre y su extensión de archivo adecuada.

Si el archivo de audio o montaje de audio activo no se ha guardado, se abre un diálogo y le permite seleccionar un directorio y un nombre de archivo para el archivo renderizado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 402

## Subir un episodio de Podcast

Puede subir el audio que ha creado en el **Editor de audio** o en la ventana **Montaje de audio** como un episodio de Podcast.

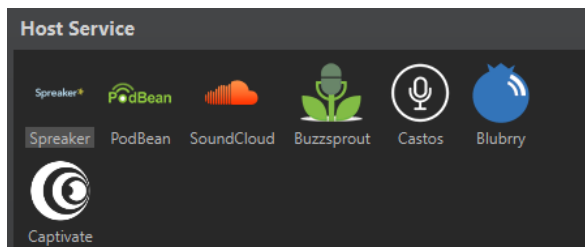
#### PRERREQUISITO

Ha creado un archivo de audio o un montaje de audio.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En la ventana **Editor de audio** o **Montaje de audio**, seleccione la pestaña **Editar**.
2. En la sección **Podcast**, haga clic en **Subir episodio**.  
Se abre la pestaña **Publicar**.
3. En la sección **Servicio de hospedaje**, seleccione el servicio de hospedaje al que quiera subir el episodio.



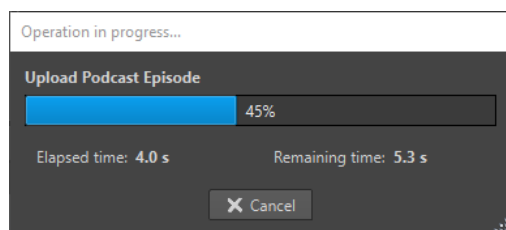
4. Haga clic en **Autorizar** para permitir a WaveLab Elements acceder al servicio de hospedaje seleccionado.

Su navegador de internet predeterminado abre el sitio web de autorización del servicio de hospedaje seleccionado.

5. Siga las instrucciones de su navegador para completar la autorización.
  6. En WaveLab Elements, seleccione el **Podcast** al que quiera añadir el episodio de Podcast.
  7. Especifique un **Título** para el episodio de Podcast.
  8. Dependiendo del servicio de hospedaje seleccionado, puede ser necesario codificar el archivo de audio o el montaje de audio. Si quiere codificar el archivo de audio, active **Codificar archivo de audio** y seleccione un nuevo codificador.
  9. Haga clic en **Subir**.
- 

#### RESULTADO

El archivo de audio o montaje de audio se renderiza y sube al servicio de hospedaje seleccionado.



#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Publicar](#) en la página 403

[Codificación de archivos antes de subirlos a servicios de hospedaje](#) en la página 401

## Pestaña Publicar

La pestaña **Publicar** le permite seleccionar el servicio de hospedaje al que quiere subir su episodio de Podcast. Puede seleccionar diferentes servicios de hospedaje y seleccionar el codificador para el archivo de audio que quiere subir.

- Para abrir la pestaña **Publicar**, seleccione la pestaña **Archivo** y seleccione **Podcast** > **Publicar**.

#### Servicio de hospedaje

Le permite seleccionar el servicio de hospedaje al que quiere subir su episodio de Podcast.

#### Autorizar

Le permite permitir a WaveLab Elements acceder al servicio de hospedaje seleccionado.

Si hace clic en **Autorizar**, su navegador de internet predeterminado abre el sitio web de autorización del servicio de hospedaje seleccionado.

#### Episodio

- **Codificar archivo de audio** le permite codificar el archivo de audio a otro formato de archivo de audio.

#### NOTA

Si ha seleccionado un archivo MP3 para subirlo, la opción **Codificar archivo de audio** está desactivada. Sin embargo, si añade efectos al archivo MP3 a través la **Sección Master**, la opción **Codificar archivo de audio** está disponible.

---

- **Podcast** le permite seleccionar el Podcast al que quiere añadir el episodio de Podcast.
- **Actualizar podcasts disponibles** le permite actualizar la lista de Podcasts recuperada de su cuenta de Spreaker.
- **Título** le permite introducir un título para el episodio de Podcast.

**Subir**

Le permite subir el archivo de audio al servicio de hospedaje seleccionado.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Creación de podcasts](#) en la página 401

[Subir un episodio de Podcast](#) en la página 402



# Personalizar

Por personalizar se entiende efectuar una serie de ajustes para que el programa funcione y tenga el aspecto que desea el usuario.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio](#) en la página 405

[Personalizar atajos](#) en la página 407

[Personalizar barras de comandos](#) en la página 411

[Organización de plug-ins](#) en la página 411

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 419

## Personalizar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio

Puede configurar el **Editor de audio** y la ventana **Montaje de audio** ajustando los colores de las formas de onda, los fondos, las líneas del cursor, etc., y cambiando el aspecto de la regla y otros detalles.

La personalización puede efectuarse de las formas siguientes:

- Cambiando el estilo predeterminado.
- Asignando estilos diferentes según unas determinadas condiciones. Por ejemplo, un tipo de archivo específico o un nombre de archivo específico.

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Asignar colores personalizados al editor de audio o a la ventana de montaje de audio](#) en la página 405

[Asignación de colores personalizados según las condiciones](#) en la página 406

## Asignar colores personalizados al editor de audio o a la ventana de montaje de audio

---

### PROCEDIMIENTO

1. Según si va a personalizar los colores de la ventana **Editor de audio** o la del **Montaje de audio**, lleve a cabo una de estas acciones:
    - En el **Editor de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
    - Para la **Montaje de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
  2. Seleccione la parte que quiera colorear desde la lista de **Partes**.
  3. Especifique un color mediante el selector de color o los campos de RGB.
- 

## VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio](#) en la página 405

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 430

[Pestaña Estilo](#) en la página 433

[Copiar ajustes de color](#) en la página 406

## Asignación de colores personalizados según las condiciones

Puede aplicar diferentes esquemas de colores automáticamente a diferentes clips, según sus nombres o las propiedades de sus archivos de audio.

### IMPORTANTE

Si redefine colores, intente no seleccionar colores que hagan desaparecer a otros elementos.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Según si va a personalizar los colores de la ventana **Editor de audio** o la del **Montaje de audio**, lleve a cabo una de estas acciones:
    - En el **Editor de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
    - Para la **Montaje de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio** y seleccione la pestaña **Estilo**.
  2. Haga uno de lo siguiente:
    - En las **Preferencias de archivos de audio**, seleccione una de las opciones **Condicional** desde el menú emergente arriba del diálogo.
    - En las **Preferencias de montaje de audio**, en la lista de **Partes**, seleccione una de las entradas de **Personalizado**.
  3. Especifique un color mediante el selector de color o los campos de RGB.
  4. En la sección **Este estilo se usa si se dan estas condiciones**, indique las condiciones.
  5. Haga clic en **Aceptar**.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio](#) en la página 405

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 430

[Pestaña Estilo](#) en la página 433

[Copiar ajustes de color](#) en la página 406

## Copiar ajustes de color

Al hacer ajustes de color para la ventana de onda, puede copiar los ajustes de color de una parte o todas las partes de un esquema de color.

### PRERREQUISITO

Puede asignar colores personalizados a la ventana de onda y a la ventana de montaje en la pestaña **Estilo** de las **Preferencias de archivos de audio** y de las **Preferencias de montajes de audio**.

---

### POSIBILIDADES

- Para copiar un ajuste de color, seleccione la parte de la cual desea copiar el color y seleccione **Copiar color**. A continuación, seleccione la parte en la que desea copiar el color y seleccione **Pegar**.

- Para copiar todos los ajustes de color de un ajuste de color personalizado, arrastre el nombre de un ajuste de color personalizado a otro nombre de color personalizado; a continuación, haga clic en **Aceptar**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar en la ventana Editor de audio y Montaje de audio](#) en la página 405

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 430

[Pestaña Estilo](#) en la página 433

## Personalizar atajos

En WaveLab Elements es posible controlar numerosas funciones mediante atajos para agilizar el flujo de trabajo. Puede crear atajos y editar los ya existentes.

La mayoría de los atajos se limitan a un editor específico, lo que significa que puede volver a usar la misma combinación de atajos en editores diferentes. La excepción es la **Sección Master**, cuyos atajos son globales en toda la aplicación.

Los atajos de las secciones **Navegación (teclado numérico)** y **Vista y navegación** de la pestaña **Atajos** están dedicadas a la navegación por WaveLab Elements.

Los atajos que no pueden editarse aparecen atenuados. Los atajos creados aparecen de color azul en el editor.

Puede crear un atajo especificando una secuencia de hasta cuatro teclas, que deben pulsarse en un orden específico para invocar la operación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 407

## Pestaña Atajos (Preferencias)

Esta pestaña le permite personalizar sus propios atajos de WaveLab Elements. Muestra una lista de los atajos asignados a comandos y opciones de menús de WaveLab Elements.

- Para abrir la pestaña **Atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.



### Menú emergente Buscar

Le permite seleccionar la parte de la lista de comandos en la que se realizará la búsqueda.

### Campo de búsqueda

Le permite buscar un comando.

### Usar comodines

Si esta opción está activada, se pueden usar los caracteres comodín «\*» y «?». «\*» sustituye a cero o más caracteres, y «?» a un solo carácter.

Por ejemplo, si **Buscar atajo de teclado** está seleccionado, teclee «\*» para mostrar todos los comandos que ya están asociados a un atajo.

### Expandir/Plegar

Expande o pliega el árbol de carpetas.

### Lista de comandos

Muestra todos los comandos y sus atajos. La sección por debajo de la lista de comandos muestra información adicional del comando seleccionado.

### Reinicializar

Restablece los comandos a los ajustes de fábrica.

### Sumario

Abre un menú desde el que puede generar una lista de todos los comandos y sus atajos, ya sea en formato HTML o para imprimir.

### Editar atajo

Abre el diálogo **Definiciones de atajos** en el que puede editar los atajos del comando seleccionado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar atajos](#) en la página 407

[Editar atajos](#) en la página 409

## Editar atajos

Puede ver la lista de todos los atajos en la pestaña **Atajos**, y editar y definir atajos en el diálogo **Definiciones de atajos**.

La pestaña **Atajos** ofrece un conjunto de comandos diferente para cada menú o diálogo.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**. Esto abre el diálogo **Definiciones de atajos**.
- Puede definir un atajo de teclado por comando. Cada atajo puede ser una secuencia de hasta cuatro pulsaciones de tecla.
- Para reinicializar algunos o todos los tipos de atajos a sus valores de fábrica, use el botón **Reinicializar**.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

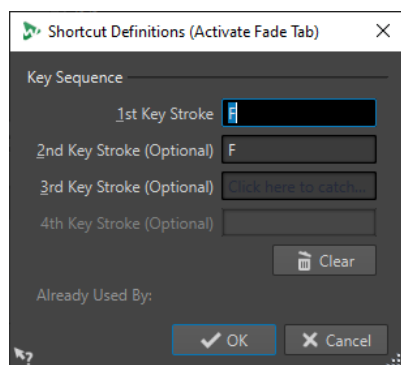
[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 407

[Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 409

## Diálogo de Definiciones de atajos

Este diálogo permite definir los atajos personalizados de una determinada función.

- Para abrir el diálogo **Definiciones de atajos**, seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**, seleccione un comando, y haga clic en **Editar atajo**.



### Secuencia de teclas

#### 1a tecla

Le permite seleccionar la primera tecla de una secuencia que puede consistir en hasta cuatro teclas. Ponga el foco en el campo de tecla; a continuación, pulse la combinación de teclas. Si no se visualiza nada, es que una tecla no está permitida en este contexto.

#### 2a/3a/4a tecla (opcional)

Le permite seleccionar teclas adicionales que deben usarse para ejecutar el comando. El comando solo se ejecutará si se da este evento de tecla después de la primera/segunda/tercera.

#### Borrar

Elimina todos los campos de evento de teclado.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Editar atajos](#) en la página 409

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 407

## Definir secuencias de teclas

Puede definir secuencias de teclas para un teclado.

En un Mac, los comandos de los menús principales deben consistir en una sola tecla.

Al utilizar comandos con varias teclas, asegúrese de que los comandos no interfieran entre sí. Por ejemplo, si tiene un atajo **Mayús - L, M** y define otro como **Mayús - L**, este segundo atajo no tiene ningún efecto.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.
2. En la lista de comandos, seleccione el comando para el que desea definir una secuencia de teclas, y haga clic en **Editar atajo**, o bien haga doble clic en la columna **Secuencia de teclas** del comando correspondiente.
3. En el diálogo **Definiciones de atajos**, haga clic en los campos de **Tecla** y pulse los botones que desee utilizar como secuencia de teclas.
4. Haga clic en **Aceptar**.

---

#### RESULTADO

Al pulsar las teclas o los botones especificados en el diálogo, se efectúa la operación correspondiente. Las teclas deben pulsarse una detrás de otra.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Dispositivos remotos](#) en la página 29

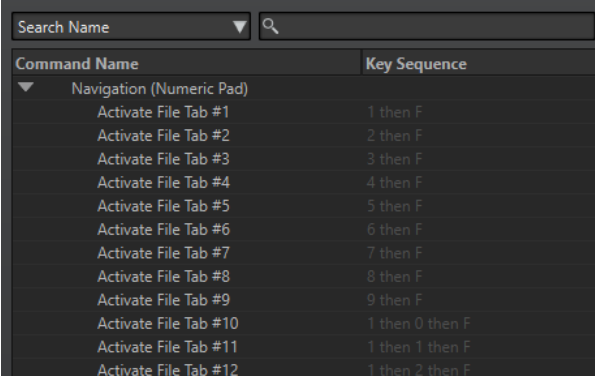
[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 407

[Diálogo de Definiciones de atajos](#) en la página 409

## Comandos de teclado indexados

Los comandos de teclado indexados le permiten ir rápidamente a ubicaciones específicas de su proyecto, por ejemplo, a un marcador específica o ranura de la **Sección Master**.

Los comandos de teclado indexados disponibles se listan en la pestaña **Atajos**, en la sección **Navegación (teclado numérico)**.



Command Name	Key Sequence
Navigation (Numeric Pad)	
Activate File Tab #1	1 then F
Activate File Tab #2	2 then F
Activate File Tab #3	3 then F
Activate File Tab #4	4 then F
Activate File Tab #5	5 then F
Activate File Tab #6	6 then F
Activate File Tab #7	7 then F
Activate File Tab #8	8 then F
Activate File Tab #9	9 then F
Activate File Tab #10	1 then 0 then F
Activate File Tab #11	1 then 1 then F
Activate File Tab #12	1 then 2 then F

- Para disparar un comando de teclado indexado, teclee el número del elemento al que quiere saltar y pulse la tecla correspondiente en su teclado.

---

#### EJEMPLO

Si quiere saltar al quinto marcador en su ventana de archivo, pulse **5** en su teclado numérico y luego pulse **M**.

