

ADOBE® AUDITION®

Aiuto ed esercitazioni

Giugno 2015



Sommario

Novità	1
Riepilogo delle nuove funzioni	2
Principi di base dell'audio digitale	6
Informazioni sul suono	7
Digitalizzare l'audio	9
Area di lavoro e impostazione	12
Visualizzazione, ingrandimento e navigazione nei file audio	13
Personalizzare gli spazi di lavoro	16
Connessione a dispositivi audio	22
Personalizzazione e salvataggio delle impostazioni dell'applicazione	24
Scelte rapide da tastiera predefinite	26
Trovare e personalizzare le scelte rapide	28
Importare, registrare e riprodurre	29
Creare e aprire file	30
Importare con il pannello File	34
Formati di importazione supportati	35
Estrarre audio da CD	37
Spostarsi nel tempo e riprodurre l'audio	39
Registrare l'audio	43
Eseguire il monitoraggio dei livelli di registrazione e riproduzione	47
Modifica dei file audio	49
Visualizzazione dell'audio nell'editor forma d'onda	50
Selezionare l'audio	54
Copiare, tagliare, incollare ed eliminare l'audio	58
Modifica dell'ampiezza e dissolvenza in modo visivo	60
Lavorare con i marcatori	62
Invertire, riprodurre all'indietro e disattivare l'audio	65
Frazionatore della banda di frequenza CC	66
Automazione delle attività più comuni CC, CS6	68
Annulla, Ripristina e Cronologia	72
Conversione dei tipi di campione	73
Analisi di fase, frequenza e ampiezza	76
Applicazione degli effetti	79
Controlli per gli effetti	80
Applicazione degli effetti nell'editor forma d'onda	84
Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia	86

Aggiungere i plug-in di terze parti	88
Effetto Doppler Shifter (solo editor forma d'onda)	89
Effetti Inviluppo dissolvenza e guadagno (solo editor forma d'onda)	90
Gli effetti	91
Effetti Ampiezza e compressione	92
Effetti Ritardo ed eco	102
Effetti di diagnostica (solo editor forma d'onda)	104
Effetti Filtro ed equalizzatore	106
Effetti Modulazione	111
Effetti Riduzione rumore/ripristino	115
Effetti Riverbero	127
Effetti speciali	133
Effetti Immagine stereo	137
Effetti per la modifica di tempo e intonazione	140
Generare toni e rumore	145
Mixaggio di sessioni multitraccia	148
Panoramica dell'editor multitraccia	149
Controlli multitraccia di base	152
Controlli di assegnazione multitraccia ed equalizzazione	156
Disposizione e modifica delle clip multitraccia	161
Riprodurre le clip in ciclo	164
Mettere in corrispondenza rispetto al volume, applicare la dissolvenza e miscelare le clip	166
Automazione dei mixaggi con inviluppi CC, CS6	169
Dilatazione di clip multitraccia CC, CS6	175
Video e audio surround	176
Lavorare con applicazioni video	177
Importare video e lavorare con clip video	179
Audio surround 5.1	181
Salvare ed esportare	183
Salvare ed esportare i file CC, CS6	184
Salvare ed esportare i file CS5.5	191
Visualizzare e modificare metadati XMP	198
Scelte rapide da tastiera	201
Trovare e personalizzare le scelte rapide	202
Scelte rapide da tastiera predefinite	203
Requisiti di sistema	205

Novità

Riepilogo delle nuove funzioni

Adobe Audition CC 2015

La versione di giugno 2015 di Adobe Audition CC offre numerose funzioni che migliorano la produttività dei lavori audio, ad esempio la possibilità di passare i video direttamente da Premiere Pro ad Audition con Dynamic Link.

Novità e modifiche

[Streaming video con Dynamic Link](#)

[Ricollegamento dinamico delle risorse](#)

[Output video a schermo intero](#)

[Backup automatico delle sessioni](#)

[Gestione dei contenuti importati](#)

[Importare ed esportare i marcatori](#)

[Valori personalizzati per Controlli di livello](#)

[Altri miglioramenti](#)

[Torna all'inizio](#) 

Streaming video con Dynamic Link

La nuova funzione di streaming video Dynamic Link consente di trasmettere il video senza rendering per il passaggio dei progetti da Premiere Pro ad Audition.

Quando inviate i progetti Premiere Pro ad Audition con l'opzione di streaming video Dynamic Link, potete visualizzare il video in Adobe Audition con la sua risoluzione nativa. In precedenza, Audition effettuava il rendering dei video in formati nativi per ottenere file DV in formato 720x480 a 30 fps, con la perdita di attributi video nativi.

Utilizzo di video con streaming Dynamic Link

1. In un pannello Progetto, selezionate una sequenza contenente dell'audio.
2. Scegliete Modifica > Modifica in Adobe Audition e selezionate Sequenza nel sottomenu.
3. Nella finestra di dialogo Modifica in Adobe Audition, scegliete Invia con Dynamic Link nella sezione Video.
4. Selezionate Apri in Adobe Audition per aprire la clip selezionata in Adobe Audition nel suo formato nativo.

[Torna all'inizio](#) 

Ricollegamento dinamico delle risorse

Adobe Audition consente ora di sostituire le risorse in un progetto aperto. Tutte le modifiche apportate alla clip originale vengono mantenute e applicate al nuovo materiale, per un flusso di lavoro continuo.

Per esempio, potete usare un brano come colonna sonora, quindi sostituire tale file, mantenendo l'automazione e gli effetti applicati, come ad esempio le dissolvenze. Potete sostituire le risorse senza dover ricreare da zero tutta la traccia audio.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Output video a schermo intero

Per ottimizzare l'esperienza di montaggio in Adobe Audition, provate un flusso di lavoro a schermo intero su due monitor.

Potete visualizzare il contenuto del pannello video a schermo intero su un monitor secondario tramite HDMI, DVI o VGA. Questa funzione è particolarmente utile per utilizzare effetti audio e Foley nel video, per registrazioni ADR (Automatic Dialog Replacement) o doppiaggio e per visualizzare il lavoro durante le operazioni di montaggio.

Nota: Questa implementazione non supporta Mercury Transmit; pertanto non è possibile utilizzare I/O video esterni con plug-in Tansmit di terze parti.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Backup automatico delle sessioni

Audition consente di salvare periodicamente un backup del file della sessione, per evitare la perdita di dati in caso di mancanza di corrente, errore del sistema o danneggiamento dei file.

Nella finestra di dialogo Preferenze, scegliete Salvataggio automatico e selezionate Backup automatico dei file di sessioni multitraccia. Scegliete quindi un percorso in cui salvare il backup, ad esempio l'ambiente di archiviazione Creative Cloud, la cartella della sessione o un qualsiasi altro percorso.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Gestione dei contenuti importati

È ora possibile gestire più facilmente i progetti con contenuti importati. Audition copia e ricollega tutti i file importati nei file di backup memorizzati nella cartella della sessione.

Questa funzionalità facilita e rende più affidabile la condivisione, la collaborazione e l'archiviazione.

Nota: quando copiate i file importati contenenti Dynamic Link in una sequenza Premiere Pro, Audition non copia le risorse di Premiere Pro nella cartella della sessione. Vengono copiati solo i file audio che si trovano nella timeline di Adobe Audition.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Importare ed esportare i marcatori

In Audition è possibile importare i marcatori da qualsiasi file contenente metadati per marcatori XMP, inclusi i file video da Premiere Pro e Prelude. Potete importare i marcatori in un file audio (dove vengono visualizzati nell'editor forma d'onda) o in una composizione multitraccia in Audition.

Per condividere i marcatori con applicazioni di terze parti, potete esportarli come file CSV dal pannello Marcatori (Finestra > Marcatori). In qualsiasi momento potete importare il file di marcatori CSV di nuovo in Adobe Audition.

Potete usare i marcatori importati in diversi modi:

- come codice di tempo per contenuti video, oppure
- per creare ed esportare i marcatori basati su campioni per il montaggio audio di precisione. Ad esempio, i tecnici delle luci per una produzione teatrale possono utilizzare Audition per fornire riferimenti o marcatori basati su forma d'onda per gli spettacoli in

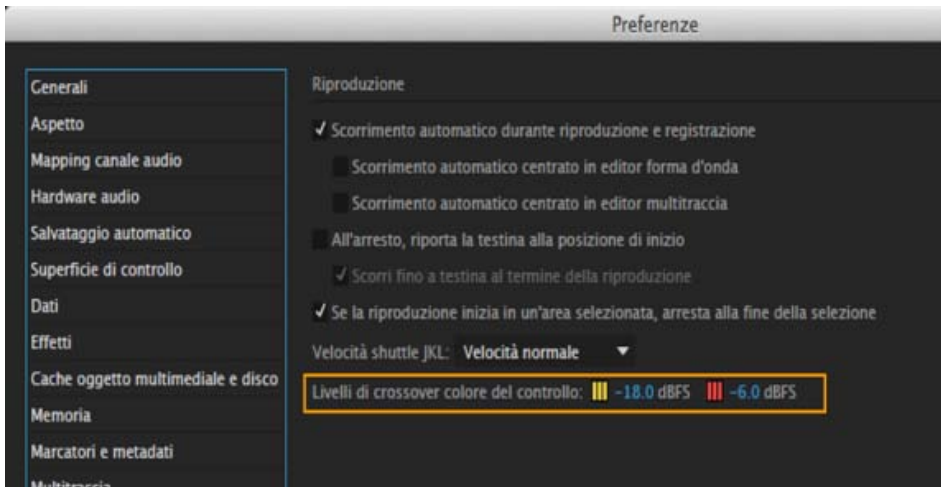
diretta.

[Torna all'inizio](#)

Valori personalizzati per Controlli di livello

Audition consente di impostare livelli personalizzati per gli indicatori di colore giallo (avviso) e rosso (avvertenza) nel pannello Controlli di livello (Finestra > Controlli di livello).

Per rispettare requisiti di trasmissione o preferenze personali potete impostare dei valori personalizzati per le soglie dei controlli dei livelli. Nella finestra di dialogo Preferenze, selezionate Riproduzione e specificate i livelli richiesti per Giallo e Rosso.



Specificare valori personalizzati per Attenzione (giallo) e Avvertenza (rosso) nella finestra di dialogo Preferenze

[Torna all'inizio](#)

Altri miglioramenti

Registrazione pianificata

È ora possibile pianificare le registrazioni affinché Audition le acquisisca automaticamente oppure inizi a registrare immediatamente, per una specifica durata.