Si quiere saltar a la décima pestaña de archivo, pulse **1**, después **0** en su teclado numérico y luego pulse **F**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 407

## Generar una lista con todos los atajos

Puede generar un archivo HTML o imprimir una lista con todos los atajos.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Atajos**.
  2. Haga clic en **Sumario** y seleccione una de las opciones siguientes:
    - Para abrir el diálogo **Vista previa de impresión**, desde el cual puede imprimir la lista con todos los comandos, seleccione **Vista previa de impresión**. Para que esté disponible **Vista previa de impresión**, es necesario que haya una impresora conectada.
    - Para abrir la lista con todos los atajos en un formato de archivo HTML en el navegador estándar, seleccione **Informe HTML**.
- 

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Atajos \(Preferencias\)](#) en la página 407

## Personalizar barras de comandos

Puede ocultar o mostrar botones de la barra de comandos individualmente. De este modo, puede personalizar barras de menús y de comandos eliminando los comandos que no necesita.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. En una ventana de herramientas, abra el menú y seleccione **Personalizar barra de comandos**.
  2. Para mostrar un comando específico en la barra de comandos, active la casilla de la columna **Barra** del comando correspondiente.
  3. Haga clic en **Aceptar**.
- 

## Organización de plug-ins

WaveLab Elements se suministra con una serie de plug-ins, pero también pueden agregarse otros. Para conservar una vista general de los plug-ins necesarios para su proyecto, puede organizar sus plug-ins por grupos.

En la pestaña **Organizar** de los **Ajustes de plug-ins**, puede especificar cómo sus plug-ins aparecen en los menús del programa. En la lista de plug-ins, hay subcarpetas que representan grupos de plug-ins.

Inicialmente los plug-ins se categorizan por fabricante, categoría, plug-ins favoritos, y plug-ins usados recientemente.

Si se usan en el mismo sistema las versiones de 32 y 64 bits de WaveLab Elements, sus ajustes se comparten. Una excepción a esta regla son las siguientes opciones de los **Ajustes de plug-ins**:

- **Carpeta de plug-ins VST adicionales**
- **Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas**

Esto es porque los plug-ins de 32 bits no se pueden usar en la versión de 64 bits de WaveLab Elements y viceversa.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 415

[Añadir más plug-ins VST](#) en la página 413

[Evitar que plug-ins puedan abrirse](#) en la página 414

## Excluir plug-ins de ciertos menús de plug-ins

Puede excluir plug-ins para que no aparezcan en los menús de plug-ins en ciertas áreas de WaveLab Elements.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **Organizar**.
3. En la lista de plug-ins, navegue hasta el plug-in que quiera excluir.
4. Desactive la casilla del plug-in. Si se seleccionan varios plug-ins, se pueden desactivar todos con un solo clic.
  - Para excluir el plug-in de los menús de selección de plug-ins, desactive la casilla de la columna **Efecto**.
  - Para excluir el plug-in del panel **Efecto final/Dithering** de la **Sección Master**, desactive la casilla de la columna **Final**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS


[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 415

## Agregar plug-ins al menú Favoritos

Puede agregar los plug-ins que usa habitualmente en el menú **Favoritos** del menú de selección de plug-ins.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
2. Seleccione la pestaña **Organizar**.
3. En la lista de plug-ins, navegue hasta el plug-in que quiera añadir a los favoritos.
4. Active la casilla del plug-in correspondiente en la columna **Favoritos** .



NOTA

Si el menú **Favoritos** está vacío, no aparece en los menús de selección de plug-ins.

---

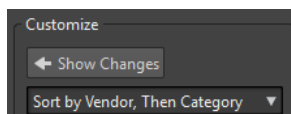
VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 415

## Personalizar grupos de plug-ins

Puede personalizar la apariencia y ordenación de los plug-ins de la pestaña **Organizar** de las **Preferencias de plug-ins**.

- Para actualizar el árbol, haga clic en **Mostrar cambios**.



- Los fabricantes de plug-ins proporcionan las etiquetas de categoría que se usan para crear la jerarquía. Para cambiar el nombre de la categoría, navegue hasta la tabla **Renombrar categoría**, haga clic en la columna **Original**, y seleccione la categoría que quiera renombrar. A continuación, haga clic en la columna **Modificado** y escriba un nombre nuevo.
- Para cambiar la ordenación de los grupos de plug-ins, seleccione si la clasificación será por categoría o por proveedor en el menú de ordenación de la sección **Personalizar**. Si un plug-in no indica un nombre de proveedor ni una categoría, como tales se usan el nombre de la carpeta donde se ubica el plug-in, en caso de que no sea la carpeta raíz de plug-ins VST.
- Para agrupar todos los plug-ins que empiezan por el mismo prefijo en el submenú, active **Crear submenús basados en prefijos**; a continuación, especifique la cantidad de plug-ins que deben empezar por el mismo prefijo. Cuando se llega a dicha cantidad, se crea un submenú.
- Para agrupar plug-ins en un solo submenú si su cantidad es inferior a un valor determinado, active **Comprimir jerarquía** y especifique el umbral. Un árbol se reduce a un solo submenú si la cantidad es inferior al umbral. Esto evita submenús demasiado pequeños.
- Si desea activar la categoría **Recientemente usados**, active **Submenú con los plug-ins usados recientemente**; a continuación, indique la cantidad máxima de plug-ins usados recientemente que se deben mostrar en esta categoría.
- Puede hacer que la categoría **Recientemente usados** sea global para todas las ubicaciones o individual según el contexto, por ejemplo, para la **Sección Master**, pista del montaje de audio, o clip del montaje de audio. Para establecer la categoría **Recientemente usados** en individual según cada contexto, active **Menús independientes de plug-ins usados recientemente**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 415

## Añadir más plug-ins VST

Puede especificar carpetas en las que se puedan encontrar más plug-ins VST. Es útil en caso de usar plug-ins de terceros que no tiene intención de guardar en la carpeta de VST estándar.

---

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.

2. Seleccione la pestaña **General**.
  3. En la sección **Carpetas de plug-ins VST adicionales** (específicas para WaveLab Elements), haga clic en el icono de carpeta y acceda a la carpeta que contiene los plug-ins VST que tiene intención de añadir.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 415

## Evitar que plug-ins puedan abrirse

Puede evitar que WaveLab Elements abra plug-ins individuales, carpetas completas de plug-ins o plug-ins VST 2.

---

PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.
  2. Seleccione la pestaña **General**.
  3. Elija entre las siguientes opciones:
    - Para evitar que WaveLab Elements abra los plug-ins VST 2, active **Ignorar plug-ins VST-2**.
    - Para evitar que WaveLab Elements abra plug-ins en carpetas específicas, indique los nombres de carpetas en la sección **Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas (nombres de carpetas separados con un punto y coma)**.
    - Para excluir plug-ins individuales, escriba el nombre del plug-in en la sección **No cargar los siguientes plug-ins**:  
Introduzca el nombre del archivo exacto, sin ruta ni extensión.  
Introduzca un nombre por línea.  
Si coloca un «\*» antes del nombre, se omite cualquier plug-in que contenga el nombre.
- 

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Plug-ins \(Preferencias\)](#) en la página 415

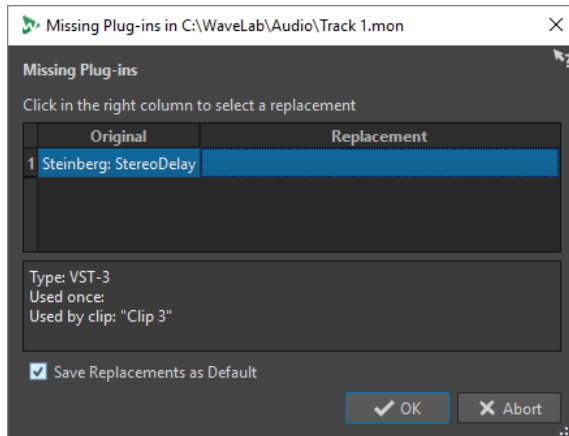
## Reemplazar plug-ins no encontrados

Cuando abre un montaje de audio y faltan varios plug-ins de pistas o clips, puede seleccionar plug-ins para reemplazar los que faltan.

---

PROCEDIMIENTO

1. En el diálogo **Plug-ins no encontrados**, haga clic en la columna **Reemplazo** y seleccione un reemplazo para el plug-in que se muestra en la columna **Original**.



2. Si quiere usar el nuevo plug-in de ahora en adelante, active **Guardar los reemplazos como por defecto**.
3. Haga clic en **Aceptar**.

## Pestaña Plug-ins (Preferencias)

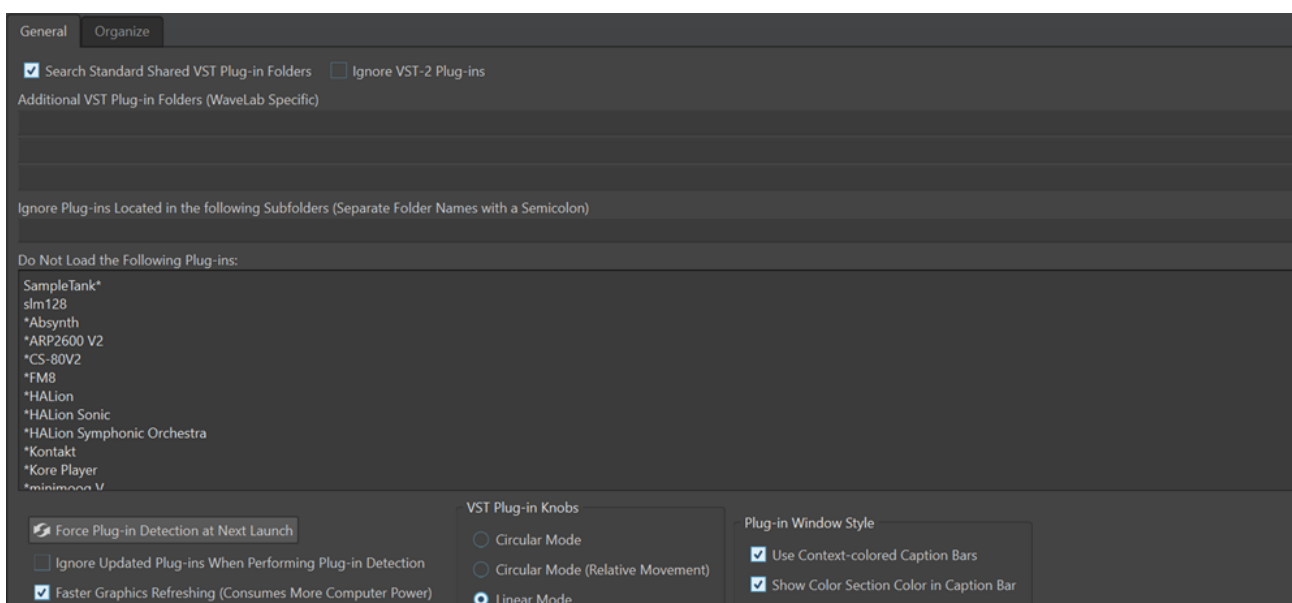
En esta pestaña puede acceder a una cantidad considerable de opciones para gestionar los plug-ins VST.

Puede especificar la ubicación en la que WaveLab Elements debe buscar los plug-ins VST y los que debe omitir. También le permite elegir el modo en que sus controles de plug-ins VST responden a las acciones del ratón, así como la frecuencia de actualización de los gráficos.

Si usa su propia estructura de archivos para organizar y guardar plug-ins VST, este diálogo le permite obtener control total sobre qué plug-ins se cargan y cuáles se ignoran. Esto es útil si quiere desactivar un plug-in en particular, o si quiere ignorar plug-ins que nunca quiera usar con WaveLab Elements.

- Para abrir las **Preferencias de plug-ins**, seleccione **Archivo > Preferencias > Plug-ins**.

### Pestaña General



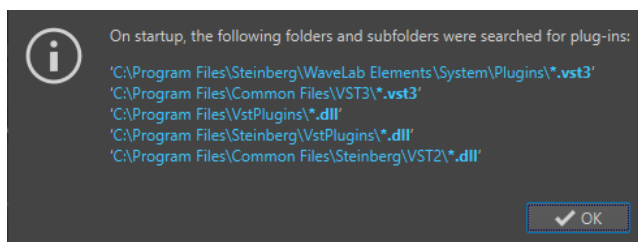
### Buscar carpetas compartidas estándar de plug-ins VST

WaveLab Elements busca plug-ins VST en las carpetas predeterminadas de plug-ins VST.

#### NOTA

Para obtener información sobre las carpetas en las que WaveLab Elements busca los plug-ins al iniciar la aplicación, puede hacer clic en el icono de información ⓘ situado en la esquina superior derecha de la ventana.

Si no puede encontrar un plug-in en WaveLab Elements, esto le ayuda a determinar, por ejemplo, si ha especificado la carpeta correcta.



### Ignorar plug-ins VST 2

Evita que WaveLab Elements busque y muestre plug-ins que utilicen el antiguo estándar VST 2.

#### NOTA

Le recomendamos que reinicie WaveLab Elements para que la opción surta pleno efecto.

### Carpetas de plug-ins VST adicionales (específicas para WaveLab Elements)

Le permite especificar carpetas adicionales en las que se puedan encontrar plug-ins VST.

### Ignorar plug-ins ubicados en las siguientes subcarpetas (nombres de carpetas separados con un punto y coma)

Le permite especificar nombres de carpetas que WaveLab Elements omite al buscar plug-ins VST.

### No cargar los siguientes plug-ins

Le permite especificar los plug-ins que no desea que abra WaveLab Elements indicando los nombres de archivo, sin ruta y sin extensión de archivo, introduciendo cada plug-in en una nueva línea.

Si coloca un asterisco (\*) antes del nombre, se ignora cualquier plug-in que contenga el nombre.

### Forzar detección de plug-ins en el próximo arranque

Analiza los plug-ins la próxima vez que arranca WaveLab Elements. Para reducir el tiempo de inicio de WaveLab Elements, los plug-ins no se analizan cada vez que se inicia WaveLab Elements. Ahora bien, WaveLab Elements mantiene una lista de los plug-ins y la actualiza automáticamente cada vez que se detecta un cambio de fecha o tamaño.

### Ignorar plug-ins actualizados al realizar la detección de plug-ins

Evita que WaveLab Elements compruebe si las propiedades de los plug-ins actualizados han cambiado. Si tiene plug-ins que se actualizan con mucha frecuencia, esta opción acelera el arranque de WaveLab Elements.

Sin embargo, algunos fabricantes combinan múltiples plug-ins dentro de un archivo individual. Si tiene conocimiento de que el fabricante añadió algunos plug-ins pero no aparecen en WaveLab Elements, desactive esta opción y reinicie WaveLab Elements. Después puede activar esta opción de nuevo.

### Refresco más rápido de gráficos (consume más potencia del ordenador)

Refresca los gráficos de plug-ins VST con mayor rapidez.