Prestazioni del driver audio migliorate

Audition offre un supporto migliore per i microfoni USB. Sono stati notevolmente ridotti i problemi che si verificavano nel passaggio tra applicazioni diverse che condividono lo stesso dispositivo audio. Inoltre durante la registrazione con dispositivi audio diversi, non vengono più visualizzati errori di tipo "mancata corrispondenza della frequenza di campionamento".

Nuovo supporto per lingue diverse

Audition è ora disponibile anche in portoghese brasiliano.



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Principi di base dell'audio digitale

What is Audition?

video2brain

Esercitazione - video

Informazioni sul suono

Onde sonore

Misurazioni con oscilloscopio

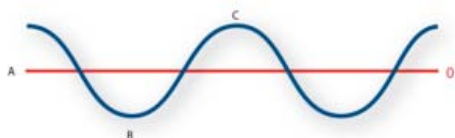
Modalità di interazione delle onde sonore

[Torna all'inizio](#)

Onde sonore

Il suono nasce con vibrazioni nell'aria, come quelle prodotte dalle corde di una chitarra, dalle corde vocali o dai cono degli altoparlanti. Tali vibrazioni avvicinano le molecole di aria che si trovano in prossimità, aumentando leggermente la pressione atmosferica. Le molecole di aria sotto pressione spingono altre molecole innescando un processo a catena. Spostandosi nell'aria, le aree di alta pressione si lasciano dietro delle aree di bassa pressione. Quando queste onde di variazione di pressione raggiungono l'orecchio umano, fanno vibrare i ricettori dell'orecchio e tali vibrazioni vengono percepite come suono.

Una forma d'onda rappresenta visivamente il suono e rispecchia tali onde di variazione di pressione nell'aria. La linea zero della forma d'onda corrisponde alla pressione dell'aria a riposo. Il picco superiore rappresenta la pressione più elevata mentre quello inferiore rappresenta la pressione minore.



Onda sonora rappresentata come forma d'onda visiva

A. Linea dello zero **B.** Area di bassa pressione **C.** Area di alta pressione

[Torna all'inizio](#)

Misurazioni con oscilloscopio

Diverse misure descrivono le forme d'onda:

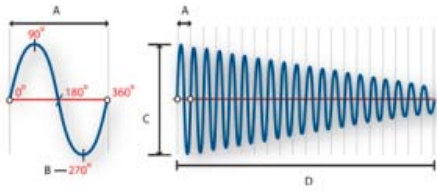
Ampiezza Riflette le variazioni della pressione, dal picco della forma d'onda alla valle. Le onde ad ampiezza elevata hanno un volume elevato, quelle ad ampiezza inferiore hanno un volume più basso.

Ciclo Descrive una singola sequenza ripetuta di cambiamenti di pressione, da pressione zero ad alta pressione, a bassa pressione e di nuovo a zero.

Frequenza Misurata in hertz (Hz), descrive il numero di cicli al secondo. Ad esempio, una forma d'onda da 1000 Hz ha 1000 cicli al secondo. Più la frequenza è elevata, più elevato sarà il tono musicale.

Fase Misurata in 360 gradi, indica la posizione di una forma d'onda in un ciclo. Zero gradi corrisponde al punto di partenza, seguito da 90 a pressione elevata, 180 a un punto medio, 270 a bassa pressione e 360 al punto finale.

Lunghezza d'onda Misurata in unità quali i pollici o i centimetri, è la distanza fra due punti con lo stesso grado di fase. Man mano che la frequenza aumenta, la lunghezza d'onda diminuisce.



Ciclo singolo a sinistra; forma d'onda completa da 20 Hz a destra

A. Lunghezza onda **B.** Gradi della fase **C.** Ampiezza **D.** Un secondo

[Torna all'inizio](#)

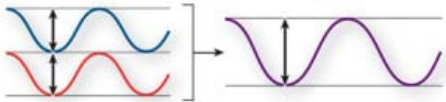
Modalità di interazione delle onde sonore

Quando due o più onde si incontrano, si sommano e si sottraggono l'una all'altra. Se i loro picchi e ventri sono perfettamente *in fase*, esse si rafforzano a vicenda, generando una forma d'onda con un'ampiezza maggiore delle singole forme d'onda che la compongono.

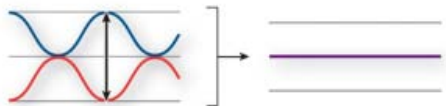
Se i picchi e le valli di due forme d'onda sono perfettamente *fuori fase*, si annullano reciprocamente, generando assenza totale di forma d'onda.

Nella maggior parte dei casi, tuttavia, le onde sono fuori fase per quantità non esatte e generano una forma d'onda combinata, più complessa delle singole forme d'onda. Una forma d'onda complessa che rappresenta musica, voce, rumore ed altri suoni, ad esempio, combina le forme d'onda di ciascun suono le une con le altre.

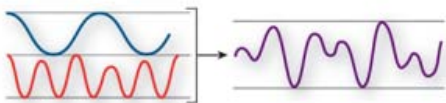
Per via della struttura fisica unica, un singolo strumento può creare onde estremamente complesse. Ciò spiega perché un violino e una tromba producono suoni diversi pur suonando la stessa nota.



Le forme d'onda in fase si rafforzano a vicenda.



Le forme d'onda fuori fase si annullano a vicenda.



Due onde semplici si combinano per creare un'onda complessa.

I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Digitalizzare l'audio

[Audio analogico e digitale a confronto](#)

[Frequenza di campionamento](#)

[Profondità di bit](#)

[Misurazione dell'ampiezza in dBFS.](#)

[Contenuto e dimensione dei file audio](#)

[Digitalizzazione dell'audio in Adobe Audition](#)

[Torna all'inizio](#)

Audio analogico e digitale a confronto

Nell'audio analogico e in quello digitale, il suono viene trasmesso e memorizzato in modo molto diverso.

Audio analogico: tensione positiva e negativa

Un microfono converte le onde di pressione del suono in variazioni di tensione in un filo: una pressione elevata diventa una tensione positiva e una pressione bassa diventa una tensione negativa. Quando queste variazioni di tensione scorrono lungo il filo di un microfono, è possibile registrarle su nastro come variazioni di intensità magnetica oppure su dischi in vinile come variazioni della dimensione dei solchi. Un altoparlante funziona come un microfono al contrario: riceve i segnali in tensione da una registrazione audio e genera delle vibrazioni per ricreare l'onda di pressione.

Audio digitale: sequenze di zero e uno

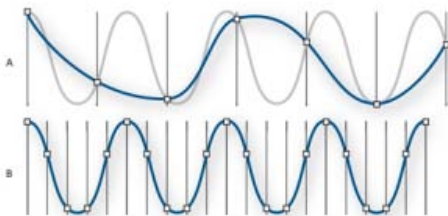
A differenza dei sistemi di memorizzazione quali i nastri magnetici o i dischi in vinile, i computer memorizzano le informazioni audio in modo digitale come una serie di zero e di uno. Nella memorizzazione digitale, la forma d'onda originale viene suddivisa in singole istantanee chiamate *campionamenti*. In genere questo procedimento è noto come *digitalizzazione* o *campionamento* dell'audio, ma può anche essere detto *conversione da analogico a digitale*.

Quando registrate da un microfono a un computer, ad esempio, i convertitori analogico-digitale trasformano il segnale analogico in campionamenti digitali che possono essere memorizzati ed elaborati dal computer.

[Torna all'inizio](#)

Frequenza di campionamento

La frequenza di campionamento indica il numero di istantanee al secondo prelevate da un segnale audio. Questa frequenza determina l'intervallo di frequenza di un file audio. Maggiore è la frequenza di campionamento, più la forma della forma d'onda digitale sarà vicina a quella della forma d'onda analogica originale. Basse frequenze di campionamento limitano l'intervallo di frequenze che è possibile registrare, cosa che a sua volta può generare una registrazione che riproduce male il suono originale.



Due frequenze di campionamento

A. Frequenza di campionamento bassa, che distorce l'onda del suono originale. **B.** Frequenza di campionamento alta, che riproduce perfettamente

l'onda del suono originale.

La frequenza di campionamento deve essere almeno il doppio della frequenza del suono. Ad esempio, i CD hanno una frequenza di campionamento di 44.100 campionamenti al secondo, per cui possono riprodurre frequenze fino a 22.050 Hz, appena oltre il limite della percezione uditiva umana di 20.000 Hz.

Ecco le frequenze di campionamento più comuni per l'audio digitale:

Frequenza di campionamento	Livello di qualità	Intervallo di frequenza
11.025 Hz	Scarsa qualità radio AM (oggetti multimediali di fascia bassa)	0–5.512 Hz
22.050 Hz	Qualità quasi radio FM (oggetti multimediali di fascia alta)	0–11.025 Hz
32.000 Hz	Migliore della qualità radio FM (frequenza di trasmissione standard)	0–16.000 Hz
44.100 Hz	CD	0–22.050 Hz
48.000 Hz	DVD standard	0–24.000 Hz
96.000 Hz	DVD Blu-ray	0–48.000 Hz

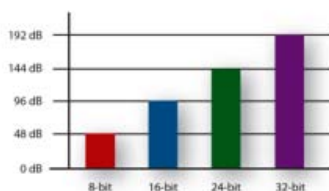
[Torna all'inizio](#)

Profondità di bit

La profondità di bit determina l'intervallo dinamico. Quando un'onda sonora viene campionata, a ogni campionamento viene assegnato il valore di ampiezza più vicino all'ampiezza dell'onda originale. Una profondità di bit elevata fornisce più valori di ampiezza possibili, cosa che produce a sua volta un maggiore intervallo dinamico, un rumore di fondo inferiore e una maggiore fedeltà.

Per ottenere la qualità audio migliore, Adobe Audition trasforma tutto l'audio in modalità a 32 bit; quindi, durante il salvataggio dei file, lo converte nella profondità di bit specificata.

Profondità di bit	Livello di qualità	Valori di ampiezza	Intervallo dinamico
8 bit	Telefonia	256	48 dB
16 bit	CD audio	65.536	96 dB
24 bit	DVD audio	16.777.216	144 dB
32 bit	Alta	4.294.967.296	192 dB



Maggiori profondità di bit forniscono un intervallo dinamico ancora maggiore

Misurazione dell'ampiezza in dBFS

Nell'audio digitale, l'ampiezza viene misurata in *dBFS* (decibels below full scale, decibel al di sotto della scala completa). L'ampiezza massima possibile è pari a 0 dBFS; tutte le ampiezze inferiori sono espresse come numeri negativi.

Nota: un determinato valore dBFS non corrisponde direttamente al livello di pressione del suono originale misurato in dB acustici.

Contenuto e dimensioni dei file audio

Un file audio sul disco rigido, quale un file WAV, è composto da una breve intestazione che indica la frequenza di campionamento e la profondità di bit, seguita da una lunga serie di numeri, una per ciascun campionamento. Tali file possono essere molto grandi. Ad esempio, a 44.100 campioni al secondo e con 16 bit per campione, un file mono occupa 86 KB al secondo, pari a circa 5 MB al minuto. Questa cifra raddoppia a 10 MB al minuto per un file stereo, che ha due canali.

Digitalizzazione dell'audio in Adobe Audition

Quando registrate dell'audio in Adobe Audition, la scheda audio inizia il processo di registrazione e specifica la frequenza di campionamento e la profondità di bit da utilizzare. La scheda audio riceve l'audio analogico attraverso le porte di ingresso linea o ingresso microfono e lo campiona in modo digitale alla frequenza specificata. Adobe Audition memorizza ogni campionamento in sequenza finché non arrestate la registrazione.

Quando riproducete un file in Adobe Audition, viene effettuato lo stesso procedimento in senso inverso. Adobe Audition invia una serie di campionamenti digitali alla scheda audio. La scheda ricostruisce la forma d'onda originale e la invia come segnale analogico attraverso le porte di uscita linea o agli altoparlanti.

Riassumendo, il procedimento di digitalizzazione audio ha inizio con un'onda di pressione nell'aria. Un microfono converte questa onda di pressione in variazioni di tensione. Una scheda audio converte tali variazioni di tensione in campionamenti digitali. Dopo la conversione del suono analogico in audio digitale, in Adobe Audition è possibile registrarlo, modificarlo, elaborarlo e mixarlo a piacere.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Area di lavoro e impostazione

Visualizzazione, ingrandimento e navigazione nei file audio

Confronto tra l'editor forma d'onda e l'editor multitraccia

Effettuare lo zoom sull'audio nel pannello Editor

Navigare nel tempo

[Torna all'inizio](#)

Confronto tra l'editor forma d'onda e l'editor multitraccia

Adobe Audition dispone di diverse viste per la modifica di file audio e la creazione di mix multitraccia. Per modificare singoli file, usate l'editor forma d'onda. Per effettuare il mixaggio di più file e integrarli con video, usate invece l'editor multitraccia.

L'editor forma d'onda e l'editor multitraccia adottano metodi di modifica diversi e ciascuno di essi offre vantaggi specifici. L'editor forma d'onda impiega un metodo *distruittivo*, ossia cambia i dati audio alterando i file salvati in maniera permanente. Queste modifiche permanenti sono opportune nella conversione della frequenza di campionamento e della profondità di bit, nella masterizzazione e nell'elaborazione batch. L'editor multitraccia impiega invece un metodo *non distruittivo*, ossia produce cambiamenti istantanei ma non permanenti, richiede una potenza di elaborazione maggiore ma nel contempo offre più flessibilità. Questa flessibilità si rivela utile nella creazione e rielaborazione graduale di una composizione musicale o una colonna sonora di video a più livelli.

Potete combinare le modifiche distruttive e non distruttive per soddisfare le diverse esigenze di un progetto. Se ad esempio una clip multitraccia richiede modifiche distruttive, fate doppio clic su di essa in modo da accedere all'editor forma d'onda. Oppure, se una forma d'onda contiene modifiche recenti che non vi soddisfano, usate il comando Annulla per ripristinarne lo stato precedente; le modifiche distruttive vengono applicate soltanto dopo avere salvato un file.

Per ulteriori informazioni sull'editor forma d'onda, consultate Modifica dei file audio; per ulteriori informazioni sull'editor multitraccia, consultate Mixaggio di sessioni multitraccia.

Componenti di base degli editor



Gli editor forma d'onda e multitraccia presentano opzioni diverse, ma entrambi condividono gli stessi componenti di base quali strumenti e barre di stato nonché il pannello Editor.



Componenti di base degli editor forma d'onda e multitraccia (illustrati nell'editor forma d'onda)

A. Pulsanti delle viste e barra degli strumenti B. Pannello Editor con navigatore dello zoom in alto C. Altri pannelli D. Barra di stato

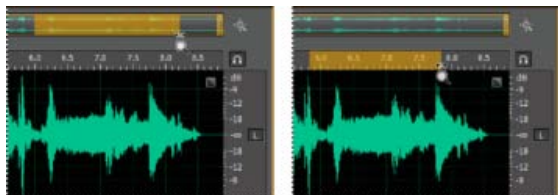
Passare da un editor all'altro

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Dal menu Visualizza, scegliete Editor forma d'onda o Editor multitraccia.
 - Nella barra degli strumenti, fate clic sul pulsante Editor forma d'onda  o Editor multitraccia .
 - Nell'editor multitraccia, fate doppio clic sulla clip audio che desiderate aprire nell'editor forma d'onda. In alternativa, fate doppio clic su un file nel pannello File.

- Nell'editor forma d'onda, scegliete Modifica > Modifica originale per aprire la sessione multitraccia da cui è stato creato il file mixdown. Per questo comando è necessario che i metadati siano incorporati nel file. Consultate [Incorporare dati per la modifica degli originali nei file mixdown esportati](#).

[Torna all'inizio](#)


Effettuare lo zoom sull'audio nel pannello Editor



Per eseguire lo zoom in uno specifico intervallo di tempo, fate clic con il pulsante destro del mouse e trascinate.

A. Navigatore dello zoom **B.** Righello della timeline


Effettuare lo zoom su un intervallo di tempo specifico

Nel navigatore dello zoom o nel righello della timeline, fate clic con il pulsante destro del mouse ed eseguite un trascinamento. L'icona della lente di ingrandimento  crea una selezione dell'intervallo con cui verrà riempito il pannello Editor.

Effettuare lo zoom su un intervallo di frequenza specifico

Nel righello verticale per la visualizzazione spettrale, fate clic con il pulsante destro del mouse e trascinate. Consultate Visualizzare forme d'onda e spettri audio.

Estendere o accorciare l'intervallo visualizzato

Posizionate il puntatore all'estremità sinistra o destra dell'area evidenziata nel navigatore zoom, quindi trascinate l'icona della lente di ingrandimento .

Effettuare uno zoom in o zoom out graduale

Nella parte inferiore destra del pannello Editor, fate clic sul pulsante Zoom in  o Zoom out .

Potete impostare il Fattore di zoom nella sezione Generali della finestra di dialogo Preferenze. Consultate [Personalizzare le preferenze](#).

Zoom con la rotellina del mouse o con il trackpad Mac


Portate il puntatore sul navigatore di zoom o sul righello, quindi fate scorrere la rotellina oppure trascinate verso l'alto o il basso con due dita. Nell'editor forma d'onda potete eseguire questo metodo di ingrandimento anche con il puntatore sulla forma d'onda.

Fate scorrere la rotellina o trascinate sulla visualizzazione spettrale, quindi premete Maiusc per passare dalla scala logaritmica a quella lineare e viceversa. La scala logaritmica rispecchia meglio le nostre capacità uditive; la scala lineare consente invece di distinguere meglio visivamente le singole frequenze.

Ingrandire l'audio selezionato

Nella parte inferiore destra del pannello Editor, fate clic sul pulsante Zoom in all'attacco , Zoom in allo stacco  o Zoom sulla selezione.

Visualizzare l'intero file audio o l'intera sessione multitraccia

Nella parte inferiore destra del pannello Editor, fate clic sul pulsante Zoom out completo .

Per visualizzare i pulsanti di zoom in un pannello a parte, scegliete Finestra > Zoom.

[Torna all'inizio](#)

Navigare nel tempo

Con i livelli di zoom più alti è possibile navigare in diversi contenuti audio nel pannello Editor.

Navigare mediante scorrimento



Scorrimento con il navigatore zoom


- Nel navigatore zoom, trascinate verso sinistra o verso destra.
- Per scorrere le frequenze audio nell'editor forma d'onda, trascinate il righello verticale verso l'alto o il basso. Consultate

Visualizzare forme d'onda e spettri audio.

Spostarsi con il pannello Selezione/Vista

Nel pannello Selezione/Vista sono riportati l'inizio e la fine della selezione e della vista correnti nel pannello Editor. Nel pannello queste informazioni sono visualizzate nel formato del tempo corrente, ossia Decimale o Misure e battute. Consultate Modificare il formato di visualizzazione del tempo.

1. Per visualizzare il pannello Selezione/Vista, scegliete Finestra > Controlli selezione/vista.
2. (Facoltativo) Immettete nuovi valori nelle caselle di inizio, fine e durata per modificare la selezione o la vista.
 - [Pannelli ancorati, raggruppati o mobili](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Personalizzare gli spazi di lavoro

Gli spazi di lavoro

[Scegliere uno spazio di lavoro](#)

[Pannelli ancorati, raggruppati o mobili](#)

[Ridimensionare i gruppi di pannelli](#)

[Aprire, chiudere e scorrere i pannelli](#)

[Lavorare con più monitor](#)

[Visualizzare la barra degli strumenti](#)

[Visualizzare la barra di stato](#)

[Cambiare i colori, la luminosità e le prestazioni dell'interfaccia](#)

[Salvare, ripristinare o eliminare gli spazi di lavoro](#)

[Torna all'inizio](#)

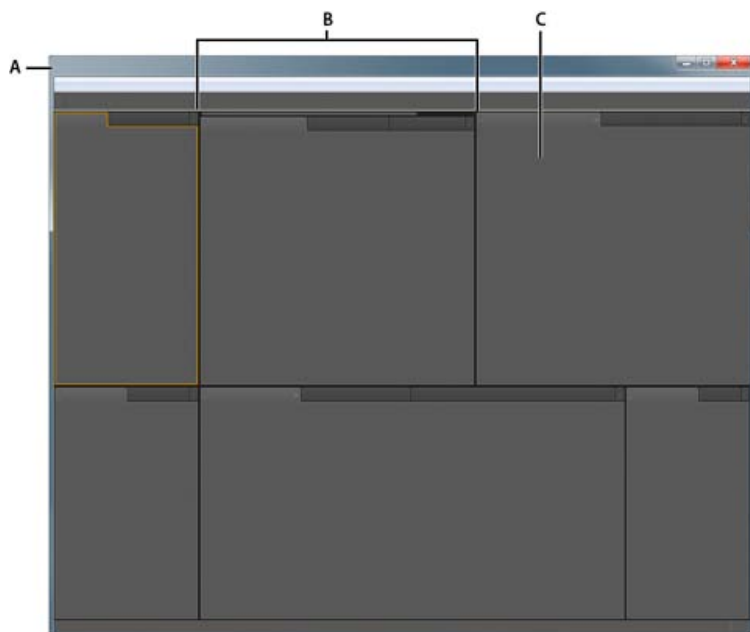
Gli spazi di lavoro

Le varie applicazioni video e audio Adobe presentano uno spazio di lavoro omogeneo e personalizzabile. Sebbene ciascuna applicazione disponga di un proprio insieme di pannelli (ad esempio, Progetto, Metadati, Timeline e così via), le modalità di spostamento e raggruppamento dei pannelli sono uguali per tutti i prodotti.