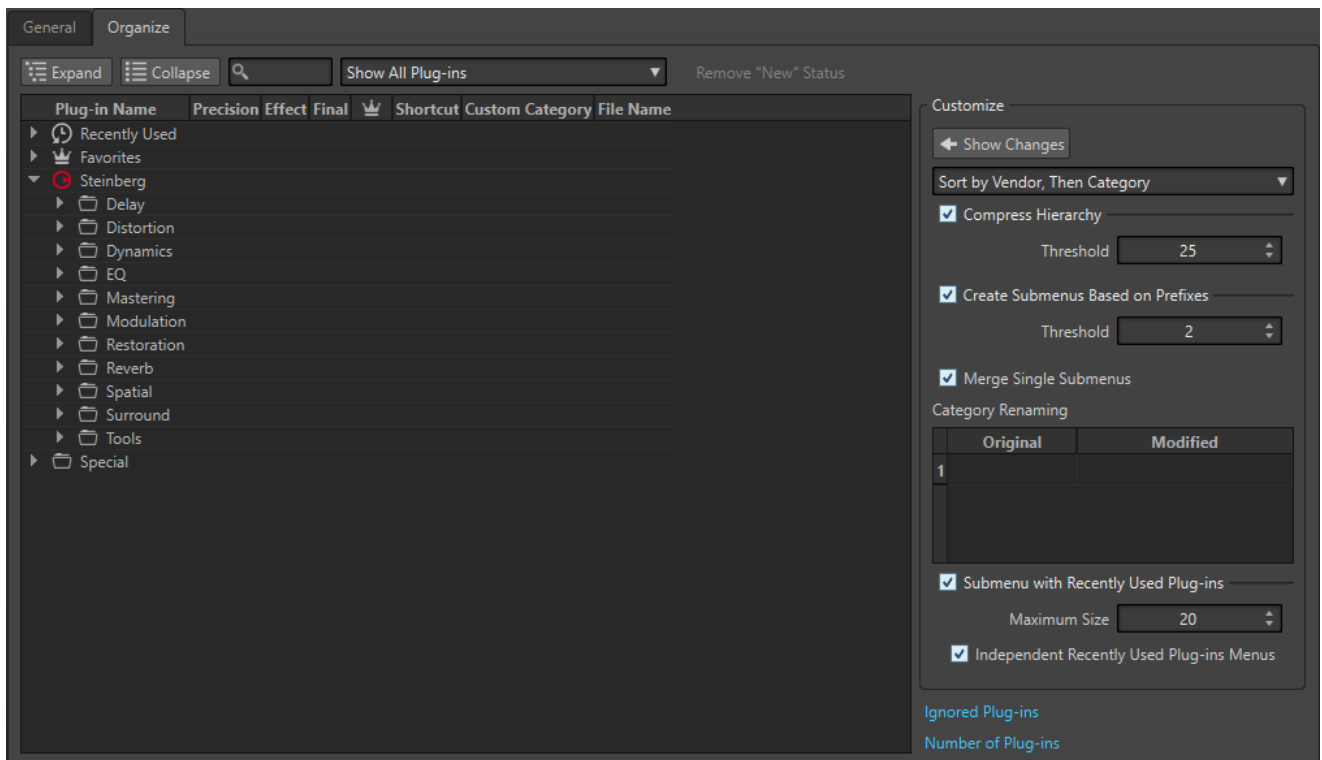
### Diales de plug-ins VST

Le permite ajustar el modo de usar diales para plug-ins. Las opciones disponibles son **Modo circular**, **Modo circular (movimiento relativo)** y **Modo lineal**.

### Estilo de ventana de plug-in

- **Usar barras de títulos de color contextual** le ayuda a identificar y distinguir los tipos de plug-in de efectos mostrando códigos de color para las barras de títulos de las ventanas de plug-in.
- Puede activar **Mostrar color de la sección de color en la barra de títulos** para mostrar un recuadro de color en la barra de títulos de las ventanas del plug-in de efectos, cuyo color dependerá del elemento al que se aplique el plug-in.

## Pestaña Organizar



### Lista de plug-ins

Muestra la jerarquía de los plug-ins en WaveLab Elements. En la columna **Final**, puede especificar si un plug-in está disponible en los menús de selección de plug-ins y/o en el panel **Efecto final / Dithering** de la **Sección Master**.

Puede añadir plug-ins a la lista de **Favoritos**, crear atajos para plug-ins, especificar categorías personalizadas y decidir si se usa la interfaz de usuario genérica o la interfaz de usuario específica del plug-in.

La columna **Precisión** muestra la precisión del procesado de cada plug-in. Los plug-ins de 64 bits flotantes pueden tener procesado de doble precisión. En otros menús de efectos a lo largo de WaveLab Elements, los plug-ins que pueden tener doble precisión de procesado se marcan con «64 F», que significa 64 bits flotantes.

Leveler	64 F
/// MasterRig	64 F
Peak Master	64 F
Resampler	64 F

#### NOTA

El procesado de 64 bits flotantes significa que tendrá doble precisión pero que el tiempo de procesado será un poco mayor que con 32 bits flotantes.

---

### Expandir/Plegar

Expande o pliega el árbol de carpetas.

### Campo de búsqueda

Le permite filtrar la lista de plug-ins por sus nombres.

- Haga clic en el campo de búsqueda y escriba el texto que desea buscar.
- Para cambiar el foco del campo de búsqueda a la lista de plug-ins, pulse **Flecha abajo**.
- Para cambiar el foco de la lista de plug-ins al campo de búsqueda, pulse **Ctrl/Cmd - F**.

### Menú Filtro

Le permite mostrar solo plug-ins que tengan propiedades particulares.

- **Mostrar todos los plug-ins** muestra todos los plug-ins.
- **Mostrar plug-ins nuevos** solo muestra plug-ins detectados recientemente.
- **Mostrar plug-ins de 32 bits flotantes** solo muestra plug-ins que pueden procesar en 32 bits flotantes.
- **Mostrar plug-ins de 64 bits flotantes** solo muestra plug-ins que pueden procesar en 64 bits flotantes.
- **Mostrar plug-ins con una categoría personalizada** solo muestra plug-ins que tienen una categoría personalizada.
- **Mostrar plug-ins sin una categoría personalizada** solo muestra plug-ins que no tienen una categoría personalizada.

### Eliminar el estado de "nuevo"

Restablece el estado «nuevo» de los plug-ins detectados recientemente.

### Mostrar cambios

Refresca el árbol de plug-ins según los ajustes actuales.

### Ordenar

Determina cómo se ordenan los plug-ins. Todos los otros parámetros actúan en dicha jerarquía.

### Comprimir jerarquía

Fusiona todos los elementos en un solo submenú si un submenú y todos sus submenús contienen menos del número especificado de plug-ins (**Umbral**).

El valor **Umbral** determina el número mínimo de elementos que se necesitan para comprimir la jerarquía.

### Crear submenús basados en prefijos

Crea un submenú que se etiqueta como prefijo si varios elementos de un submenú comienzan por el mismo prefijo.

El valor **Umbral** determina la cantidad mínima de elementos que deben comenzar por el mismo prefijo y que son necesarios para crear submenús que se etiquetan como el prefijo.

### Fusionar submenús simples

Fusiona submenús que contienen otro submenú con un solo elemento.

### Renombrar categoría

Los fabricantes de plug-ins proporcionan las etiquetas de categoría usadas para crear la jerarquía. En esta sección, puede cambiar el nombre de la categoría. También puede ser útil para fusionar dos categorías en una renombrándolas con el mismo nombre.

### Submenú con los plug-ins usados recientemente

Si esta opción está activada, se muestra el submenú **Usados recientemente**.

El valor **Tamaño máximo** determina el número máximo de plug-ins del submenú **Usados recientemente**.

La opción **Menús independientes de plug-ins usados recientemente** determina si el submenú **Usados recientemente** es global a todos los lugares en los que se pueden seleccionar plug-ins, o si es local a cada contexto.

### Plug-ins ignorados

Abre el diálogo **Plug-ins ignorados**, en el que puede ver los plug-ins que no se cargaron. Este cuadro de diálogo le permite solicitar a WaveLab Elements que vuelva a escanear estos plug-ins tras reiniciar la aplicación. Esto es más rápido que un nuevo escaneo completo.

### Número de plug-ins

Muestra la cantidad de plug-ins disponibles en WaveLab Elements.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Efectos para pistas, clips y para la salida del montaje](#) en la página 268

## Touch Bar (solo macOS)

La Touch Bar, en la parte superior de su teclado, le da atajos a las funciones de WaveLab Elements. La Touch Bar cambia automáticamente según donde esté en WaveLab Elements y le ofrece un subconjunto de las opciones disponibles. Puede personalizar la Touch Bar según sus necesidades.

#### NOTA

La Touch Bar solo está disponible en algunos productos Apple.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Personalizar la Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 420

## Personalizar la Touch Bar (solo macOS)

Puede personalizar la Touch Bar en la ventana de personalización de la Touch Bar.

---

### POSIBILIDADES

- Para abrir la ventana de personalización de la Touch Bar, seleccione **WaveLab Elements 11 > Personalizar Touch Bar**.
  - Para añadir una opción a la Touch Bar, use su cursor para arrastrar sus opciones favoritas desde la ventana de personalización hasta dentro de la Touch Bar.  
Cuando haya acabado toque **Hecho** en la Touch Bar o haga clic en **Hecho** en la pantalla.
  - Para reorganizar opciones dentro de la Touch Bar, arrástrelas hacia la izquierda o hacia la derecha.
  - Para eliminar opciones de la Touch Bar, arrástrelas hacia arriba y fuera de la Touch Bar.
- 

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Touch Bar \(solo macOS\)](#) en la página 419



# Configurar WaveLab Elements

Puede configurar WaveLab Elements según sus necesidades.

## NOTA

Los ajustes que hace en las preferencias se aplican cuando cambia a otra ventana de WaveLab Elements.

## Preferencias globales

Las **Preferencias globales** son preferencias que se aplican en todo WaveLab Elements. Antes de empezar a trabajar con WaveLab Elements se le recomienda editar estas preferencias según sus necesidades.

- Para abrir las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña General \(Preferencias globales\)](#) en la página 421

[Pestaña Visualización \(Preferencias globales\)](#) en la página 423

[Pestaña Audio \(Preferencias globales\)](#) en la página 424

[Pestaña Formatos \(Preferencias globales\)](#) en la página 425

[Pestaña Escritura de CD \(Preferencias globales\)](#) en la página 426

[Pestaña Opciones \(Preferencias globales\)](#) en la página 427

[Pestaña Aplicaciones externas \(Preferencias globales\)](#) en la página 427

## Pestaña General (Preferencias globales)

En esta pestaña puede cambiar la ubicación de archivos de ajustes y el idioma de la interfaz de usuario. Para que los cambios tengan efecto, tiene que reiniciar el programa.

- Para abrir la pestaña **General** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **General**.

### General

#### Idioma

Le permite seleccionar el idioma de la interfaz de usuario.

#### Ubicación de ajuste

##### Comunes a todos los usuarios

Todos los usuarios del ordenador comparten los mismos ajustes de preferencias.

##### Independiente para cada usuario

Cada usuario del ordenador puede hacer sus propios ajustes de preferencias.

##### Carpeta de la aplicación (instalación portable)

Guarda los ajustes en el directorio de la aplicación. Use esta opción para instalar la aplicación en un dispositivo portátil.

### **Carpeta específica**

Le permite guardar los ajustes en una carpeta específica.

### **Abrir la carpeta de ajustes**

Abre la carpeta que se usa para guardar ajustes. De esta forma sabrá dónde se guardan los ajustes y podrá hacer una copia de seguridad.

## **Ajustes de sincronización**

### **Carpeta maestra**

Le permite especificar dónde se guardan los ajustes de preferencias.

### **Sincronizar en cada arranque**

Si esta opción está activada, los ajustes se sincronizan cada vez que arranca WaveLab Elements.

### **Sincronizar en el siguiente arranque**

Si esta opción está activada, los ajustes se sincronizan la próxima vez que arranca WaveLab Elements.

### **Gestión de preferencias**

Esto determina cómo sincronizar las preferencias, es decir, todos los ajustes excepto los presets. Puede omitir o reflejar las preferencias.

### **Gestión de presets**

Determina cómo sincronizar los presets guardados en la carpeta maestra. Están disponibles las siguientes opciones:

- Si **Ignorar presets** está activado, los presets no se sincronizan.
- Si **Reflejar presets** está activado, los presets se restauran desde la carpeta maestra, independientemente de su sello de tiempo. Se borra cualquier preset local adicional.
- Si **Importar presets nuevos** está activado, se importan los presets de la carpeta maestra que no están disponibles en el ordenador.
- Si **Actualizar presets antiguos** está activado, se sobrescriben los presets existentes si se encuentra una versión más reciente en la carpeta maestra.

### **Ignorar las siguientes carpetas de presets (sepárelas con un punto y coma)**

Le permite especificar cuáles son las carpetas de presets que desea omitir cuando se sincronicen los ajustes. Por ejemplo, para ignorar los ajustes de Conexiones de Audio, añada **Conexiones de Audio** al campo.

### **Actualizar maestra**

Si hace clic en este botón, los ajustes usados cuando se abrió WaveLab Elements se usan para actualizar la carpeta maestra.

#### **NOTA**

Solo el administrador del sistema debería ejecutar este procedimiento si se usan varias estaciones de trabajo de WaveLab Elements.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 421

## Pestaña Visualización (Preferencias globales)

La pestaña **Visualización** le permite realizar cambios en la interfaz de usuario, que afectan a toda la aplicación.

- Para abrir la pestaña **Visualización** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Visualización**.

### Tema

Le permite elegir un esquema de colores para la interfaz de usuario:

- **Oscuro** establece la interfaz de usuario a un esquema de color oscuro.
- **Claro** establece la interfaz de usuario a un esquema de color claro.

### Historial

#### Número máximo de elementos en menús de archivos recientes

Establece el número máximo de archivos que se muestran en los menús de archivos recientes.

### Opciones misceláneas

#### Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI) (solo Windows)

Si esta opción está activada y su monitor soporta alta resolución, WaveLab Elements se muestra en alta resolución. En caso contrario, esta opción se ignora.

#### NOTA

Las ventanas de plug-ins no se muestran en alta resolución. Si las ventanas de plug-ins se ven demasiado pequeñas, desactive **Mostrar aplicación en alta resolución (high DPI)**.

#### Restringir la escala a múltiplos de 100

Si esta opción está activada, solo se soportan factores de escala múltiples de 100. Por ejemplo, si usa un factor de escala del 150%, en WaveLab Elements, la escala que se aplica es del 200%.

Si esta opción está desactivada, son posibles proporciones intermedias como 150%.

#### Usar el selector de archivos del sistema para abrir archivos

Si esta opción está activada, el selector de archivo estándar se abre cuando selecciona **Guardar como**.

#### Abrir el selector de archivos rápido al guardar archivos

Si esta opción está activada y guarda un archivo a través del atajo para guardar, se abre un diálogo en lugar de la pestaña **Archivo**.

#### Ocultar pestañas no usadas de la cinta

Si esta opción está activada, las pestañas no usadas de la cinta se ocultan.

#### Mostrar el logo de WaveLab Elements al inicio

Determina si se muestra el logo de WaveLab Elements durante el inicio.

#### Ocultar ventanas de nivel superior cuando la aplicación no esté activa (solo Windows)

Cuando esta opción está activada, todas las ventanas flotantes se ocultarán automáticamente cuando se active otra aplicación. Si esta opción está desactivada, las ventanas flotantes permanecen por encima de las ventanas de otras aplicaciones.

### Retraso de descripciones emergentes (tooltips)

Le permite seleccionar el retardo tras el cual aparece la información sobre herramientas (tooltips) al pasar el ratón por encima de los controles de la interfaz de usuario.

Puede elegir entre las siguientes opciones: **300 milisegundos**, **500 milisegundos**, **700 milisegundos**, **1 seg** y **2 seg**. Si prefiere no ver ninguna información sobre herramientas, puede seleccionar **Nunca mostrar**.

### Cursor de reproducción

#### Color

Le permite personalizar el color del cursor de reproducción.

#### Atenuar en canales emudecidos

Con esta opción activada, cualquier parte del cursor de reproducción que se cruce con canales de audio silenciados se vuelve semitransparente.

#### Anchura

Le permite personalizar la anchura del cursor de reproducción.

Puede ajustarlo a **Delgado**, **Medio** o **Grueso**.

#### Mostrar cola

Con esta opción activada, se aplica una sombra transparente a la izquierda del cursor de reproducción, que sigue su movimiento.

- **Anchura** le permite fijar la anchura del rastro.  
Puede configurarlo como **Diminuto**, **Pequeño**, **Medio** o **Ancho**.
- El **Color** le permite establecer la estela en el mismo color que el cursor de reproducción, en blanco o en un tono de gris.
- **Intensidad** le permite definir el grado de visibilidad del rastro.  
Puede ajustarlo a **Sutil**, **Leve**, **Suave**, **Moderado** o **Pronunciado**.

#### NOTA

Los ajustes relacionados con la visualización del cursor de reproducción pueden establecerse de forma independiente para los temas de interfaz de usuario **Oscuro** y **Claro**.

---

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 421

[Iniciar WaveLab abriendo archivos](#) en la página 66

## Pestaña Audio (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite cambiar preferencias de audio como la precisión de procesado.

- Para abrir la pestaña **Audio** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Audio**.

#### Precisión de procesado

**Procesado de plug-in** le permite seleccionar la precisión de procesado de los plug-ins.

- Si selecciona **64 bit flotantes** y un plug-in es capaz de procesar muestras de 64 bits, el procesado se realiza en 64 bits sin pérdida.

Si un plug-in solo es capaz de manejar muestras de 32 bits, WaveLab Elements convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de

enviarlas al plug-in. Después de que se complete el procesamiento del plug-in, WaveLab Elements convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.

- Si selecciona **32 bit flotantes**, WaveLab Elements convierte todas las muestras de 64 bits flotantes a 32 bits flotantes antes de enviarlas al plug-in. Después de que se complete el procesamiento del plug-in, WaveLab Elements convierte las muestras de 32 bits flotantes de nuevo a 64 bits flotantes sin pérdida.

En los menús de plug-ins, los indicadores de «32F» y «64F» al lado del nombre del plug-in indican si un plug-in es capaz de trabajar con 32 bits flotantes o 64 bits flotantes.

#### NOTA

El procesamiento de 64 bits flotantes significa que tendrá doble precisión pero que el tiempo de procesamiento será un poco mayor que con 32 bits flotantes.

---

**Archivos temporales** le permite seleccionar la precisión de archivos temporales que WaveLab Elements crea al procesar audio.

Por defecto, WaveLab Elements crea archivos temporales en 32 bits flotantes. Use **64 bit flotantes** si quiere crear archivos de audio de 64 bits flotantes o archivos PCM de 32 bits.

#### NOTA

Los archivos temporales de 64 bits flotantes tienen doble precisión pero se necesita más tiempo para leerlos o escribirlos que los de 32 bits flotantes, y su tamaño es el doble de grande.

---

**Portapapeles del sistema** le permite seleccionar la resolución de los archivos de audio creados durante las transferencias del portapapeles del sistema.

Por defecto se establece en flotante de 32 bits. Sin embargo, si WaveLab Elements detecta que un archivo puede mantener su calidad con una resolución inferior, el valor se reduce automáticamente.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Archivos temporales](#) en la página 75

[Preferencias globales](#) en la página 421

## Pestaña Formatos (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite configurar los ajustes de algunos de los formatos de audio y unidades que usa WaveLab Elements.

- Para abrir la pestaña **Formatos** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Formatos**.

### Formatos

#### Usar estándar AES17 para valores RMS

Determina cómo se notifican los valores eficaces (RMS).

- Si esta opción está activada, el nivel mostrado para un archivo de audio con onda sinusoidal de máxima amplitud es de 0 dB. Esto es de acuerdo con el estándar AES17.

- Si esta opción está desactivada, el nivel mostrado para un archivo de audio con onda sinusoidal de máxima amplitud es de -3 dB.

#### **Tono de A3 (utilizado en conversiones frecuencia-nota)**

Establece el tono de referencia en WaveLab Elements. Las conversiones de frecuencias a notas tendrán en cuenta este tono.

#### **Crear nombres de archivos compatibles con Windows (solo macOS)**

Algunos caracteres de nombres de archivo, por ejemplo, | y \, no están soportados en Windows. Si esta opción está activada y guarda un archivo, WaveLab Elements convierte los caracteres no soportados a caracteres soportados por Windows.

### **Visor de nota MIDI**

Las opciones de esta sección le permiten elegir si desea mostrar los valores de las distintas teclas en WaveLab Elements con el tono o el número de nota MIDI de la tecla. En la notación musical, las teclas se indican según su tono. Por ejemplo, C3 representa la nota C (Do) en la tercera octava.

Cada tecla corresponde a un número de nota MIDI del 0 al 127. Por ejemplo, C3 corresponde al número de nota MIDI 48. Los números de nota MIDI permiten que los samplers asignen muestras automáticamente a la tecla correcta.

#### **Estilo numérico**

Determina el formato para las notas MIDI que se muestren como números.

#### **Medio C (nota #60)**

Determina la convención de tecla para el rango de notas MIDI (0-127).

#### **Visualización**

Determina cómo se muestran las notas MIDI en la aplicación.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 421

## **Pestaña Escritura de CD (Preferencias globales)**

En esta pestaña puede establecer determinados parámetros para la grabación de CD.

- Para abrir la pestaña **Escritura de CD** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Escritura de CD**.

### **Escribir CD**

#### **Usar Burnproof**

Arregla automáticamente posibles errores de vaciado de búfer siempre que la grabadora de CD sea compatible con esta tecnología.

#### **Permitir desbordamiento de disco**

WaveLab Elements podrá intentar escribir más datos (máximo 2 minutos) que la capacidad oficial del disco.

#### **Máximo tamaño de CD de audio**

Le permite especificar la duración máxima para un CD. Se emitirá un mensaje de alerta si el proyecto sobrepasa esta duración. La duración máxima estándar es de 74 minutos.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 421

## Pestaña Opciones (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite restablecer las ventanas de mensajes predeterminados.

- Para abrir la pestaña **Opciones** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Opciones**.

### Reinicializar respuestas por defecto

Este botón reinicia todas las opciones de ventanas de mensajes a su configuración predeterminada. Por ejemplo, se desactivan todas las opciones **No volver a mostrar**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 421

## Pestaña Aplicaciones externas (Preferencias globales)

Esta pestaña le permite especificar un explorador de archivos externo alternativo.

- Para abrir la pestaña **Aplicaciones externas** de las **Preferencias globales**, seleccione **Archivo > Preferencias > Global** y haga clic en **Aplicaciones externas**.

### Explorador de archivos externo alternativo

Le permite especificar un explorador de archivos externo alternativo que se abrirá cuando use las opciones **Mostrar carpeta en Explorador de archivos/Finder de macOS** o **Mostrar archivos en Explorador de archivos/Finder de macOS** en WaveLab Elements.

Si la aplicación necesita un formato de línea de comandos especial, puede especificarlo en el campo **Línea de comandos**. Use **%1** como comodín para el archivo o carpeta a la que quiera navegar.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias globales](#) en la página 421

[Explorador de archivos externo alternativo](#) en la página 437

## Preferencias de archivos de audio

Este diálogo le permite definir ajustes de edición en el **Editor de audio**. Sin embargo, estos ajustes también afectan otras partes de WaveLab Elements. Se pueden elegir opciones predeterminadas de edición y reproducción, ajustar la apariencia visual de las formas de onda y determinar cómo funciona WaveLab Elements con archivos de audio y de picos.

- Para abrir la pestaña **Preferencias de archivos de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Archivos de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Edición \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 428

[Pestaña Archivo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 430

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 430

## Pestaña Edición (Preferencias de archivos de audio)

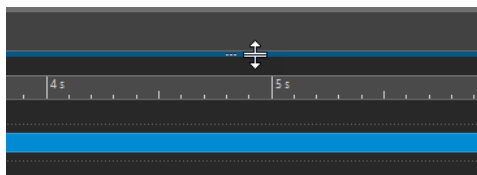
### Visualización

#### Mostrar vista global al abrir nuevos archivos de audio

Si esta opción está activada y abre un archivo de audio, se mostrará también una vista general. Si esta opción está desactivada, solo se mostrará la vista principal.

#### Mostrar vista global solo para archivos mono y estéreo

Si esta opción está activada, la vista general se muestra al abrir archivos mono y estéreo, y se oculta al abrir archivos de audio multicanal. Para mostrar la vista general de archivos de audio multicanal, haga clic en la parte superior de la ventana principal y arrastre hacia abajo.



#### Vista general: indicador de rango pasivo también cubre la forma de onda

Cuando se activa esta opción, el indicador de rango mostrado en la regla de tiempo de la vista general también cubre el área de la forma de onda. A diferencia del indicador de la regla de tiempo, el indicador de rango es pasivo y no se puede modificar.

#### Emulación de forma de onda analógica al hacer zoom a nivel de muestras

Si esta opción está activada y se hace zoom en la forma de onda a nivel de muestra en la línea de tiempo, se muestra una emulación analógica de la forma de onda.

#### Zoom automático para vistas globales

Si esta opción está activada y abre un archivo de audio, el zoom de la vista general mostrará todo el archivo.

#### Mostrar extensiones de archivos en pestañas

Si esta opción está activada, las pestañas mostrarán los nombres de archivos con sus extensiones. Por ejemplo, «piano.mp3» en lugar de «piano».

#### Número de segundos a visualizar al abrir

Le permite especificar el rango de tiempo a mostrar al abrir un archivo de audio por primera vez. WaveLab Elements convierte este rango de tiempo al factor de zoom adecuado.

#### Archivo de audio entero

Si esto está activado, el zoom horizontal se establecerá para visualizar todo el archivo.

#### Procesar archivo entero si no hay selección

Si esta opción está activada y se aplica un proceso a un archivo de audio, se procesa todo el archivo si no hay ningún audio seleccionado. En la misma situación, si la opción está desactivada, saldrá un aviso.

#### Permitir deshacer ediciones después de guardar

Si esta opción está activada, puede deshacer las ediciones después de haber guardado el archivo. Puede desactivar esta opción si quiere usar menos espacio de disco o si quiere eliminar todos los archivos temporales al guardar el archivo.



## Lectura de escaneo

### Solo con herramienta Reproducción

Si esta opción está activada, esta función solo funciona si se usa la **Herramienta de reproducción**.

### Sensibilidad

Le permite establecer la duración del micro bucle de audio que se ejecuta al mover el puntero del ratón sobre la regla de tiempo.

## Ajustar selección a cruce por cero

### No ajustar en factores de zoom altos

Si se activa, el ajuste no ocurrirá si la forma de onda se muestra con un factor de zoom alto.

### Rango de exploración

Le permite definir lo lejos que WaveLab Elements busca un punto de cruce por cero hacia la izquierda y la derecha.

### Punto de cruce ascendente/Cualquier punto de cruce

Le permite elegir si desea que WaveLab Elements detecte cualquier punto de cruce por cero en el audio (**Cualquier punto de cruce**), o que limite la búsqueda a los puntos de cruce por cero que marquen una pendiente ascendente (**Punto de cruce ascendente**).

#### NOTA

Recomendamos elegir **Punto de cruce ascendente** para las selecciones de bucle. Tenga en cuenta que, como sólo se tienen en cuenta las pendientes positivas, la selección de esta opción genera menos resultados, con una mayor distancia entre los puntos de cruce por cero individuales, que **Cualquier punto de cruce**.

---

## Superposición de la forma de onda de sonoridad

### Escalado AES-17

Con esta opción activada, la **Sonoridad RMS** de una onda sinusoidal coincide con su valor de pico.

#### CONSEJO

Para distinguir claramente entre la **Sonoridad RMS** y los valores de pico de una señal de audio, recomendamos desactivar esta opción, ya que así se reduce ligeramente la altura de la visualización de la sonoridad.

---

### Resolución

Le permite fijar la duración de los cortes de audio para el procesamiento de la **Sonoridad RMS**. Cuanto más bajo sea el valor, más se ajustará la pantalla a los picos; cuanto más alto sea el valor, menos se ajustará a los picos.

#### CONSEJO

Para resaltar secciones muy dinámicas, con una diferencia significativa entre picos y sonoridad, recomendamos fijar un valor más alto.

---

**NOTA**

Al cambiar la resolución, se reconstruye la visualización de todas las imágenes de audio.

---

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 427

[Lectura de escaneo](#) en la página 114

[Superposición de sonoridad](#) en la página 121

## Pestaña Archivo (Preferencias de archivos de audio)

### Soportar el formato de archivo RF64

Si esta opción está activada, WaveLab Elements crea archivos WAV que podrían superar los 2 GB.

**NOTA**

Este formato de archivo no está soportado por todas las aplicaciones.

---

### Frecuencia de muestreo para archivos sin cabecera

Le permite especificar la frecuencia de muestreo de los archivos de audio que no tengan una cabecera que describa esta propiedad.

### Ubicación de los archivos asociados

Le permite elegir dónde guardar los archivos asociados (también conocidos como archivos auxiliares):

- **El montaje de audio o la carpeta de proyecto** guarda los archivos auxiliares en una subcarpeta del montaje de audio o de la carpeta de proyecto, etiquetando la subcarpeta como `cache.mon` o `cache.prj`, respectivamente; siempre que los archivos de audio correspondientes también se guarden en el montaje de audio o en la carpeta de proyecto.
- **Carpeta específica** guarda los archivos auxiliares en una carpeta que puede especificar.

**CONSEJO**

Le recomendamos que elija esta opción en caso de que vea la necesidad de liberar espacio de memoria más adelante, ya que puede eliminar periódicamente el contenido de la carpeta sin arriesgarse a perder ningún dato importante.

---

- **Lado a lado con archivo de audio** guarda los archivos auxiliares en el mismo directorio que los archivos de audio correspondientes.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 427

## Pestaña Estilo (Preferencias de archivos de audio)

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para partes del **Editor de audio**.

### Tema

Le permite seleccionar el estilo por defecto y los estilos condicionales.

### **Partes**

Muestra las partes que se pueden colorear. Haga clic en una parte para editar su color.

### **Ocultar (solo disponible para partes específicas)**

Ocultar la parte seleccionada.

### **Línea punteada (solo disponible para partes específicas)**

Cambia la línea continua por una punteada.