La finestra principale di un programma è la finestra dell'applicazione. I pannelli sono suddivisi in questa finestra in base a una disposizione che costituisce lo spazio di lavoro. Lo spazio di lavoro predefinito contiene sia gruppi di pannelli che pannelli singoli.

Potete personalizzare uno spazio di lavoro disponendo i pannelli nel modo più consono al vostro stile di lavoro. Durante la ridisposizione dei pannelli, gli altri pannelli vengono ridimensionati automaticamente in modo da rientrare interamente nella finestra. Potete creare e salvare numerosi spazi di lavoro personalizzati per attività diverse, ad esempio, uno per le attività di modifica e uno per l'anteprima.

Potete usare le finestre mobili per creare uno spazio di lavoro simile a quello delle precedenti versioni delle applicazioni Adobe o per collocare i pannelli in più monitor.



Esempio di spazio di lavoro

A. Finestra dell'applicazione B. Pannelli raggruppati C. Singolo pannello

[Torna all'inizio](#)

Scegliere uno spazio di lavoro

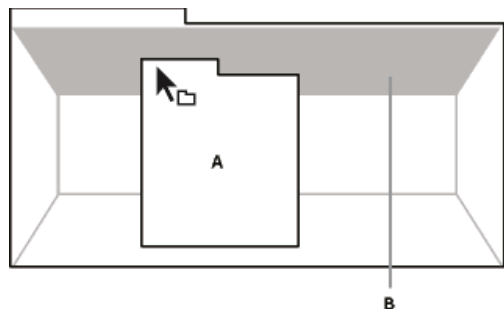
Ogni applicazione audio e video di Adobe include diversi spazi di lavoro predefiniti che permettono di ottimizzare il layout dei pannelli per attività specifiche. Quando scegliete uno di questi spazi di lavoro, o salvate uno spazio di lavoro personalizzato, lo spazio di lavoro corrente viene ridisegnato di conseguenza.

Pannelli ancorati, raggruppati o mobili

Potete ancorare insieme i pannelli, inserirli o estrarli da gruppi, e disancorarli in modo da renderli mobili sulla finestra dell'applicazione. Mano a mano che trascinate un pannello, vengono evidenziate le zone di rilascio, cioè quelle aree nelle quali è possibile portare il pannello. La zona di rilascio scelta determina il punto in cui viene inserito il pannello e se viene ancorato o raggruppati con altri pannelli.

Zone di ancoraggio

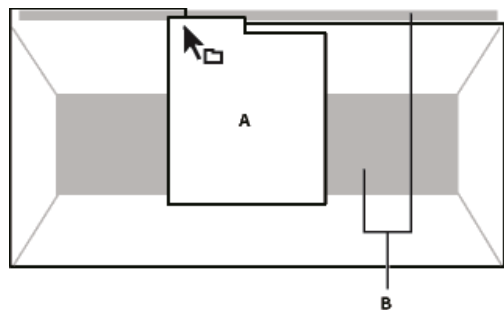
Le zone di ancoraggio si trovano lungo i margini di un pannello, di un gruppo o di una finestra. L'ancoraggio determina il posizionamento di un pannello accanto al gruppo esistente e il ridimensionamento di tutti i gruppi in modo da lasciare spazio al nuovo pannello.



Trascinate il pannello (A) su una zona di ancoraggio (B) per ancorarlo (C).

Zone di raggruppamento

Le zone di raggruppamento si trovano al centro di un pannello o di un gruppo e lungo l'area delle schede dei pannelli. Se si trascina un pannello un una zona di raggruppamento, questo verrà unito ad altri pannelli.

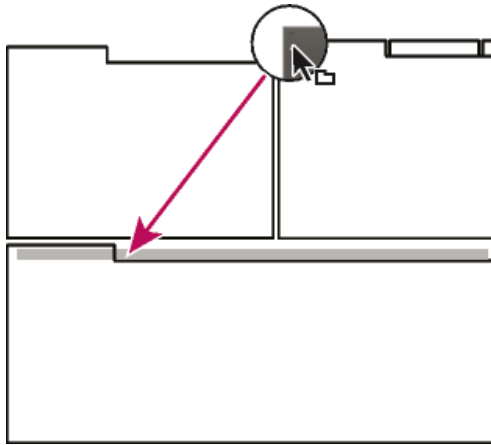


Trascinate il pannello (A) su una zona di raggruppamento (B) per raggrupparlo ai pannelli esistenti (C).

Ancorare o raggruppare i pannelli

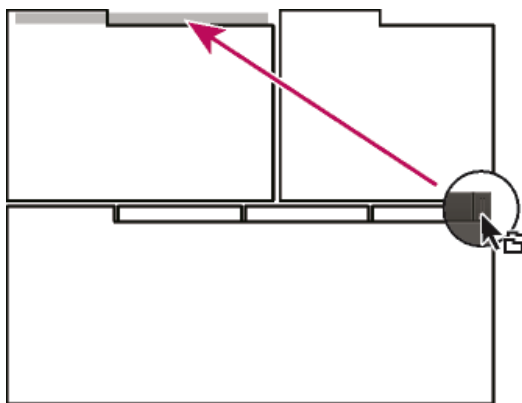
1. Se il pannello che desiderate ancorare o raggruppare non è visibile, selezionatelo dal menu Finestra.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare un singolo pannello, trascinate la presa nell'angolo superiore sinistro della scheda di un pannello fino alla

zona di rilascio desiderata.



Trascinate la presa del pannello per spostarlo.

- Per spostare un intero gruppo, trascinate la presa del gruppo che si trova nell'angolo superiore destro fino all'area di rilascio desiderata.



Trascinate la presa del gruppo per spostare l'intero gruppo.

L'applicazione ancora o raggruppa il pannello, a seconda della zona di rilascio.

Disancorare un pannello in una finestra mobile

Se disancorate un pannello convertendolo così in una finestra mobile, potete aggiungervi altri pannelli o modificarla in modo analogo alla finestra dell'applicazione. Potete spostare le finestre mobili in un monitor secondario o disporle in modo da creare uno spazio di lavoro simile a quelli delle precedenti versioni delle applicazioni Adobe.

- ❖ Selezionate il pannello da disancorare (se non è visibile, sceglietelo dal menu Finestra), quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete Disancora pannello o Disancora riquadro nel menu del pannello. Disancora riquadro consente di disancorare il gruppo di pannelli.
 - Tenete premuto il tasto Ctrl (Windows®) o Comando (Mac OS®) e trascinate il pannello o il gruppo allontanandolo dalla sua posizione corrente. Quando rilasciate il pulsante del mouse, il pannello o il gruppo di pannelli appaiono nella nuova finestra mobile.
 - Trascinate il pannello o il gruppo di pannelli al di fuori della finestra dell'applicazione (se questa è ingrandita, trascinate il pannello sulla barra delle applicazioni di Windows).


Ridimensionare i gruppi di pannelli


[Torna all'inizio](#)

Quando portate il puntatore sui separatori tra gruppi di pannelli, appare l'icona di ridimensionamento. Quando trascinate queste icone, tutti i gruppi che condividono il separatore verranno ridimensionati. Supponiamo ad esempio che lo spazio di lavoro contenga tre gruppi di pannelli sovrapposti verticalmente. Se trascinate il separatore fra i due gruppi più in basso, questi vengono ridimensionati, ma il gruppo superiore non cambia.

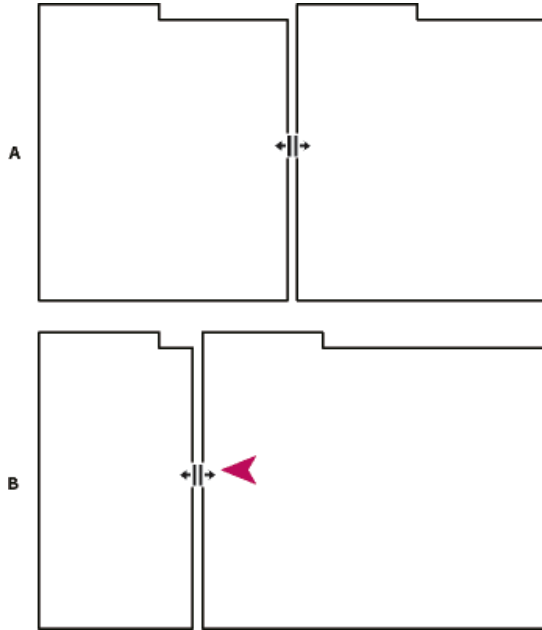
Per ingrandire rapidamente un pannello posto sotto il puntatore del mouse, premete il tasto accento, senza premere Maiusc. Premete nuovamente il tasto accento per ripristinare le dimensioni originali del pannello.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per ridimensionare in senso orizzontale o verticale, posizionate il puntatore tra due gruppi di pannelli. Il puntatore diventa una freccia doppia .

- Per ridimensionare contemporaneamente in entrambe le direzioni, posizionate il puntatore in corrispondenza dell'intersezione fra tre o più gruppi di pannelli. Il puntatore diventa una freccia a quattro punte .

2. Tenete premuto il pulsante del mouse e trascinate per ridimensionare i gruppi di pannelli.




Trascinamento del separatore tra gruppi di pannelli da ridimensionare in orizzontale

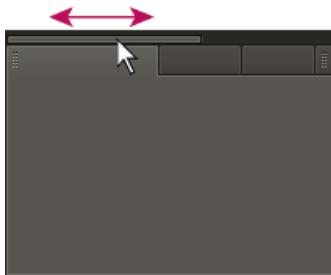
A. Gruppo originale con icona di ridimensionamento **B.** Gruppi ridimensionati

[Torna all'inizio](#)

Aprire, chiudere e scorrere i pannelli

Quando chiudete un gruppo di pannelli nella finestra dell'applicazione, gli altri gruppi vengono ridimensionati in modo da liberare spazio. Quando chiudete una finestra mobile, vengono chiusi anche i pannelli in essa contenuti.

- Per aprire o chiudere un pannello, sceglietelo dal menu Finestra.
- Per chiudere un pannello o una finestra, fate clic sul pulsante Chiudi .
- Per vedere tutte le schede dei pannelli di un gruppo stretto, trascinate la barra di scorrimento orizzontale.
- Per portare un pannello in primo piano in un gruppo di pannelli, effettuate una delle seguenti operazioni.
 - Fate clic sulla scheda del pannello che desiderate portare in primo piano.
 - Passate il cursore sull'area della scheda e fate girare la rotellina di scorrimento del mouse. Lo scorrimento porta i pannelli in primo piano uno dopo l'altro.
 - Trascinate orizzontalmente le schede per cambiarne l'ordine.
- Per vedere i pannelli nascosti in un gruppo stretto, trascinate la barra di scorrimento al di sopra del gruppo di pannelli.



Trascinare la barra di scorrimento orizzontalmente per visualizzare tutti i pannelli di un gruppo stretto

[Torna all'inizio](#)

Lavorare con più monitor

Per aumentare lo spazio disponibile sullo schermo, potete utilizzare più monitor. Se usate più monitor, la finestra dell'applicazione appare in un monitor e potete posizionare le finestre mobili nel secondo monitor. Le configurazioni dei monitor vengono memorizzate nello spazio di lavoro.

Visualizzare la barra degli strumenti

[Torna all'inizio](#)

Nella barra degli strumenti potete accedere rapidamente agli strumenti, al menu dello spazio di lavoro e ai pulsanti che consentono di passare dall'editor forma d'onda all'editor multitraccia e viceversa. Alcuni strumenti sono specifici di ciascuna vista. Analogamente, alcuni strumenti dell'editor forma d'onda sono disponibili nella visualizzazione spettrale.

Per impostazione predefinita, la barra degli strumenti è ancorata direttamente sotto la barra dei menu. Tuttavia, potete scollegarla, convertendola nel pannello Strumenti il quale può essere manipolato come qualsiasi altro pannello.

- Per mostrare o nascondere la barra degli strumenti, scegliete Finestra > Strumenti. Un segno di spunta accanto al comando Strumenti indica che il pannello è visualizzato.
- Per scollegare la barra degli strumenti dalla posizione predefinita, trascinate la maniglia presente nel bordo sinistro fino a una posizione diversa nell'area di lavoro.
- Per riancorare il pannello Strumenti alla posizione predefinita, trascinate la scheda del pannello Strumenti fino alla zona di rilascio che si estende per l'intera lunghezza della finestra di Adobe Audition, immediatamente sotto la barra dei menu.



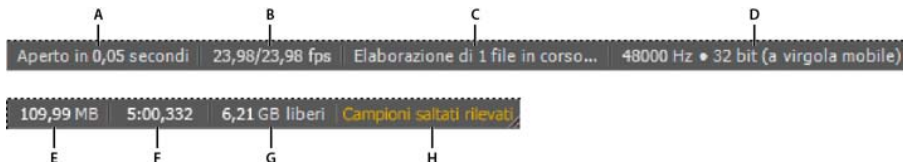
Gli strumenti disponibili sono diversi nelle diverse visualizzazioni.

A. Strumenti dell'editor forma d'onda per la visualizzazione spettrale B. Strumenti dell'editor multitraccia

Visualizzare la barra di stato

[Torna all'inizio](#)

La barra di stato è situata lungo la parte inferiore dell'area di lavoro di Adobe Audition. All'estremità sinistra della barra di stato è riportato il tempo necessario per aprire, salvare o elaborare un file, nonché lo stato di trasporto corrente (riproduzione, registrazione, in pausa). All'estremità destra sono invece riportate diverse informazioni personalizzabili.



Barra di stato

A. Tempo necessario per aprire, salvare o elaborare il file B. Frequenza fotogrammi video C. Stato file D. Tipo campionamento E. Dimensioni audio non compresse F. Durata G. Spazio disponibile H. Rileva i campioni saltati

- Per mostrare o nascondere la barra di stato, scegliete Visualizza > Barra di stato > Mostra. Un segno di spunta indica che la barra di stato è visibile.
- Per cambiare le informazioni visualizzate all'estremità destra della barra, scegliete Visualizza > Barra di stato o fate clic sulla barra con il pulsante destro del mouse. Quindi selezionate le seguenti opzioni:

Frequenza fotogrammi video Visualizza la frequenza fotogrammi corrente e di destinazione dei file video aperti nell'editor multitraccia.

Stato file Indica quando si verifica l'elaborazione per effetti e regolazioni di ampiezza.

Tipo campionamento Visualizza le informazioni sui campioni relative alla forma d'onda (editor forma d'onda) o al file di sessione (editor multitraccia) correntemente aperto. Ad esempio, un file stereo a 16 bit a 44.100 kHz viene visualizzato come 44100 Hz • 16 bit • Stereo.

Dimensioni audio non compresse Indica la dimensione del file audio attivo se salvato in un formato non compresso quale WAV e AIFF o la dimensione totale della sessione multitraccia.

Durata Indica la lunghezza (in termini di tempo) della forma d'onda o della sessione corrente. Ad esempio, 0:01:247 indica che la forma d'onda o la sessione ha una lunghezza di 1,247 secondi.

Spazio disponibile Indica lo spazio disponibile nell'unità disco rigido.

Spazio disponibile (tempo) Indica il tempo rimanente per la registrazione, in base alla frequenza di campionamento attualmente selezionata. Questo valore viene visualizzato in minuti, secondi e millesimi di secondo. Ad esempio, se in Adobe Audition è impostata la registrazione di audio mono a 8 bit a 11.025 Hz, il tempo residuo potrebbe essere indicato come 4399:15,527 liberi. Se impostate le opzioni di registrazione su stereo a 16 bit a 44.100 Hz, il tempo residuo diventa 680:44,736 liberi.

Per impostazione predefinita, le informazioni Spazio disponibile (tempo) sono nascoste. Per renderle visibili, fate clic con il pulsante destro del mouse sulla barra di stato e scegliete Spazio disponibile (tempo) dal menu a comparsa.

Rileva i campioni saltati Indica se erano stati saltati dei campioni in fase di registrazione o riproduzione. Se viene visualizzato questo indicatore, registrate nuovamente il file per evitare che si verifichino dei salti percepibili.

Cambiare i colori, la luminosità e le prestazioni dell'interfaccia

[Torna all'inizio](#)

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Aspetta (Windows) oppure Audition > Preferenze > Aspetto (Mac OS).
2. Impostate le seguenti opzioni, quindi fate clic su OK:
 - Predefiniti** Consente di applicare, salvare o eliminare una combinazione di impostazioni di colori e luminosità.
 - Colori** Fate clic su un campione per cambiare il colore di forme d'onda, selezioni o dell'indicatore del tempo corrente.
 - Luminosità** Schiarisce o scurisce pannelli, finestre e finestre di dialogo.
 - Usa sfumature** Se questa opzione è deselezionata, rimuove l'effetto di ombra e luce da pannelli, pulsanti e controlli.

[Torna all'inizio](#)

Salvare, ripristinare o eliminare gli spazi di lavoro

Salvare uno spazio di lavoro personalizzato

Mentre personalizzate uno spazio di lavoro, l'applicazione tiene traccia delle modifiche apportate e memorizza il layout più recente. Per memorizzare definitivamente un layout specifico, salvate uno spazio di lavoro personalizzato. Una volta salvati, gli spazi di lavoro personalizzati compaiono nel menu Spazio di lavoro, a cui potete accedere per ripristinarli.

❖ Disponete i riquadri e i pannelli come desiderato, quindi scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Nuovo spazio di lavoro. Digitate un nome per lo spazio di lavoro e fate clic su OK.

Nota: (After Effects, Premiere Pro, Encore) se un progetto salvato con uno spazio di lavoro personalizzato viene aperto su un altro computer, l'applicazione cerca uno spazio di lavoro con un nome corrispondente. Se non trova alcuna corrispondenza o se la configurazione dei monitor non corrisponde, viene utilizzato lo spazio di lavoro locale corrente.

Ripristinare uno spazio di lavoro

Per tornare al layout dei pannelli salvato originariamente, è possibile ripristinare lo spazio di lavoro corrente.

❖ Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Ripristina nome spazio di lavoro.

Eliminare uno spazio di lavoro

1. Scegliete Finestra > Spazio di lavoro > Elimina spazio di lavoro.
2. Scegliete lo spazio di lavoro da eliminare e fate clic su OK.

Nota: non potete eliminare lo spazio di lavoro correntemente attivo.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Confronto tra l'editor forma d'onda e l'editor multitraccia](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Connessione a dispositivi audio

Configurare dispositivi di input e output audio

Applicare le impostazioni hardware specifiche della macchina per gli utenti di rete

Assegnare canali file a dispositivi di input e output

Adobe Audition consente di usare un'ampia gamma di dispositivi di input e output. I dispositivi di input con scheda audio consentono di importare audio da sorgenti come microfoni, videoregistratori e unità per effetti digitali. I dispositivi di output con scheda audio consentono di monitorare l'audio attraverso sorgenti come altoparlanti e cuffie.



A. I dispositivi di input con scheda audio permettono il collegamento a sorgenti come microfoni e videoregistratori. **B.** I dispositivi di output con scheda audio permettono il collegamento ad altoparlanti e cuffie.

[Torna all'inizio](#)

Configurare dispositivi audio di input e output

Quando configurate i dispositivi di input e output per la registrazione e la riproduzione, Adobe Audition può usare i seguenti tipi di driver per schede audio:

- In Windows, i driver ASIO supportano le schede professionali e i driver MME supportano in genere le schede standard.
- In Mac OS, i driver CoreAudio supportano sia le schede professionali sia quelle standard.