### **Transparencia (solo disponible para partes específicas)**

Le permite editar el grado de transparencia del elemento seleccionado.

### **Tamaño del elemento (solo disponible para partes específicas)**

Le permite editar el tamaño del elemento seleccionado.

### **Cambiar ambos canales si es posible**

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de un archivo estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un archivo se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

### **Cambiar vista principal y vista general**

Le permite crear ajustes de color separados para la vista principal y la general. Si se activa esta opción, los ajustes de la vista principal se reflejarán automáticamente en la general y viceversa.

### **Selector de color**

Le permite elegir el color de la parte seleccionada. Haga clic en el círculo circundante para seleccionar el tono. Haga clic en el triángulo para ajustar la saturación y luminosidad.

### **Rojo/Verde/Azul**

Le permite especificar los componentes rojo (R), verde (G) y azul (B) del espectro de color RGB.

### **Copiar color**

Copia el color actual al portapapeles.

### **Pegar**

Pega el color desde el portapapeles.

### **Este estilo se usa si se dan estas condiciones**

Estas opciones le permiten definir las condiciones en las que se aplicará un estilo de color específico.

### **Extensión de archivo es cualquiera de**

Si está activada, el estilo de color se aplica a archivos con la extensión especificada. Separe las extensiones con un carácter «;».

### **Nombre contiene alguna de estas palabras clave**

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos cuyo nombre contiene palabras clave específicas. Separe las palabras clave con un carácter «;».

### **Frecuencia de muestreo en rango**

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen una frecuencia de muestreo dentro del rango especificado.

### **La profundidad de bits está en el rango**

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen una profundidad de bits dentro del rango especificado.

### **El número de canales es**

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a archivos que tienen la cantidad especificada de canales.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 427

[Colorear elementos del editor de audio](#) en la página 432

## **Colorear elementos del editor de audio**

Puede asignar colores personalizados a varios elementos del **Editor de audio**. Según qué elemento seleccione, se pueden configurar ajustes adicionales de, por ejemplo, transparencia, aspecto o si una línea es punteada o continua.

### **Canal izquierdo/Canal derecho**

#### **Forma de onda**

El color de la forma de onda.

#### **Forma de onda (seleccionada)**

El color de la parte seleccionada de la forma de onda.

#### **Borde forma de onda**

El color del borde de la forma de onda.

#### **Borde forma de onda (seleccionada)**

El color del borde de la parte seleccionada de la forma de onda.

#### **Fondo superior**

El color de la parte superior del fondo.

#### **Fondo superior (seleccionado)**

El color de la parte seleccionada del fondo superior.

#### **Fondo inferior**

El color de la parte inferior del fondo.

#### **Fondo inferior (seleccionado)**

El color de la parte seleccionada del fondo inferior.

#### **Eje principal forma de onda**

El color y estilo del eje principal de la forma de onda.

#### **Eje 50% de la forma de onda**

El color y estilo del eje 50% de la forma de onda.

### **Elementos de forma de onda**

#### **Separador de canales**

El color de la línea separadora de canales.

#### **Indicación de pre-roll y post-roll**

El color de la indicación de pre-roll y post-roll.

#### **Línea de marcador**

El color de las líneas de marcador y la transparencia opcional.

**Línea de indicador de edición**

El color de la línea de indicador de edición.

**Cabeza de indicador de edición**

El color de la cabeza de indicador de edición.

**Indicador de final de archivo**

El color del indicador del final del archivo.

**Estilo de la regla de tiempo**

El color y estilo de la regla de tiempo.

**Fuente de la regla de tiempo**

El color y tamaño de la fuente de la regla de tiempo.

**Estilo de la regla de nivel**

El color, el estilo y la transparencia de la regla de nivel.

**Fuente de la regla de nivel**

El color y tamaño de la fuente de la regla de nivel.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de archivos de audio](#) en la página 427

[Pestaña Estilo \(Preferencias de archivos de audio\)](#) en la página 430

## Preferencias de montajes de audio

Este diálogo le permite configurar parámetros generales para todos los montajes de audio o solo para el montaje de audio activo.

- Para abrir la pestaña **Preferencias de montaje de audio**, seleccione **Archivo > Preferencias > Montajes de audio**.

VÍNCULOS RELACIONADOS

[Pestaña Estilo](#) en la página 433

## Pestaña Estilo

Esta pestaña le permite especificar colores personalizados para clips y partes de clips en la ventana **Montaje de audio**.

**Tema**

Le permite cambiar entre los esquemas de colores de WaveLab Elements.

**Partes**

Muestra las partes que se pueden colorear. Haga clic en una parte para editar su color.

**Casilla verificación**

Le permite seleccionar múltiples partes para colorear varias partes al mismo tiempo.

**Deshacer**

Deshace el último cambio. Esta acción también es posible después de guardar el archivo.

**Rehacer**

Le permite rehacer cambios que fueron deshechos. Esta acción también es posible después de guardar el archivo.

### **Ocultar**

Ocultar la parte seleccionada.

### **Cambiar ambos canales si es posible**

Le permite crear ajustes de color separados para los lados izquierdo y derecho de clips estéreo. Si se activa esta opción, los ajustes del lado izquierdo de un clip se reflejarán automáticamente en el lado derecho y viceversa.

### **Selector de color**

Le permite elegir el color de la parte seleccionada. Haga clic en el círculo que rodea el triángulo para seleccionar el color. Haga clic en el triángulo para ajustar la saturación el brillo.

### **Rojo/Verde/Azul**

Le permite especificar los componentes rojo (R), verde (G) y azul (B) del espectro de color RGB.

### **Copiar color**

Copia el color actual al portapapeles.

### **Pegar**

Pega el color desde el portapapeles.

### **Este estilo se usa si se dan estas condiciones**

Estas opciones le permiten definir las condiciones en las que se aplicará un estilo de color específico.

#### **La extensión de archivo es cualquiera de**

Si está activada, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia a un archivo con la extensión especificada. Separe las extensiones con un carácter «;».

#### **Nombre contiene alguna de estas palabras clave**

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a clips cuyos nombres contengan palabras clave específicas. Separe las palabras clave con un carácter «;».

#### **Frecuencia de muestreo en rango**

Si se activa esta opción, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia a un archivo que tenga una frecuencia de muestreo dentro del rango especificado.

#### **La profundidad de bits está en el rango**

Si se activa esta opción, el estilo de color se aplica a clips que hagan referencia un archivo que tenga una profundidad de bits dentro del rango especificado.

#### **El número de canales es**

Si esta opción está activada, el estilo de color se aplica a clips que tienen la cantidad especificada de canales.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de montajes de audio](#) en la página 433

[Colorear elementos del montaje de audio](#) en la página 434

## **Colorear elementos del montaje de audio**

Puede asignar colores personalizados a varios elementos de la ventana del montaje.

### **Colores del Clip**

Están disponibles los tipos de clip siguientes:

### **Región con fundido cruzado**

Permite definir el color de fondo para secciones superpuestas de clips.

### **Por defecto**

Los colores predeterminados, usados en clips en los que no ha seleccionado ningún color específico.

### **Bloqueado**

Los colores usados para los clips completamente bloqueados.

### **Silenciado**

Los colores usados para los clips enmudecidos.

### **Personalizado**

Estas opciones corresponden a los elementos de los submenús de color. Puede establecer condiciones en la sección **Este estilo se usa si se dan estas condiciones** en las que éstos se deberían aplicar automáticamente.

Están disponibles los elementos de color siguientes:

### **Fondo superior/Fondo inferior**

Los colores de fondo del clip. Los fondos de visualización resultantes son fundidos de gradiente de los colores superiores a los inferiores.

### **Forma de onda (normal/seleccionado)**

El color de forma de onda de clips seleccionados y no seleccionados.

### **Borde forma de onda (normal/seleccionado)**

El color del borde de forma de onda de clips seleccionados y no seleccionados.

### **Borde**

Los bordes izquierdo y derecho del clip.

### **Extremo (seleccionado)**

Los bordes izquierdo y derecho de un clip seleccionado.

### **Eje (nivel cero)**

El color de la línea punteada horizontal en medio de un clip que indica el nivel cero.

### **Eje (nivel medio)**

El color de las líneas punteadas horizontales en medio de un clip que indica un nivel del 50%.

### **Separador de canal (clip estéreo)**

La línea que divide los dos lados de un clip estéreo.

### **Nombre del clip**

La etiqueta de nombre del clip.

### **Nombre del clip activo**

La etiqueta de nombre del clip activo.

### **Fondo del nombre del clip activo**

La etiqueta de nombre del fondo del clip activo.

## **Misceláneo**

### **Fondo superior/Fondo inferior**

Los colores de fondo de la vista de pistas de las áreas sin un clip.

#### **Fondo (rango seleccionado) arriba/abajo**

Define los colores de fondo en rangos seleccionados.

#### **Línea de marcador**

El color de las líneas de marcador en el montaje de audio.

#### **Línea de punto de cue/Línea de punto de cue de final**

El color de las líneas de punto de cue punteadas y de las líneas de punto de cue de final punteadas.

#### **Líneas de cuadrícula de tiempo**

El color de la rejilla de tiempo si se activa en el menú de la regla de tiempo.

#### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Preferencias de montajes de audio](#) en la página 433

[Pestaña Estilo](#) en la página 433

## Sincronizar ajustes de WaveLab Elements en varios ordenadores

Puede hacer que algunos ajustes de referencia estén disponibles para otras instalaciones de WaveLab Elements. Estos ajustes se pueden usar luego por otras estaciones de trabajo de WaveLab Elements para mantener los ajustes sincronizados en varios ordenadores.

---

#### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.
  2. Seleccione la pestaña **General**.
  3. En la sección **Ubicación de ajustes**, especifique dónde guardar los ajustes.
- 

## Ajustes para usuarios múltiples

Si usa varias estaciones de WaveLab Elements en su estudio o en su escuela, para administrar, etc., puede configurar una estación WaveLab Elements como estación maestra. Las preferencias y los presets compartidos de la estación pueden ser usados por estaciones subordinadas.

Estos ajustes pueden guardarse en la red local, por ejemplo.

Si el administrador actualiza estos ajustes, las distintas estaciones de WaveLab Elements pueden sincronizarse con los ajustes maestros. También puede usar esta funcionalidad para que ordenadores individuales hagan una copia de seguridad de un ajuste de referencia, y recuperarlo si es necesario.

Los ajustes de la pestaña **General** del diálogo **Preferencias globales** no se sincronizan. Estos ajustes se guardan individualmente para cada usuario en el archivo `startup.ini` (Windows) o `startup.plist` (Mac).

#### IMPORTANTE

Los ajustes no se pueden sincronizar entre PC y Mac.

---



## Configurar ajustes de usuarios múltiples

Puede usar los ajustes que haya hecho en una estación maestra de WaveLab Elements en estaciones WaveLab Elements subordinadas.

---

### PROCEDIMIENTO

1. Establezca una estación o puesto de trabajo de WaveLab Elements con todos los ajustes y presets que desee usar en las demás estaciones WaveLab Elements.
2. Asigne acceso de solo lectura a la carpeta de ajustes de la estación maestra de WaveLab Elements.
3. Abra WaveLab Elements en otra estación para la que desee utilizar los ajustes maestros.
4. Seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.
5. Seleccione la pestaña **General**.
6. En la sección **Ajustes de sincronización**, establezca la **Carpeta maestra**, y especifique cuándo sincronizar los ajustes y si desea o no incluir las preferencias y/o los presets.
7. Cerrar WaveLab Elements.
8. Copie el archivo `startup.ini` (Windows) o `startup.plist` (Mac) de la estación esclava de WaveLab Elements a la carpeta de ajustes de las demás estaciones esclavas WaveLab Elements.

---

### RESULTADO

Todas las estaciones subordinadas de WaveLab Elements usan los ajustes de la estación WaveLab Elements maestra.

## Explorador de archivos externo alternativo

Por defecto, WaveLab Elements usa el explorador de archivos de su sistema operativo, por ejemplo, al navegar por los archivos de audio. Sin embargo, puede especificar un explorador de archivos externo alternativo en las **Preferencias**.

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Configurar Exploradores de archivos externo alternativos](#) en la página 437

## Configurar Exploradores de archivos externo alternativos

---

### PROCEDIMIENTO

1. Seleccione **Archivo > Preferencias > Global**.
2. Haga clic en **Aplicaciones externas**.
3. Active **Explorador de archivos externo alternativo**.
4. Haga clic en el campo de texto para abrir el explorador de archivos.
5. Especifique la ubicación del archivo del explorador de archivos externo alternativo.
6. Haga clic en **Aceptar**.

---

### VÍNCULOS RELACIONADOS

[Explorador de archivos externo alternativo](#) en la página 437

[Pestaña Aplicaciones externas \(Preferencias globales\)](#) en la página 427

# Índice

## A

- AAC
  - Codificación [148](#)
- Abrir
  - Asistente de inicio [17](#)
  - Ventanas de medidores [344](#)
  - Ventanas de plug-in [284](#)
- Abrir archivos
  - Asistente de inicio [65](#)
  - Pestaña Archivo [65](#)
- Acceso
  - Tarjetas de sonido [21](#)
- Activar
  - Alineado [245](#)
  - Bordes magnéticos [245](#)
- Actualizar
  - Archivos de picos [45](#)
- Agrupado automático
  - Clips [247](#)
  - Opciones [248](#)
- AIFF [139](#)
- Ajustar
  - Bucles [366](#)
  - Frecuencia de muestreo [235](#)
- Ajuste
  - Idiomas [421](#)
- Ajustes
  - Sincronizar [436](#)
  - Usuarios múltiples [436](#)
- Ajustes de vista
  - Archivos auxiliares [45](#)
- Alineado [123](#)
  - Activar [245](#)
  - Bordes magnéticos [123](#)
  - con anclajes [259](#)
  - Cruce por cero [124](#)
  - Montajes de audio [245](#)
  - Puntos de envoltorio [259](#)
- AMB [139](#)
- Ambisonics [135, 139](#)
- AMBIX [139](#)
- Análisis
  - Análisis global [170](#)
  - Espectrómetro [349](#)
  - Espectroscopio [348](#)
  - Fasescopio [347](#)
  - Frecuencia en 3D [179](#)
  - Medidores [344](#)
  - Tipo [171](#)
- Análisis global [170](#)
  - Pestaña de sonoridad [173](#)
  - Pestaña Errores [175](#)
  - Pestaña Extra [175](#)
  - Pestaña Picos [171](#)
  - Pestaña Tono [174](#)
- Análisis global (*cont.*)
  - Realizar [177](#)
  - Resultados [178](#)
  - Tipo [171](#)
- Analizar
  - Audio [170](#)
- Anclajes [259](#)
  - Reproducción [105, 106](#)
- Anular solo [117](#)
  - Clústeres de canales [138](#)
- Añadir
  - Pistas [227](#)
  - Pistas de video [385](#)
  - Puntos de cue [253](#)
- Aplicaciones
  - Externas [427](#)
- Aplicaciones externas
  - Copiar y Pegar [396](#)
- Aplicar
  - Fundidos [191](#)
- Archivos
  - Abrir [65](#)
  - Abrir en una pestaña dedicada [67](#)
  - Borrar [70](#)
  - Cambiar [74](#)
  - Cerrar [67](#)
  - Conversión por lotes [400](#)
  - Copiar [69](#)
  - Foco [98](#)
  - Gestión [65](#)
  - Guardar [67](#)
  - Multicanal [135](#)
  - Portapapeles [66](#)
  - Renderizar [321](#)
  - Renombrar [70](#)
  - Temporal [75](#)
  - Usados recientemente [74](#)
- Archivos auxiliares [45](#)
- Archivos de audio
  - Codificación [146](#)
  - Combinar [154](#)
  - Crear [141](#)
  - Formato [142](#)
  - Fundidos [190](#)
  - Guardar [142](#)
  - Insertar [154, 230](#)
  - Mezcla [161](#)
  - Montajes de audio [18](#)
  - Plantillas [93](#)
  - Preferencias [427](#)
  - Remuestreado [235](#)
  - Renderizar [162](#)
- Archivos de audio multicanal [135](#)

- Archivos de origen
  - Clips [254](#)
  - Edición [254](#)
  - Gestionar [254](#)
- Archivos de picos [44](#)
  - Actualizar [45](#)
  - Reconstruir [45](#)
- Archivos de video
  - Codificadores [391](#)
  - Compatibilidad [390](#)
  - Extraer audio [387](#)
  - Formatos contenedores [390](#)
  - Importar [386](#)
  - Insertar [386](#)
  - Reemplazar audio [387](#)
  - Tasas de fotografías [391](#)
- Archivos flotantes [141](#)
- Archivos no encontrados [225](#)
  - Diálogo [226](#)
- Archivos temporales [75](#)
- Arco iris
  - Editor de audio [120](#)
  - Visualización [120](#)
- Área de control
  - Canales [122](#)
- Área de control de pista [203](#)
  - Medidor de pico de pista [208](#)
  - Pistas de video [207](#)
  - Pistas estéreo [204](#)
  - Pistas mono [204](#)
- Arrastrar [79](#)
  - Editor de audio [79](#)
  - Estéreo a mono [160](#)
  - Mono a estéreo [160](#)
  - Montajes de audio [79](#)
  - Sección Master [80](#)
- Arrastrar y soltar [79](#)
- Arreglar
  - Referencias [225](#)
- ASCII
  - FFT [350](#)
- Asignar
  - Canales [238](#)
- ASIO
  - Controlador [23](#)
  - Controlador Steinberg [23](#)
- ASIO-Guard [22](#)
  - Conexiones de Audio [24](#)
  - Configurar [22](#)
  - Latencia [21](#)
- Asistente de inicio [15, 17](#)
  - Abrir [17](#)
  - Abrir archivos [65](#)
  - Montajes de audio [17, 18](#)
- Atajos
  - Edición [409](#)
  - Lista [411](#)
  - Personalizar [407](#)
  - Pestaña [407](#)
  - Reproducción [109](#)
- Atributos
  - Metadatos [163, 165](#)
  - Muestras [376](#)

- Atributos de muestra [376](#)
  - AIFF [376](#)
  - Edición [376](#)
  - Ventana [377](#)
  - WAV [376](#)
- ATXT [139](#)
- Audio
  - Análisis [170](#)
  - Archivos de video [387](#)
  - Copiar [160](#)
  - Invertir [193](#)
  - Mover [158](#)
  - Preferencias [424](#)
  - Rango [35](#)
  - Seleccionar [34](#)
- Aumentar
  - Niveles de envoltente [260](#)
- Ayuda [10, 11](#)
  - Asistente de inicio [15](#)

## B

- Barra de comandos [54](#)
- Barra de estado [55](#)
- Barra de transporte [101](#)
  - Botón Detener [104](#)
  - Botón Reproducir [104](#)
  - Carga de procesamiento de audio [111](#)
  - Ocultar [111](#)
  - Posición [111](#)
  - Presets [110](#)
- Barras de comando
  - Personalizar [411](#)
- Bending
  - Tono [197](#)
- Bloquear
  - Pistas [228](#)
- Bordes magnéticos [123](#)
  - Activar [245](#)
  - Menú [123](#)
- Borrar
  - Clips [252](#)
  - Marcadores [337](#)
  - Medio óptico [357](#)
  - Plantillas [94](#)
  - Presets [89](#)
- Botón Detener [104](#)
- Bucles [364](#)
  - Ajustar [366](#)
  - Crear [364](#)
  - Depurar [365](#)
  - Fundidos cruzados [372](#)
  - Mover [371](#)
  - Postfundidos cruzados [373](#)
  - Reproducción [108](#)
  - Resolución de problemas [373](#)
- Bus
  - Conexiones de Audio [24](#)
- BWF
  - Metadatos [163](#)
- Bypass
  - Sección Master [320](#)

**C**

- Cambiar
  - Formatos de archivo [144](#)
  - Frecuencia de muestreo [199](#)
  - Presets [89](#)
  - Propiedades de audio [162](#)
  - Tipos de marcadores [338](#)
  - Tono [197](#)
- Cambios de formato
  - Archivos de audio [142](#)
- Canales
  - Asignar [238](#)
  - Configurar [237](#)
  - Controles [122](#)
  - Estéreo a mono [317](#)
  - Multicanal a estéreo [318](#)
  - Multicanal a mono [318](#)
  - Rango de selección [39](#)
  - Reproducción [112](#)
  - Seleccionar [37](#)
- Cancelar
  - Tareas en segundo plano [329](#)
- Capítulos
  - Generar [341](#)
  - Spotify [341](#)
  - YouTube [341](#)
- Carga de procesamiento de audio [111](#)
- Cargar
  - Presets de la Sección Master [327](#)
- Carpetas [96](#)
  - Especificar [96](#)
  - Montaje de audio [201](#)
- Carpetas de documentos [96](#)
- Carpetas de trabajo [96](#)
- CART
  - Marcadores [166](#)
  - Metadatos [163](#)
- CC121
  - Control remoto [29](#)
  - Controles [30](#)
- CD
  - Formatos [361](#)
  - Grabadoras [28](#)
  - Grabar [356](#)
  - Información [382](#)
  - Quemar [356](#)
- CD de audio
  - Importar [293](#), [378](#)
- CD de audio básico
  - Importar [224](#)
- Cerrar
  - Ventanas de medidores [344](#)
  - Ventanas de plug-in [286](#)
- Clip activo
  - Menú [246](#)
- Clipping
  - Detectar [176](#)
  - Nivel Master [316](#)
  - Provocar [187](#)
- Clips [229](#), [250](#)
  - Activo [246](#)
  - Agrupado automático [247](#), [248](#)
- Clips (*cont.*)
  - Archivos de origen [254](#)
  - Borrar [252](#)
  - Colores [250](#)
  - Dividir [251](#)
  - Duplicar [249](#)
  - Edición [241](#)
  - Efectos [268](#)
  - Ensamblar [227](#)
  - Fundido cruzado [247](#), [248](#)
  - Fundidos [265](#)
  - Intersecarse [249](#)
  - Menús contextuales [245](#)
  - Montaje de audio [201](#)
  - Mover [247](#)
  - No activo [242](#)
  - Puntos de cue [253](#)
  - Reordenar [243](#)
  - Reorganizar [243](#)
  - Repercusión [248](#)
  - Reproducción [118](#)
  - Superponer [249](#)
- Clips de video [388](#)
  - Copiar [388](#)
  - Edición [388](#)
  - Modo edición [389](#)
  - Recortar [388](#)
- Clústeres [135](#)
- Clústeres de canales [135](#), [236](#)
  - Anular solo [138](#)
  - Desplegar [138](#)
  - Plegar [138](#)
  - Reproducción [137](#)
  - Sección Master [137](#)
  - Silenciar [138](#)
  - Solo [138](#)
- Codificación
  - AAC [148](#)
  - Archivos de audio [146](#)
  - FLAC [149](#)
  - MP2 [148](#)
  - MP3 [146](#)
  - OGG [150](#)
  - Opus [151](#)
  - Podcasts [401](#)
  - WMA [152](#)
- Codificadores
  - Video [391](#)
- Código de tiempo
  - Activar [390](#)
  - Desactivar [390](#)
  - Formato [61](#)
- Códigos de color
  - Plug-ins [268](#)
- Colores [250](#)
  - Clips [229](#), [250](#)
  - Editor de audio [405](#), [430](#), [432](#)
  - Montajes de audio [433](#)
  - Pestañas [68](#)
  - Plug-ins [268](#)
  - Ventana de montaje de audio [405](#)

- Comandos de teclado
    - Definir [410](#)
    - Indexados [410](#)
    - Personalizar [407](#)
  - Combinar
    - Archivos de audio [154](#)
  - Compases y tiempos
    - Ajustes [60](#)
    - Formato [60](#)
  - Compatibilidad
    - Presets de la Sección Master [327](#)
  - Conexiones de Audio
    - Bus [24](#)
    - Controlador [23](#)
    - Definir [22](#)
    - Pestaña [24](#)
  - Configuración
    - ASIO-Guard [22](#)
    - Sistema [21](#)
    - Tarjetas de sonido [21](#)
  - Configuración de canales [141](#)
  - Configurar
    - Canales [237](#)
    - WaveLab [421](#)
  - Control remoto
    - CC121 [29, 30](#)
  - Controlador
    - ASIO [23](#)
    - Audio [23](#)
    - Steinberg [23](#)
  - Controlador ASIO [23](#)
  - Controlador de audio [23](#)
    - Frecuencia de muestreo [315](#)
  - Controlar
    - Canales [122](#)
  - Conversión por lotes [399](#)
    - Archivos [400](#)
    - Diálogo [399](#)
  - Convertir
    - CD de audio [383](#)
    - Estéreo a mono [156](#)
    - Estéreo Archivos [156](#)
    - Frecuencia de muestreo [199](#)
    - Marcadores [338](#)
    - Mono a estéreo [156](#)
    - Mono Archivos [156](#)
    - Múltiples archivos [399](#)
    - Remuestreado [199](#)
  - Copiar
    - Aplicaciones externas [397](#)
    - Archivos [69](#)
    - Audio [160](#)
    - Clips de video [388](#)
    - Efectos [280](#)
    - Estéreo a mono [160](#)
    - Información de audio al portapapeles [98](#)
    - Mono a estéreo [160](#)
  - Copiarentre aplicaciones
    - Copiar [396](#)
  - Copias de seguridad
    - Automático [69](#)
  - Corrección
    - Tiempo [194](#)
    - Tono [196](#)
  - Corrección de tiempo [194](#)
    - Diálogo [194](#)
    - DSP [196](#)
    - Limitaciones [196](#)
  - Corrección de tono [196](#)
  - Corregir
    - Tono [196](#)
  - Correlación de fase [347](#)
  - Crear
    - Archivos de audio [141](#)
    - Bucles [364](#)
    - Fundidos [190](#)
    - Fundidos de entrada [190](#)
    - Fundidos de salida [190](#)
    - Marcadores [334](#)
    - Montajes de audio [17, 18, 219](#)
    - Plantillas [92](#)
    - Rangos de selección [243](#)
  - Cruce por cero [124](#)
    - Detectar [124](#)
  - Cuantizar
    - Regla de tiempo [38](#)
    - Selecciones [38](#)
  - Cubase
    - Editores externos [394](#)
  - Cursor
    - Indicador [244](#)
    - Posición [61](#)
    - Puntos de envolvente [258](#)
  - Cursor de edición
    - Ajustar a puntos de envolvente [258](#)
    - Insertar marcador [258](#)
- ## D
- DC Offset [193](#)
    - Análisis global [175](#)
    - Eliminar [194](#)
  - DeEsser [269](#)
  - Definir
    - Comandos de teclado [410](#)
  - DeHummer [269](#)
  - DeNoiser [269](#)
  - Depurar
    - Bucles [365](#)
  - Desbloquear
    - Pistas [228](#)
  - Deshacer [76](#)
    - Cambios en efectos [280](#)
  - Deslizadores [41](#)
  - Desplazamiento
    - Reproducción [117](#)
  - Detectar
    - Cruce por cero [124](#)
    - Puntos de bucle [371](#)
  - Detectar automáticamente
    - Puntos de bucle [371](#)
  - Detener
    - Reproducción [104](#)

- Diálogo
  - Frecuencias de muestreo diferentes [236](#)
- Disc-at-Once [363](#)
- Disposición del espacio de trabajo
  - Restablecer [64](#)
- Dispositivo
  - CC121 [30](#)
- Dispositivos agregados
  - Crear [28](#)
- Dispositivos remotos
  - Pestaña [29](#)
- Dithering [319](#)
  - Norma [320](#)
  - Plug-ins [319](#)
  - Sección Master [318](#)
- Dividir
  - Clips [251](#)
  - Pistas [229](#)
- Doble precisión
  - Archivos temporales [75](#)
- DSP [196](#)
- Ducking
  - Ajustes [263](#)
  - Aplicar [263](#)
  - Pistas [262](#)
- Duplicar
  - Clips [249](#)
  - Marcadores [336](#)
  - Montajes de audio [222](#)
- DVD
  - Grabadoras [28](#)
- E**
- EBU R-128 [46](#)
  - Normalizador de sonoridad [187](#)
  - Sonoridad [425](#)
- Edición
  - Archivos de origen [254](#)
  - Atributos de muestra [376](#)
  - Clips [241](#)
  - Clips de video [388](#)
  - Envoltentes [257](#)
  - Fundidos cruzados [267](#)
  - Metadatos [165](#)
  - Montajes de audio [241](#)
  - Puntos de envoltente [259](#)
  - Rangos de selección [243](#)
  - Valores [41](#)
- Editor de audio [48](#)
  - Arco iris [120](#)
  - Arrastrar [79](#)
  - Colores [432](#)
  - Control de canal [122](#)
  - Espectrograma [121](#)
  - Forma de onda [120](#)
  - Grabación [294](#)
  - Modos de visualización [120](#)
  - Pestaña Editar [127](#)
  - Pestaña Insertar [131](#)
  - Pestaña Proceso [132](#)
  - Pestaña Renderizar [133](#)
  - Pestaña Ver [125](#)
- Editor de audio (*cont.*)
  - Pestañas [125](#)
  - Ventana [119](#)
- Editores externos
  - Cubase [394](#)
  - Nuendo [394](#)
  - WaveLab [394](#)
- Efectos
  - Añadir [276](#), [277](#)
  - Bypass [313](#)
  - Clips [268](#)
  - Códigos de color [268](#)
  - Copiar [280](#)
  - Desactivar [313](#)
  - Deshacer [280](#)
  - Eliminar [279](#)
  - Final [318](#)
  - Ganancia [281](#)
  - Inspector [269](#), [277](#)
  - Multicanal [241](#)
  - Panoramizar [281](#)
  - Pérdidas de sonido [330](#)
  - Pistas [268](#)
  - Postganancia [281](#)
  - Preganancia [281](#)
  - Presets [314](#)
  - Reordenar [80](#)
  - Reorganizar [279](#)
  - Salida del montaje [268](#), [269](#)
  - Sección Master [309](#)
- Efectos de clip
  - Añadir [276](#)
  - Eliminar [279](#)
  - Reorganizar [279](#)
- Efectos de la salida del montaje
  - Añadir [276](#)
  - Eliminar [279](#)
  - Reorganizar [279](#)
- Efectos de pista
  - Añadir [276](#)
  - Eliminar [279](#)
  - Reorganizar [279](#)
- Efectos finales
  - Sección Master [318](#)
- Efectos master
  - Multicanal [241](#)
- Eliminar
  - DC Offset [194](#)
  - Efectos [279](#)
  - Pistas [228](#)
  - Presets [89](#)
  - Presets por defecto [91](#)
- Empujar
  - Audio [159](#)
- Enmudecer
  - Pistas [117](#)
  - Selecciones [168](#)
- Enrutado
  - Pistas [239](#)
- Enrutado de pista [239](#)
- Ensamblar
  - Clips [227](#)
  - Pistas [227](#)