È preferibile scegliere i driver ASIO e CoreAudio perché garantiscono prestazioni migliori e latenza inferiore. Potete anche monitorare l'audio mentre viene registrato e verificare immediatamente volume, panning e cambi di effetti durante la riproduzione.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Hardware audio (Windows) oppure Audition > Preferenze > Hardware audio (Mac OS).
2. Dal menu Classe dispositivo, scegliete il driver per la scheda audio che desiderate usare.
3. Scegliete un'impostazione Input predefinito e Output predefinito per la scheda.

Nell'editor multitraccia, per specifiche tracce potete ignorare le impostazioni predefinite. Consultate Assegnare dispositivi audio di input e output alle tracce.

4. (MME e CoreAudio) Per Clock master, scegliete il dispositivo di input o output con cui desiderate sincronizzare altri componenti hardware audio digitali (per il corretto allineamento dei campioni).
5. Per Dimensione buffer I/O (ASIO e CoreAudio) o Latenza (MME), specificate l'impostazione minima possibile senza perdita di audio. L'impostazione ideale dipende dalla velocità del sistema e pertanto potrebbe essere necessario procedere per tentativi.
6. Scegliete una Frequenza campionamento per l'hardware audio. (Per i valori comuni per diversi mezzi di output, consultate

Capire la frequenza di campionamento.)

7. (Facoltativo) Per ottimizzare le prestazioni di schede ASIO e CoreAudio, fate clic su Impostazioni. Per ulteriori informazioni, consultate la documentazione fornita a corredo della scheda audio.

Nota: per impostazione predefinita, Adobe Audition gestisce le schede audio ASIO durante la riproduzione o il monitoraggio dell'audio. Per accedere alla scheda in un'altra applicazione, selezionate Rilascia driver ASIO in background. (Audition controlla ancora la scheda durante la registrazione, per evitare che le registrazioni possano subire interruzioni improvvise.)

[Torna all'inizio](#)

Applicare le impostazioni hardware specifiche della macchina per gli utenti di rete

Negli ambienti di rete, le preferenze di Audition sono memorizzate con ogni account utente. Il software è in grado di creare un'esperienza personalizzata per ogni utente in termini di modifiche, interfaccia e altre preferenze. Le preferenze hardware dell'audio, tuttavia, devono rimanere generalmente coerenti su un dato computer, in modo che gli input e gli output sull'interfaccia audio installata siano disponibili in Adobe Audition.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Hardware audio (Windows) oppure Audition > Preferenze > Hardware audio (Mac OS).
2. Nella parte inferiore delle impostazioni hardware dell'audio, selezionate Usa impostazioni predefinite del dispositivo specifiche per la macchina. (Deselezionate questa opzione solo se un'interfaccia audio specificata viene spostata da un computer all'altro).

Per duplicare invece le impostazioni hardware da una macchina all'altra, cercate e copiate il file MachineSpecificSettings.xml.

[Torna all'inizio](#)

Assegnare canali di file ai dispositivi di input e output

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Mapping canale audio (Windows) o Audition > Preferenze > Mapping canale audio (Mac OS).
2. Fate clic sui triangoli all'estrema destra delle voci elencate per Input e Output per scegliere una porta hardware per ciascun canale del file.

Con questa procedura vengono inoltre impostati i dispositivi di output predefiniti per la traccia Master nell'editor multitraccia. Per escludere le impostazioni predefinite, consultate Assegnare input e output audio alle tracce.

Adobe consiglia anche

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Personalizzazione e salvataggio delle impostazioni dell'applicazione

[Personalizzare le preferenze](#)

[Ripristinare le impostazioni predefinite delle preferenze](#)

[Esportare e importare impostazioni dell'applicazione personalizzate](#)

[Torna all'inizio](#) ⁺

Personalizzare le preferenze

La finestra di dialogo Preferenze consente di personalizzare lo spazio di lavoro di Adobe Audition, il comportamento durante l'operazione di modifica, l'uso dello spazio su disco e impostazioni di altro tipo.

- Scegliete Modifica > Preferenze (Windows) o Audition > Preferenze (Mac OS). Quindi scegliete l'area da personalizzare.

Per informazioni su una particolare opzione, passate il mouse su di essa fino a ottenerne una descrizione.

Nelle preferenze Cache oggetto multimediale e disco, scegliete l'unità più veloce di cui disponete per Cartella temporanea primaria e una diverso unità per Cartella temporanea secondaria. Selezionate Salva file dei picchi per registrare le informazioni sulla visualizzazione dei file WAV. (In assenza dei file dei picchi, i file WAV di grandi dimensioni si aprono più lentamente).

[Torna all'inizio](#) ⁺

Ripristinare le impostazioni predefinite delle preferenze

Se si verifica un comportamento imprevisto, è possibile che i file delle preferenze si siano danneggiati. Per ricreare i file delle preferenze, effettuate quanto segue.

- Tenete premuto il tasto Maiusc e riavviate Adobe Audition.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Esportare e importare impostazioni dell'applicazione personalizzate

Nei file delle impostazioni dell'applicazione sono registrate tutte le preferenze, le impostazioni degli effetti e gli spazi di lavoro correnti. Potete esportare e importare questi file per registrare gruppi di impostazioni personalizzate per specifici flussi di lavoro oppure per trasferire le impostazioni a un altro computer.

1. Scegliete File > Esporta > Impostazioni applicazione. Quindi specificate un nome e un percorso per il file.
2. Per applicare nuovamente le impostazioni in un secondo momento, scegliete File > Importa > Impostazioni applicazione.

Per importare le preferenze da Audition 2.0 o 3.0, cercate nel sistema il file audition_settings.xml. Potete importare questo file nella versione sia Mac che Windows di Audition CS.

Adobe consiglia anche

- [Lavorare con i marcatori](#)
- [Personalizzare la visualizzazione spettrale](#)
- [Modificare il formato di visualizzazione del tempo](#)
- [Spostarsi nel tempo e riprodurre l'audio](#)



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Scelte rapide da tastiera predefinite

Tasti per la riproduzione e lo zoom audio

Tasti per la modifica di file audio

Tasti per il mixaggio di sessioni multitraccia

Questi elenchi parziali contengono scelte rapide da tastiera utili per utenti esperti di Adobe Audition. Per un elenco completo delle scelte rapide, scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.

Tasti per la riproduzione e lo zoom audio

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Passa dall'editor forma d'onda all'editor multitraccia	8	8
Avvia e arresta la riproduzione	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Sposta l'indicatore del tempo corrente all'inizio della timeline	Inizio	Inizio
Sposta l'indicatore del tempo corrente alla fine della timeline	Fine	Fine
Sposta l'indicatore del tempo corrente al marcatore, alla clip o al bordo di selezione precedente	Ctrl + Freccia sinistra	Comando + Freccia sinistra
Sposta l'indicatore del tempo corrente al marcatore, alla clip o al bordo di selezione successivo	Ctrl + Freccia destra	Comando + Freccia destra
Attiva/disattiva la preferenza All'arresto, riporta indicatore del tempo corrente alla posizione di inizio	Maiusc + X	Maiusc + X
Zoom avanti orizzontale	+	+
Zoom avanti verticale	Alt++	Opzione + =
Zoom indietro orizzontale	-	-
Zoom indietro verticale	Alt + segno meno	Opzione + segno meno
Aggiungi marcatore	M o * (asterisco)	M o * (asterisco)
Vai a marcatore precedente	Crtl + Alt + Freccia sinistra	Comando + Alt + Freccia sinistra
Vai a marcatore successivo	Crtl + Alt + Freccia destra	Comando + Alt + Freccia destra

Tasti per la modifica di file audio

[Torna all'inizio](#)

Le seguenti scelte rapide da tastiera sono valide solo per l'editor forma d'onda.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Ripete il comando precedente (apre la relativa finestra di dialogo e sceglie OK)	Maiusc + R	Maiusc + R

Ripete il comando precedente (apre la relativa finestra di dialogo senza scegliere OK)	Ctrl + R	Comando + R
Apri la finestra di dialogo Converti tipo di campione	Maiusc + T	Maiusc + T
Acquisisce un profilo di riduzione del rumore per l'effetto Riduzione rumore	Maiusc + P	Maiusc + P
Attiva il canale sinistro di un file stereo per il montaggio	Freccia su	Freccia su
Attiva il canale destro di un file stereo per il montaggio	Freccia giù	Freccia giù
Rende la visualizzazione spettrale più logaritmica o più lineare	Ctrl + Alt + freccia su o giù	Opzione + Comando + freccia su o giù
Rende la visualizzazione spettrale completamente logaritmica o lineare	Ctrl + Alt + pagina su o giù	Opzione + Comando + pagina su o giù
Aumenta o diminuisce la risoluzione spettrale	Maiusc + Ctrl + freccia su o giù	Maiusc + Comando + freccia su o giù

[Torna all'inizio](#)

Tasti per il mixaggio di sessioni multitraccia

Le seguenti scelte rapide da tastiera sono valide solo per l'editor multitraccia.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Seleziona lo stesso input o output per tutte le tracce audio	Ctrl + Maiusc + selezione	Comando + Maiusc + selezione
Attiva o disattiva Muto, Solo, Registrazione, Arma per registrazione o Monitoraggio input in tutte le tracce	Ctrl + Maiusc + clic	Comando + Maiusc + clic
Regola le manopole con grandi incrementi	Trascinare tenendo premuto Maiusc	Trascinare tenendo premuto Maiusc
Regola le manopole con piccoli incrementi	Trascinare tenendo premuto Ctrl	Trascinare tenendo premuto Comando
Sposta la clip selezionata verso sinistra	Alt + virgola	Opzione + virgola
Sposta la clip selezionata verso destra	Alt + punto	Alt + punto
Mantiene la posizione temporale o il valore del parametro del fotogramma chiave	Trascinare tenendo premuto Maiusc	Trascinare tenendo premuto Maiusc
Riposiziona il segmento involuppo senza creare un fotogramma chiave	Trascinare tenendo premuto Ctrl	Trascinare tenendo premuto Comando

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Trovare e personalizzare le scelte rapide

Trovare le scelte rapide

Personalizzare le scelte rapide

Salvare o eliminare i set di scelte rapide

Ripristinare le scelte rapide predefinite

Adobe Audition dispone di un insieme predefinito di scelte rapide da tastiera che vi permettono di velocizzare le procedure di montaggio. Nei menu e nelle descrizioni comandi, le scelte rapide da tastiera disponibili appaiono a destra del comando o del nome del pulsante. Potete personalizzare quasi tutte le scelte rapide predefinite e aggiungerne altre per altre funzioni.