- Entrada
    - Monitorización [304](#)
    - Visualizar [11](#)
  - Entrada de ratón
    - Visualizar [11](#)
  - Envolvente
    - Diálogo [189](#)
    - Para clips [255](#)
  - Envolventes
    - Añadir puntos [256](#)
    - Clips [255](#)
    - Cursor de edición [258](#)
    - Edición [257](#)
    - Enmudecer [261](#)
    - Fundidos [255](#)
    - Nivel [255](#), [260](#)
    - Ocultar [256](#)
    - Operaciones básicas [190](#)
    - Pan [255](#)
    - Restablecer [258](#)
    - Seleccionar [255](#)
    - Volumen [255](#)
  - Envolventes de clip [255](#)
  - Envolventes de nivel [255](#)
  - EQ [269](#)
  - Errores
    - Análisis global [175](#)
  - Escaneo [114](#)
    - Herramienta Reproducir [114](#)
    - Preferencias [115](#)
    - Regla de tiempo [115](#)
  - Escribir CD
    - Preferencias [426](#)
  - Espacio de Trabajo
    - Elementos [48](#)
    - Ventana [48](#)
    - Ventanas autodeslizantes [51](#)
  - Espectrograma
    - Editor de audio [121](#)
    - Visualización [121](#)
  - Espectrómetro [349](#)
    - Ajustes [350](#)
    - Presets [350](#)
    - Snapshots [349](#)
    - Zoom [349](#)
  - Espectroscopio [348](#)
  - Estándar Red Book
    - Formatos de CD [361](#)
    - Texto del CD [359](#)
  - Estéreo
    - a mono [317](#)
    - Arrastrar [160](#)
    - Convertir [156](#)
    - Copiar [160](#)
    - Dividir [229](#)
    - Gestión [135](#)
  - Estéreo a mono [156](#)
  - Estilo
    - Pestaña [430](#)
  - Estructura
    - Montaje de audio [201](#)
  - Excluir
    - Plug-ins [412](#), [414](#)
  - Explorador de archivos [71](#)
    - Alternativo [437](#)
    - Carpetas favoritas [73](#)
    - Externo [437](#)
    - Ventana [71](#)
  - Exportar
    - FFT [350](#)
  - Externas
    - Aplicaciones [427](#)
  - Externo
    - Explorador de archivos [437](#)
  - Extraer
    - Audio [387](#)
- F**
- Fase
    - Inversión [193](#)
  - Fasescopio [347](#)
    - Ajustes [348](#)
  - FFT [350](#)
    - Exportar [350](#)
  - FLAC [139](#)
    - Codificación [149](#)
  - Foco [98](#)
  - Forma de onda
    - Editor de audio [120](#)
    - Restauración [169](#)
    - Visualización [120](#)
  - Formato de archivo de audio
    - Diálogo [143](#)
  - Formato de tiempo
    - Diálogo [61](#)
  - Formatos
    - Preferencias [425](#)
    - Video [390](#)
  - Formatos contenedores
    - Video [390](#)
  - Formatos de archivo
    - AIFF [139](#)
    - Cambiar [144](#)
    - Conversión por lotes [399](#)
    - Desconocido [155](#)
    - Especial [155](#)
    - FLAC [139](#)
    - MP2 [139](#)
    - MP3 [139](#)
    - MPEG [139](#)
    - Multicanal [135](#)
    - OGG [139](#)
    - Opus [151](#)
    - Presets [145](#)
    - RF64 [139](#)
    - WavPack [139](#)
    - WMA [139](#)
  - Fotogramas por segundo
    - Formato [61](#)
  - FPS
    - Video [391](#)
  - Frecuencia de muestreo [141](#)
    - Ajustar [235](#)
    - Cambiar [199](#), [224](#)
    - Controlador de audio [315](#)

Frecuencia de muestreo (*cont.*)

- Convertir [199](#)
- Corregir [160](#)
- Desajuste [235](#), [236](#)
- Igualado [235](#)
- Montajes de audio [223](#)

Frecuencia en 3D

- Análisis [179](#)

Frecuencias de muestreo diferentes

- Diálogo [236](#)

Fundido cruzado

- Clips [247](#)

Fundido de entrada [190](#)

Fundido de salida [190](#)

Fundidos

- Aplicar [191](#)
- Archivos de audio [190](#)
- Clips [265](#)
- Crear [190](#)
- Curvas [265](#)
- Envoltentes [255](#)
- Fundidos cruzados [191](#)
- Montajes de audio [265](#)
- Tipos [265](#)

Fundidos cruzados [191](#)

- Bucles [372](#)
- Edición [267](#)
- Montajes de audio [265](#)

Fundidos sencillos [191](#)

## G

Ganancia [185](#)

- Diálogo [185](#)
- Efectos [281](#)
- Global [281](#)
- Inspector [269](#)

Generador de capítulos [342](#)

General

- Pestaña [421](#)

Generar

- Capítulos [341](#)
- Silencio [166](#)

Gestionar

- Archivos de origen [254](#)
- Plug-ins [411](#)

Glitches

- Detectar [176](#)

Global

- Preferencias [421](#)

gnudb [382](#)

GPK

- Archivos de picos [44](#)

Grabación [294](#)

- Buses [300](#)
- Configurar [294](#)
- Diálogo [294](#)
- Editor de audio [294](#)
- Espectrómetro [299](#)
- Indicador Capacidad de disco [299](#)
- Marcadores [305](#)
- Medidor de nivel [299](#)
- Montajes de audio [299](#)

Grabación (*cont.*)

- Múltiples pistas [302](#)
- Pestaña [24](#)
- Propiedades automáticas de archivo [301](#)
- Propiedades de archivo personalizadas [301](#)

Grabar [356](#)

- CD [356](#)
- Formatos [361](#)
- Montajes de audio en CD [358](#)
- Montajes de audio en una imagen DDP [358](#)

Grupos

- Grupos de pestañas [42](#)
- Plug-ins [413](#)

Grupos de pestañas [42](#)

- Crear [43](#)
- Usar [44](#)

Grupos de pestañas de archivos [42](#)

- Crear [43](#)

Guardar

- Archivos [67](#)
- Archivos de audio [142](#)
- Montajes de audio [69](#)
- Múltiples archivos [68](#)
- Presets de la Sección Master [326](#)
- Puntos de bucle [372](#)

## H

Herramienta de bucles [366](#)

Herramienta de Zoom

- Vista estática [85](#)
- Vista general [85](#)

Herramienta Lápiz [169](#)

Historial

- Editor de audio [78](#)
- Montajes de audio [76](#)
- Versiones [76](#)

Historial de versiones [76](#)

- Editor de audio [78](#)
- Montajes de audio [76](#)

Hub [15](#)

## I

ID3

- Metadatos [163](#)

Idiomas

- Interfaz de usuario [421](#)

Igualado

- Frecuencia de muestreo [235](#)

Importar

- Archivos de audio [224](#)
- Archivos de video [386](#)
- CD de audio [378](#)
- CD de audio básico [224](#)
- Video [224](#)

Indicador Capacidad de disco [299](#)

Info Diálogo [53](#)

Iniciar

- Reproducción [104](#)



- Insertar
  - Archivos de audio [154](#), [230](#)
  - Archivos de video [386](#)
  - Pitido [168](#)
- Inspector
  - Añadir efectos [277](#)
  - Panel [276](#)
  - Ventana [269](#)
- Interfaz de usuario
  - Idiomas [421](#)
- Intersecarse
  - Clips [249](#)
- Inversión
  - Fase [193](#)
- Invertir
  - Audio [193](#)
  - Cambios en efectos [280](#)
- ISRC [362](#)
- iXML [395](#)
- Izquierda/Derecha
  - Nivel Master [316](#)
  
- L**
- Latencia [21](#)
- Leyes de panoramización [262](#)
- Ligar
  - Marcadores [340](#)
- Limpiar [269](#)
- Línea de información [244](#)
  
- M**
- M4A
  - Metadatos [166](#)
- macOS
  - Dispositivos agregados [28](#)
  - Entradas [28](#)
  - Múltiples dispositivos de audio [28](#)
  - Salidas [28](#)
- Marcadores [331](#)
  - Borrar [337](#)
  - CART [166](#)
  - Convertir [338](#)
  - Crear [334](#)
  - Duplicar [336](#)
  - Grabación [305](#)
  - Ligar [340](#)
  - Mover [337](#)
  - Navegar [338](#)
  - Ocultar [338](#)
  - Puntos calientes [178](#)
  - Renombrar [339](#)
  - Seleccionar [339](#)
  - Tipos [331](#)
  - Ventana [332](#)
- Maximizer [269](#)
- Medición
  - Windows [344](#)
- Medidor de bits [352](#)
  - Ajustes [353](#)
- Medidor de nivel [345](#)
  - Ajustes [346](#)
- Medidor de pico de pista [208](#)
- Medidor VU
  - Ajustes [346](#)
- Medidores [344](#)
  - Ajustes [344](#)
  - Bits [352](#)
  - Espectrómetro [349](#)
  - Espectroscopio [348](#)
  - Fasescopio [347](#)
  - Grabación [299](#)
  - Medidor de pico de pista [208](#)
  - Nivel [345](#)
  - Ondoscopio [354](#)
  - Osciloscopio [353](#)
  - Restablecer [345](#)
  - VU [346](#)
- Medio óptico
  - Borrar [357](#)
- Mejorar [269](#)
- Menús contextuales [57](#)
  - Clip activo [246](#)
  - Clips [245](#)
- Metadatos [163](#)
  - Diálogo [165](#)
  - Edición [165](#)
  - Presets [166](#)
  - Ventana [164](#)
- Metanormalizador [289](#)
- Metanormalizador de sonoridad [289](#)
  - Diálogo [290](#)
- Mezcla
  - Archivos de audio [161](#)
  - Metanormalizador [289](#)
  - Montajes de audio [289](#)
  - Multicanal [241](#)
- Mezcla estéreo
  - Multicanal [241](#)
- Mezcla in situ [322](#)
  - Secciones de audio [323](#)
  - Selecciones [323](#)
- Mezclar
  - Estéreo a mono [317](#)
  - Multicanal a estéreo [318](#)
  - Multicanal a mono [318](#)
- Mezclar a estéreo [113](#)
- Mid/Side
  - Nivel Master [316](#)
- Modificar
  - Presets [89](#)
- Modo surround
  - Montajes de audio [237](#)
- Monitorización
  - Entrada [304](#)
  - Monitorización directa [304](#)
  - Tareas en segundo plano [329](#)
- Monitorización directa [304](#)
- Mono
  - Altavoz dedicado [28](#)
  - Arrastrar [160](#)
  - Convertir [156](#)
  - Copiar [160](#)
- Mono a estéreo [156](#)

Montajes de audio [48](#), [201](#)  
 Alineado [245](#)  
 Archivos de audio [220](#)  
 Área de control de pista [203](#)  
 Arrastrar [79](#)  
 Asistente de inicio [17](#), [18](#)  
 Clústeres de canales [236](#)  
 Colores [433](#)  
 Crear [17](#), [18](#), [219](#)  
 Duplicar [222](#)  
 Edición [241](#)  
 Ensamblar [227](#)  
 Estructura de archivos [201](#)  
 Frecuencia de muestreo [235](#)  
 Fundidos [265](#)  
 Fundidos cruzados [265](#)  
 Grabar en CD [358](#)  
 Grabar en DDP [358](#)  
 Guardar [69](#)  
 Modo surround [237](#)  
 Multicanal [236](#)  
 Personalizado [219](#)  
 Pestaña Editar [211](#)  
 Pestaña Envoltente [215](#)  
 Pestaña Fundido [214](#)  
 Pestaña Insertar [213](#)  
 Pestaña Renderizar [216](#)  
 Pestaña Ver [209](#)  
 Pestañas [209](#)  
 Plantillas [93](#)  
 Plug-ins [283](#)  
 Posiciones magnéticas [245](#)  
 Preferencias [433](#)  
 Propiedades [223](#)  
 Referencias [225](#)  
 Reproducción [117](#)  
 Ruta de señal [218](#)  
 Selecciones [242](#)  
 Ventana [203](#)

Mover  
 Audio [158](#)  
 Bucles [371](#)  
 Clips [247](#)  
 Marcadores [337](#)  
 Pistas [227](#)  
 Rango [40](#)  
 Selecciones [40](#)

Mover audio  
 Arrastrar [158](#)  
 Cortar [159](#)  
 Empujar [159](#)  
 Pegar [159](#)

MP2 [139](#)  
 Codificación [148](#)

MP3 [139](#)  
 Codificación [146](#)  
 Metadatos [166](#)

MP4 [139](#)  
 Metadatos [166](#)

MPEG  
 MP2 [139](#), [148](#)  
 MP3 [139](#), [146](#)

MPEG-4 [139](#)

Multicanal [135](#)  
 a estéreo [318](#)  
 a mono [318](#)  
 Configurar [237](#)  
 Edición [136](#)  
 Editor de audio [135](#)  
 Efectos master [241](#)  
 Enrutado de pista [239](#)  
 Mezcla [241](#)  
 Mezcla estéreo [241](#)  
 Montajes de audio [236](#)  
 Reproducción [113](#), [137](#)  
 Sección Master [241](#)

## N

Navegación  
 Sincronización [98](#)

Navegador [203](#)

Navegar  
 Adelante [54](#)  
 Atrás [54](#)  
 Marcadores [338](#)  
 Puntos de envoltente [259](#)

Nivel  
 Master [316](#)

Nivel de zoom [84](#)

Nivel Master  
 Sección Master [316](#)

Niveles de envoltente  
 Aumentar [260](#)

No encontrado  
 Plug-ins [414](#)

Normalizador de nivel  
 Diálogo [186](#)

Normalizador de sonoridad  
 Diálogo [187](#)

Normalizar  
 Nivel [186](#)  
 Sonoridad [187](#), [289](#)

Nuendo  
 Editores externos [394](#)

## O

Ocultar  
 Barra de transporte [111](#)  
 Envoltentes [256](#)  
 Marcadores [338](#)

OGG [139](#)  
 Codificación [150](#)

Omitir  
 Selecciones [107](#)

Ondoscopio [354](#)  
 Ajustes [354](#)

Opciones de zoom  
 Editor de audio [83](#), [84](#)  
 Montaje de audio [86](#)  
 Pestañas [83](#)  
 Pistas [87](#)  
 Ratón [82](#)  
 Ruedas de desplazamiento [80](#)  
 Teclado [83](#)

- Operaciones de arrastrar 79
- Opus
  - Codificación 151
  - Formato de archivo 151
- Organización
  - Plug-ins 411
- Osciloscopio 353
  - Ajustes 354
  
- P**
- Pan
  - Envolventes 255
- Panorama
  - Efectos 281
  - Inspector 269
- Pantalla completa
  - Activar 64
- PCM
  - Medidor de bits 352
- Pérdidas de sonido 330
  - ASIO-Guard 22
- Personalizado
  - Montajes de audio 219
- Personalizar 405
  - Atajos 407
  - Barras de comando 411
  - Editor de audio 405
  - Grupos de plug-ins 411
  - Presets 88
  - Touch Bar 420
  - Ventana de montaje de audio 405
- Pestaña Archivo 51
  - Abrir archivos 65
  - Info Diálogo 53
- Pestaña Archivos recientes 74
- Pestaña Carpetas 96
- Pestaña Editar
  - Montajes de audio 211
- Pestaña Envolvente
  - Montajes de audio 215
- Pestaña Fundido
  - Montajes de audio 214
- Pestaña Insertar
  - Editor de audio 131
  - Montajes de audio 213
- Pestaña Plantillas 91
- Pestaña Proceso 183
- Pestaña Renderizar
  - Editor de audio 133
  - Montajes de audio 216
  - Sección Master 323
- Pestaña Ver
  - Editor de audio 125
- Pestañas
  - Colores 68
  - Grupos de pestañas 44
  - Indicador de cambios sin guardar 68
- Picos
  - Análisis global 171
  - Medidor de pico de pista 208
- Picos reales
  - EBU R-128 46
  
- Pistas 227
  - Anular solo 117
  - Añadir 227
  - Área de control 203
  - Bloquear 228
  - Clústeres de canales 236
  - Desbloquear 228
  - Ducking 262
  - Efectos 268
  - Eliminar 228
  - Ensamblar 227
  - Estéreo a mono 229
  - Mover 227
  - Navegador 203
  - Rangos de selección 242
  - Redimensionar 228
  - Silenciar 117
  - Solo 117
  - Tipos 227
  - Video 385
- Pistas de video 385
  - Añadir 385
- Pistas estéreo
  - Convertir 229
- Pitar 168
- Pitch bend 197
  - Diálogo 198
- Pitido
  - Insertar 168
- Pitido de censura 168
- Plantillas 91
  - Archivos de audio 93
  - Borrar 94
  - Crear 92
  - Montajes de audio 93
  - Por defecto 95
  - Renombrar 95
- Plug-in
  - Windows 284
- Plug-ins
  - Añadir 413
  - Bypass 313
  - Códigos de color 268
  - Desactivar 313
  - Efectos de clip 268
  - Efectos de pista 268
  - Excluir 412, 414
  - Favoritos 412
  - Gestionar 411
  - Grupos 411
  - Inspector 269
  - Montajes de audio 283
  - No encontrado 414
  - Organización 411
  - Pestaña 415
  - Preferencias 415
  - Presets 314
  - Reemplazar 414
  - Salida del montaje 268, 269
  - Sección Master 310
- Plug-ins VST
  - Añadir 413

Podcasts [401](#)  
 Codificación [401](#)  
 Publicar [403](#)  
 Servicios de hospedaje [401](#)  
 Subir [402](#)  
 Poner en solo  
 Pistas [117](#)  
 Posición cuadrícula magnética  
 Archivos de audio [123](#)  
 Posición del cursor  
 Insertar marcador [258](#)  
 Posición del ratón [244](#)  
 Posiciones magnéticas  
 Montajes de audio [245](#)  
 Post-roll [108](#)  
 Duración [109](#)  
 Postfundidos cruzados [373](#)  
 Postganancia  
 Efectos [281](#)  
 Pre-roll [108](#)  
 Duración [109](#)  
 Precisión  
 Procesado [424](#)  
 Precisión de procesado [45](#)  
 Preénfasis [363](#)  
 Preferencias  
 Aplicaciones [427](#)  
 Archivos de audio [427](#)  
 Audio [424](#)  
 Escribir CD [426](#)  
 Formatos [425](#)  
 Global [421](#)  
 Montajes de audio [433](#)  
 Opciones [427](#)  
 Plug-ins [415](#)  
 Visualización [423](#)  
 Pregonancia  
 Efectos [281](#)  
 Presets [88](#)  
 Almacenar temporalmente [89](#)  
 Barra de transporte [110](#)  
 Borrar [89](#)  
 Cargar [88](#), [327](#)  
 Efectos [90](#)  
 Espectrómetro [350](#)  
 Formatos de archivo [145](#)  
 Guardar [88](#)  
 Metadatos [166](#)  
 Modificar [89](#)  
 Restaurar [90](#)  
 Sección Master [325](#)  
 Temporal [89](#)  
 Versión WaveLab [327](#)  
 VST 2 [314](#)  
 Presets por defecto  
 Cargar [90](#)  
 Eliminar [91](#)  
 Guardar [90](#)  
 Presets temporales [89](#)  
 Problemas  
 Frecuencia de muestreo [160](#)  
 Tono [160](#)

Procesado  
 Aplicar [185](#)  
 Precisión [424](#)  
 Procesado offline [183](#)  
 Procesamiento de señal digital [196](#)  
 Profundidad de bits [45](#), [141](#)  
 Propiedades  
 Montajes de audio [223](#)  
 Propiedades de audio [53](#)  
 Propiedades de audio  
 Cambiar [162](#)  
 Configuración de canales [141](#)  
 Diálogo [141](#)  
 Frecuencia de muestreo [141](#)  
 Info Diálogo [53](#)  
 Profundidad de bits [141](#)  
 Pulsaciones de tecla  
 Visualizar [11](#)  
 Puntos calientes  
 Marcadores [178](#)  
 Poner el foco [179](#)  
 Puntos de bucle  
 Detectar [371](#)  
 Detectar automáticamente [371](#)  
 Guardar [372](#)  
 Puntos de cue  
 Añadir [253](#)  
 Clips [253](#)  
 Puntos de envoltente  
 Alineado [259](#)  
 Edición [259](#)  
 Navegar [259](#)  
 Posición del cursor [258](#)  
 Seleccionar [259](#)

## Q

Quemar  
 CD [356](#)

## R

Rango  
 Mover [40](#)  
 Seleccionar [35](#)  
 Rango de selección  
 Mover [39](#)  
 Rangos de audio  
 Copiarentre aplicaciones [397](#)  
 Reproducción [104](#)  
 Zoom [82](#)  
 Rangos de selección  
 Crear [243](#)  
 Edición [243](#)  
 Montajes de audio [242](#)  
 Pistas [242](#)  
 Reconstruir  
 Archivos de picos [45](#)  
 Recortar  
 Clips de video [388](#)  
 Redimensionar  
 Pistas [228](#)

- Reemplazar
    - Audio [168](#)
    - Audio en el video [387](#)
    - Plug-ins no encontrados [414](#)
  - Referencias
    - Arreglar [225](#)
    - Rota [225](#)
  - Regla
    - Compases y tiempos [60](#)
    - Regla de nivel [57](#)
    - Regla de tiempo [57](#)
  - Regla de nivel [57](#)
    - Opciones [58](#)
    - Zoom [86](#)
    - Zoom vertical [86](#)
  - Regla de tiempo [57](#)
    - Escaneo [115](#)
    - Menú [58](#)
    - Opciones [58](#)
    - Reproducción [111](#)
  - Rehacer [76](#)
  - Reloj
    - Formato [61](#)
  - Remuestreado [199](#)
    - Archivos de audio [235](#)
    - Sección Master [315](#)
  - Renderizar
    - Archivos [321](#)
    - Archivos de audio [162](#)
    - In situ [322](#)
    - Montajes de audio [289](#)
    - Pérdidas de sonido [330](#)
    - Sección Master [321](#)
    - Secciones de audio [323](#)
    - Selecciones [323](#)
  - Renombrar
    - Archivos [70](#)
    - Elementos en tablas [42](#)
    - Marcadores [339](#)
    - Plantillas [95](#)
  - Reordenar
    - Clips [243](#)
    - Efectos [80](#)
    - Pistas [227](#)
  - Reorganizar
    - Clips [243](#)
    - Efectos [279](#)
  - Repercusión
    - Opciones [248](#)
  - Reproducción [101](#)
    - Anclajes [105, 106](#)
    - Atajos [109](#)
    - Barra de transporte [101](#)
    - Botón Detener [104](#)
    - Botón Reproducir [104](#)
    - Bucles [108](#)
    - Canales [112](#)
    - Clips [118](#)
    - Desplazamiento [117](#)
    - Detener [104](#)
    - Escaneo [114](#)
    - Fondo [21](#)
    - Iniciar [104](#)
  - Reproducción (*cont.*)
    - Montajes de audio [117](#)
    - Multicanal [113](#)
    - Omitir [107](#)
    - Post-roll [108](#)
    - Pre-roll [108](#)
    - Rangos de audio [104](#)
    - Regla de tiempo [111](#)
  - Resampler [199](#)
  - Resolución de problemas
    - Bucles [373](#)
    - Presets de la Sección Master [327](#)
  - Respuestas por defecto
    - Restablecer [47](#)
  - Restablecer
    - Envoltentes [258](#)
    - Medidores [345](#)
  - Restauración
    - Forma de onda [169](#)
  - Reverb [269](#)
  - RF64 [139](#)
  - Ruedas de desplazamiento
    - Zoom [80](#)
  - Ruido
    - Moldeado [319](#)
  - Ruta de señal
    - Montajes de audio [218](#)
- ## S
- Salida del montaje [269](#)
  - Sección Master [306](#)
    - Ajustes [308](#)
    - Bypass [320](#)
    - Cargar presets [327](#)
    - Dithering [319](#)
    - Efectos [309](#)
    - Estéreo a mono [317](#)
    - Formatos de plug-ins [310](#)
    - Frecuencia de muestreo [315](#)
    - Guardar presets [326](#)
    - Herramientas [308](#)
    - Mezcla estéreo [241](#)
    - Multicanal [241](#)
    - Multicanal a estéreo [318](#)
    - Multicanal a mono [318](#)
    - Nivel Master [316](#)
    - Pestaña Renderizar [323](#)
    - Presets [325, 327](#)
    - Remuestreado [315](#)
    - Renderizar [321](#)
    - Ruta de señal [307](#)
    - Ventana [306](#)
    - Ventanas de plug-in [311](#)
  - Sección Zoom [83](#)
  - Selección
    - Borrar [40](#)
    - Extender [40](#)
    - Reducir [40](#)
  - Seleccionar
    - Envoltentes [255](#)
    - Marcadores [339](#)

Seleccionar (*cont.*)  
     Puntos de envoltante 259  
     Rango 35  
 Seleccionar auto. 106  
 Selecciones  
     Cuantizar 38  
     Enmudecer 168  
     Montajes de audio 242  
     Mover 40  
     Pistas 242  
 Selecciones de audio  
     Zoom 82  
 Servicios de hospedaje  
     Podcasts 401  
 Silenciar  
     Clústeres de canales 138  
 Silencio  
     Dividir 252  
     Generador 166  
     Insertar 167  
 Sincronizar  
     Ajustes 436  
     Archivos de audio 98  
     Montajes de audio 98  
     Vistas 98  
 Sistema  
     Configurar 21  
 Snapshots  
     Espectrómetro 349  
 Solo  
     Clústeres de canales 138  
 Sonoridad  
     Análisis global 173  
     EBU R-128 46  
     Metanormalizador 289  
     Normalizar 187  
     Referencia 425  
     Superponer 121, 202  
 Spotify  
     Capítulos 341  
 Steinberg  
     Controlador ASIO 23  
 Superponer  
     Clips 249  
     Sonoridad 121, 202

## T

Tablas 42  
     Renombrar 42  
 Tareas en segundo plano  
     Cancelar 329  
     Monitorización 329  
     Pérdidas de sonido 330  
 Tarjetas de sonido 21  
     Acceso 21  
 Tasas de fotogramas  
     Video 391  
 Teclado  
     Zoom 83  
 Teclas pulsadas  
     Visualizar 11

Tempo  
     Formato de medidor 60  
 Texto del CD 359  
     Editor 359  
 Tipos  
     Pistas 227  
 Tipos de marcadores  
     Cambiar 338  
 Tono 174  
     Análisis global 174  
     Corrección 196  
     Corregir 196  
 Touch Bar 419  
     Personalizar 420  
 Transformada rápida de Fourier 350

## U

Uniformizador de tono de bucle 374  
 UPC/EAN 362  
 Usuarios múltiples  
     Ajustes 436

## V

Valores  
     Edición 41  
 Velocidad  
     Corregir 160  
 Ventana Código de tiempo 116  
 Ventana de álbum 286  
 Ventana de control  
     Grupos de pestañas 42  
 Ventana Notas 292  
 Ventanas autodeslizantes 51  
 Ventanas de herramientas 49  
     Abrir 49  
     Anclar 49  
     Cerrar 49  
     Desanclar 49  
     Grupos de pestañas 44  
 Ventanas de medidores  
     Abrir 344  
     Anclar 49  
     Cerrar 344  
     Desanclar 49  
 Ventanas de plug-in  
     Añadir efectos 284  
     Cambiar efectos 285  
     Cerrar 286  
     Sección Master 311  
 Video 385  
     Código de tiempo 390  
     Ventana 389  
 Visualización  
     Arco iris 120  
     Espectrograma 121  
     Forma de onda 120  
     Pistas 87  
     Preferencias 423  
 Visualizar  
     Entrada de ratón 11  
     Entrada de usuario 11

Visualizar *(cont.)*  
Pulsaciones de tecla 11  
Teclas pulsadas 11  
Voice Exciter 269  
Volumen  
Envolventes 255  
VST 2  
Presets 314

Zoom vertical *(cont.)*  
Ruedas de desplazamiento 80  
Teclado 83

## W

WAV  
Metadatos 166  
WaveLab  
Configurar 421  
Editores externos 394  
WaveLab Exchange 394  
WavPack 139  
Windows  
Gestión 34  
Windows Media Audio  
Codificación 152  
WMA 139  
Codificación 152

## Y

YouTube  
Capítulos 341

## Z

Zoom 80, 82  
Al seleccionar 82  
Barra de pestañas 83  
Botones de zoom 86  
Cursor de edición 82  
Editor de audio 83–86  
Espectrómetro 349  
Herramienta de Zoom 83, 85  
Montaje de audio 86, 87  
Niveles de zoom 84  
Pistas 87  
Presets 86  
Puntero del ratón 82  
Rangos de audio 82  
Regla de nivel 86  
Rueda del ratón 82  
Ruedas de desplazamiento 80  
Selecciones 82  
Teclado 83  
Teclas de flecha 83  
Vista estática 83  
Vista general 83, 84  
Zoom horizontal  
Ratón 82  
Ruedas de desplazamiento 80  
Teclado 83  
Zoom vertical  
Ratón 82  
Regla de nivel 86