Trovare le scelte rapide

[Torna all'inizio](#)

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Le scelte rapide dei comandi di menu sono indicate a destra dei comandi.
 - Le scelte rapide degli strumenti o dei pulsanti sono indicate a destra delle descrizioni (per visualizzare le descrizioni comandi, posizionate il puntatore sopra uno strumento o un pulsante).
 - Per un elenco completo delle scelte rapide, scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.

Personalizzare le scelte rapide

[Torna all'inizio](#)

Potete personalizzare quasi tutte le scelte rapide da tastiera predefinite e aggiungerne di nuove per altre funzioni.

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Nella colonna Comando selezionate il comando da personalizzare.
3. Se desiderate sostituire o rimuovere una scelta rapida, selezionatela dal menu Scelte rapide per comando.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per creare una scelta rapida, fate clic all'interno della casella Premete la scelta rapida e quindi premete la combinazione di tasti desiderata. Quindi fate clic su Assegna.
 - Per rimuovere una scelta rapida, fate clic su Rimuovi.

se immettete una combinazione di tasti già in uso, Audition presenta un avviso. Fate clic su Sì per assegnare la scelta rapida a un comando diverso oppure No per lasciarla assegnata al comando corrente.

Assegnate le scelte rapide ai comandi dello spazio di lavoro per passare rapidamente da un layout personalizzato del pannello all'altro.

Salvare o eliminare i set di scelte rapide

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per salvare un set personalizzato, fate clic su Salva con nome, immettete un nome e fate clic su OK.
 - Per eliminare un set personalizzato, selezionatelo nel menu Set e quindi fate clic su Elimina.

Ripristinare le scelte rapide predefinite

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Nel menu Set selezionate Set predefinito.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Importare, registrare e riprodurre

Creare e aprire file

[Creare un nuovo file audio vuoto](#)

[Creare una nuova sessione multitraccia](#)

[Aprire file audio esistenti e mix multitraccia](#)

[Aggiungere file audio a un altro](#)

[Importare file come dati raw](#)

[Inserire un file audio in una sessione multitraccia](#)

[Eeguire l'inserimento mirato di un file onda di trasmissione in una sessione](#)

[Torna all'inizio](#)

Creare un nuovo file audio vuoto

I nuovi file audio vuoti sono perfetti per registrare nuovo audio o combinare l'audio incollato.

1. Scegliete File > Nuovo > File audio.

Per creare rapidamente un file da audio selezionato in un file aperto, scegliete Modifica > Copia in nuovo. (Consultate [Copiare o tagliare dati audio](#).)

2. Immettere un nome file e impostate le opzioni seguenti:

Frequenza campionamento Determina l'intervallo di frequenze del file. Per riprodurre una determinata frequenza, la frequenza di campionamento deve essere almeno il doppio di essa. (Consultate [Frequenza di campionamento](#).)

Canali Determina se la forma d'onda è mono, stereo o surround 5.1.

Per le registrazioni solo vocali, l'opzione mono è una soluzione valida che determina un'elaborazione più rapida e file più piccoli.

Profondità di bit Determina l'intervallo di ampiezza del file. Il livello a 32 bit garantisce la massima flessibilità di elaborazione in Adobe Audition. Per garantire la compatibilità con le applicazioni comuni, convertite il file in una profondità di bit inferiore al termine della modifica. (Consultate [Profondità di bit](#) e [Modificare la profondità di bit di un file](#).)

[Torna all'inizio](#)

Creare una nuova sessione multitraccia

I file di sessione (*.sesx) non contengono dati audio veri e propri. Si tratta invece di piccoli file XML che puntano su altri file audio presenti nel disco rigido. Ciascun file di sessione contiene informazioni relative ai file che fanno parte della sessione, alla posizione di inserimento, agli involuipi e agli effetti applicati e così via.

Per esaminare le impostazioni in dettaglio, è possibile aprire i file SESX negli editor di testo o memorizzarli in sistemi di controllo della versione (come Perforce, che è molto conosciuto nel settore dei giochi).

1. Scegliete File > Nuovo > Sessione multitraccia.
2. Immettete un nome file e un percorso, quindi impostate le opzioni seguenti:

Modello Specifica un modello predefinito oppure uno creato dall'utente. I modelli di sessione specificano i file sorgente e le impostazioni, quali la frequenza di campionamento e la profondità di bit.

Frequenza campionamento Determina l'intervallo di frequenze della sessione. Per riprodurre una determinata frequenza, la frequenza di campionamento deve essere almeno il doppio di essa. (Consultate [Frequenza di campionamento](#).)

Nota: tutti file aggiunti a una sessione devono presentare la stessa frequenza di campionamento. Se tentate di importare i file con frequenze di campionamento diverse, Adobe Audition richiede di ricampionarle, con una possibile diminuzione della qualità audio. Per modificare la qualità di ricampionamento, modificare le impostazioni Conversione frequenza di campionamento nelle preferenze Dati.

Profondità di bit Determina l'intervallo di ampiezza della sessione, incluse le registrazioni e i file creati con il comando Multitraccia > Mixdown su nuovo file. (Consultate [Profondità di bit](#).)

Nota: scegliete attentamente una profondità di bit poiché non potrà più essere modificata dopo la creazione di una sessione. È consigliabile utilizzare un livello a 32 bit con sistemi veloci. Se il sistema risulta lento, provate a ridurre la profondità di bit.

Principale Determina se il mixdown delle tracce viene eseguito su una traccia mono, stereo o master 5.1. (Consultate [Indirizzare l'audio a bus, mandate e alla traccia master](#).)

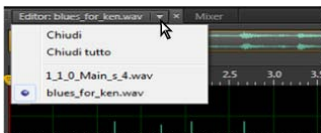
[Torna all'inizio](#)

Aprire file audio esistenti e mix multitraccia

I seguenti tipi di file possono essere aperti nell'editor multitraccia: Sessione di Audition, Sequenza XML di Adobe Premiere Pro, formato di scambio XML di Final Cut Pro e OMF.

Tutti gli altri tipi di file supportati possono essere aperti nell'Editor forma d'onda, inclusa la parte audio dei file video.

Nota: i file delle sessioni SES di Audition 3.0 e versioni precedenti non sono supportati. Se utilizzate Audition 3.0, salvate le sessioni in formato XML per aprirle nelle versioni successive.



Se aprite più file, il menu del pannello dell'editor consente di scegliere quale file visualizzare

1. Scegliete File > Apri.
2. Selezionate un file audio o video. Consultate [Formati di importazione supportati](#).

Se il file desiderato non è presente, scegliete Tutti gli oggetti multimediali supportati nel menu posto nella parte inferiore della finestra di dialogo.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere file audio a un altro

Potete aggiungere file con i marcatori di traccia CD per assemblare rapidamente l'audio e applicare un'elaborazione uniforme.

1. Nell'editor forma d'onda effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per l'aggiunta al file attivo, scegliete File > Apri e Aggiungi > A corrente.
 - Per l'aggiunta a un nuovo file, scegliete File > Apri e Aggiungi > A nuovo.

2. Nella finestra di dialogo Apri e accoda selezionate uno o più file.

Nota: se i file selezionati presentano frequenza di campionamento, profondità di bit o tipo di canale diversi dal file aperto, Audition converte i file selezionati in modo che corrispondano al file aperto. Per ottenere risultati ottimali, aggiungete file aventi lo stesso tipo di campionamento del file originale.

3. Fate clic su Apri.

[Torna all'inizio](#)

Importare file come dati raw

Se non riuscite ad aprire un file specifico, potrebbero mancare le informazioni di intestazione necessarie che descrivono il tipo di campionamento. Per specificare manualmente queste informazioni, importare il file come dati raw.

1. Scegliete File > Importa > Dati Raw.

2. Selezionate il file e fate clic su Apri.

3. Impostate le seguenti opzioni:

Frequenza campionamento Deve corrispondere alla frequenza nota del file, se possibile. Per esempi di impostazioni comuni consultate [Frequenza di campionamento](#). Adobe Audition può importare dati raw con frequenze comprese tra 1 e 10.000.000 Hz, ma la riproduzione e la registrazione sono supportate solo tra 6.000 Hz e 192.000 Hz.

Canali Immettete un numero compreso tra 1 e 32.

Codifica Specifica lo schema di memorizzazione dei dati per il file. Se non siete sicuri sulla codifica utilizzata dal file, consultate il fornitore del file o la documentazione relativa all'applicazione con cui è stato creato. In molti casi può essere necessario provare anche a costo di commettere errori.

Ordine byte Specifica la sequenza numerica per i byte di dati. Il metodo Little-Endian è comune per i file WAV, mentre il metodo Big-Endian è comune per i file AIFF. Ordine byte predefinito applica automaticamente il valore predefinito per il processore del sistema e costituisce in genere l'opzione migliore.

Scostamento byte iniziale Specifica il punto di dati nel file in cui avviare il processo di importazione.

[Torna all'inizio](#)

Inserire un file audio in una sessione multitraccia

Quando inserite un file audio nell'editor multitraccia, il file diventa una clip audio della traccia selezionata. Se inserite diversi file contemporaneamente o un file più lungo dello spazio disponibile nella traccia selezionata, Adobe Audition inserisce nuove clip nelle tracce vuote più vicine.

1. Nell'editor multitraccia selezionate una traccia, quindi portate la testina di riproduzione 🎧 nella posizione temporale desiderata.

2. Scegliete Multitraccia > Inserisci file.

3. Selezionate un file audio o video. Consultate [Formati di importazione supportati](#).

Eeguire l'inserimento mirato di un file onda di trasmissione in una sessione

Nell'inserimento di file Onda di trasmissione (BWF) in una sessione multitraccia, Adobe Audition è in grado di usare timestamp incorporati per inserire il file in una posizione temporale specifica. Questa procedura viene comunemente definita *inserimento mirato*.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Multitraccia (Windows) o Audition > Preferenze > Multitraccia (Mac OS).
2. Selezionate Usa codice di tempo incorporato per l'inserimento delle clip in una multitraccia.
3. Nell'editor multitraccia selezionate una traccia.
4. Scegliete Multitraccia > Inserisci file e selezionate un file BWF.

Adobe Audition inserisce una clip audio nella posizione temporale iniziale designata.

Per visualizzare o modificare il timestamp di una clip BWF, aprite la clip nell'editor forma d'onda e quindi scegliete Finestra > Metadati. Nella scheda BWF viene visualizzato il valore del timestamp come riferimento di tempo.

- [Sessioni multitraccia](#)
- [Inserire un file video in una sessione multitraccia](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Importare con il pannello File

Importare file nel pannello File

Inserire dal pannello File in una sessione multitraccia

Modificare i metadati visualizzati nel pannello File


Nel pannello File viene visualizzato un elenco di file audio e video aperti accessibili con facilità.

Fate doppio clic su un'area vuota dell'elenco di file per accedere rapidamente alla finestra di dialogo Apri file.

Importare file nel pannello File

[Torna all'inizio](#)

Importate file nel pannello File per mantenere il file attualmente aperto nel pannello dell'editor. Questa tecnica è particolarmente utile quando si assemblano file per una sessione multitraccia.

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nel pannello File fate clic sul pulsante Importa file .
 - Scegliete File > Importa > File.
2. Selezionate un file audio o video. Consultate [Formati di importazione supportati](#).

Inserire dal pannello File in una sessione multitraccia

[Torna all'inizio](#)

1. Nel pannello File selezionate i file da inserire.


Per selezionare più file adiacenti, fate clic sul primo file nell'intervallo desiderato e tenendo premuto Maiusc fate clic sull'ultimo file. Per selezionare file non adiacenti, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic (Windows) oppure tenete premuto il tasto Comando e fate clic (Mac OS).

2. Nella parte superiore del pannello File fate clic sul pulsante Inserisci in multitraccia . Quindi scegliete Nuova sessione multitraccia (consultate Creare una nuova sessione multitraccia) o aprite una sessione.

I file vengono inseriti in tracce separate nella posizione temporale corrente.

Modificare i metadati visualizzati nel pannello File

[Torna all'inizio](#)

1. In alto a destra nel pannello File fate clic sull'icona del menu  e scegliete Visualizzazione metadati.
2. Selezionate i metadati da visualizzare e fate clic su OK.
3. Per spostare le colonne dei metadati verso sinistra o verso destra, trascinate le intestazioni, ad esempio Nome o Durata.

Per modificare l'ordine dei file, fate clic sulle intestazioni delle colonne.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Formati di importazione supportati

[Formati di importazione audio](#)

[Formati di importazione video](#)

[Torna all'inizio](#) 

Formati di importazione audio

Adobe Audition è in grado di aprire file audio nei seguenti formati:

- AAC (HE-AAC incluso)
- AIF, AIFF, AIFC (inclusi file con un massimo di 32 canali)

Esistono molte varianti diverse del formato AIFF. Audition può aprire tutti i file AIFF non compressi e le versioni compresse più comuni.

Nota: Per visualizzare i metadati Autore nei file AIFF, visualizzare il campo Dublin Core: Creatore nella scheda XMP del pannello Metadati. Consultate Visualizzazione e modifica dei metadati XMP.)

- AC-3
- APE
- AU
- AVR
- BWF
- CAF (tutte le versioni non compresse e la maggior parte di quelle compresse)
- EC-3
- FLAC
- HTK
- IFF
- M4A
- MAT
- MPC
- MP2
- MP3 (inclusi i file surround MP3)
- OGA, OGG
- PAF
- PCM
- PVF
- RAW
- RF64
- SD2
- SDS
- SF
- SND
- VOC
- VOX
- W64
- WAV (inclusi file con un massimo di 32 canali)

Esistono molte varianti diverse del formato WAV. Adobe Audition è in grado di aprire tutti i file WAV non compressi e le versioni compresse più comuni.

- WMA (solo per Windows e attivato con supporto per formato DLMS nelle preferenze Cache oggetto multimediale e disco)
- WVE
- XI

[Torna all'inizio](#) 

Formati di importazione video

L'editor della forma d'onda consente di aprire la parte audio dei file video nei formati seguenti. L'editor multitraccia consente di inserire gli stessi tipi di file e offre un'anteprima nel pannello Video.


Per accedere a questi formati video, installate QuickTime. Per importare altri formati, estendete il supporto QuickTime. Per ulteriori informazioni, consultate [questo articolo nel sito Web Apple](#).

- AVI
- DV
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-4
- 3GPP e 3GPP2

Nota: Di seguito sono elencati i formati sono consentiti con il supporto per formato DLMS nelle preferenze Cache oggetto multimediale e del disco. Questa preferenza è attivata per impostazione predefinita.

- AVI (solo Windows)
- FLV
- R3D
- SWF
- WMV

- Salvare ed esportare i file
- [Inserire un file video in una sessione multitraccia](#)
- Esportare le sessioni in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Estrarre audio da CD

[Estrarre tracce CD con il comando Estrai audio da CD](#)

[Configurare le informazioni sulle tracce e i database CD](#)

[Estrarre tracce CD con il comando Apri \(Mac OS\)](#)

[Torna all'inizio](#) 



Estrarre tracce CD con il comando Estrai audio da CD

Il comando Estrai audio da CD è più rapido e garantisce un controllo maggiore, inclusa la possibilità di ottimizzare la velocità dell'unità e rinominare le tracce.

1. Inserite un CD audio nell'unità CD-ROM del computer.
2. Scegliete File > Estrai audio da CD.
3. In Unità disco scegliete l'unità contenente il CD audio.
4. In Velocità scegliete tra tutte le velocità di estrazione supportate dall'unità selezionata. L'opzione Velocità massima fornisce in genere risultati soddisfacenti; tuttavia, se genera errori, specificate una velocità più bassa.
5. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per visualizzare una traccia in anteprima, fate clic sul relativo pulsante Riproduci.
 - Per includere o escludere tracce, fate clic sulle caselle di controllo a sinistra dei numeri delle tracce oppure su Attiva/disattiva tutto.
 - Per rinominare una traccia, fate clic su di essa.
6. *Solo Audition CC*: per creare un file singolo contenente tutte le tracce selezionate abilitate Estrazione su singolo file.

Configurare le informazioni sulle tracce e i database CD

Al centro della finestra di dialogo Estrai audio da CD, le informazioni su artista, album, genere e anno vengono ricavate, per impostazione predefinita, dal database CD specificato. Per modificare le voci, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per personalizzare le informazioni, sovrascrivete le voci attuali.
- Per inserire le informazioni originali dal database, fate clic sull'icona Recupera titoli .
- Se un messaggio indica più record corrispondenti, fate clic sulle frecce per inserire record di database diversi.
- Per specificare convenzioni di denominazione dei file e database diversi, fate clic sull'icona Impostazioni titolo . Per informazioni sulle opzioni di Impostazioni titolo, posizionate il mouse su ognuna per visualizzare la relativa descrizione.

Nota: se vengono rilevate più voci Artista, viene selezionata automaticamente l'opzione Compilation. Nella finestra di dialogo Impostazioni titolo, immettete un carattere Separatore per compilation per separare Artista e Titolo traccia di ogni traccia.




Estrarre tracce CD con il comando Apri (Mac OS)

Nota: questo metodo di estrazione può ridurre notevolmente le prestazioni di Audition. Il comando Estrai audio da CD è, in genere, l'opzione migliore.

Il comando Apri consente di estrarre le tracce in formato AIFF ma richiede che Audition continui a leggere i dati audio dal CD, importandoli e modificandoli lentamente.

1. Inserite un CD audio nell'unità CD-ROM del computer.
2. Scegliete File > Apri.
3. Scegliete QuickTime come tipo di file e selezionate l'unità CD-ROM.
4. Selezionate le tracce da estrarre e fate clic su Apri.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Spostarsi nel tempo e riprodurre l'audio

Monitoraggio del tempo

[Posizionare l'indicatore del tempo corrente](#)

[Anteprima dell'audio mediante trascinamento](#)

[Riprodurre l'audio in modo lineare o in un ciclo](#)


[Sincronizzare l'indicatore del tempo corrente tra file o viste](#)

[Modificare il formato di visualizzazione del tempo](#)

[Torna all'inizio](#)

Monitoraggio del tempo

Nel pannello Editor, le seguenti funzioni consentono di monitorare il tempo:

- Nella timeline vicino alla parte superiore del pannello l'*indicatore del tempo corrente*  consente di avviare la riproduzione o registrazione in un punto specifico.
- Nella parte inferiore sinistra del pannello viene mostrato il tempo corrente in formato numerico. Il formato predefinito del tempo è Decimale, ma potete cambiarlo con facilità. (Consultate [Modificare il formato di visualizzazione del tempo](#).) Lo stesso formato viene utilizzato per la timeline.

Per visualizzare l'ora in un pannello a parte, scegliete Finestra > Ora.




Funzioni di monitoraggio del tempo

A. *Indicatore del tempo corrente* **B.** *Timeline* **C.** *Visualizza ora*


[Torna all'inizio](#)

Posizionare l'indicatore del tempo corrente

- Nel pannello Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nella timeline trascinate l'indicatore  oppure fate clic su un punto nel tempo specifico.
 - Nella visualizzazione dell'ora in basso a sinistra trascinate i numeri oppure fate clic su un punto nel tempo specifico.
 - Nella parte inferiore del pannello fate clic su uno dei pulsanti seguenti:

Per visualizzare questi pulsanti in un pannello a parte, scegliete Finestra > Trasporto.

Pausa  Interrompe temporaneamente l'indicatore del tempo corrente. Fate nuovamente clic sul pulsante Pausa per riprendere la riproduzione o la registrazione.


Sposta CTI al precedente  Colloca l'indicatore del tempo corrente all'inizio del marcatore successivo. Se non sono presenti marcatori, l'indicatore del tempo corrente si sposta all'inizio della forma d'onda o della sessione.

Riavvolgi  Sposta l'indicatore del tempo corrente all'indietro nel tempo.

Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pulsante Riavvolgi per impostare la velocità di spostamento del cursore.

Avanzamento rapido  Sposta l'indicatore del tempo corrente in avanti nel tempo.




Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pulsante Avanzamento rapido per impostare la velocità di spostamento del cursore.

Sposta CTI al successivo  Sposta l'indicatore del tempo corrente al marcatore successivo. Se non sono presenti marcatori, l'indicatore del tempo corrente si sposta alla fine della forma d'onda o della sessione.

[Torna all'inizio](#) 

Anteprima dell'audio mediante trascinamento


Per trascinare l'audio (produrre un'anteprima sonora mentre ci si sposta all'interno di un file), eseguite una delle operazioni seguenti:

- Trascinate l'indicatore del tempo corrente .
- Premete i pulsanti Riavvolgimento  o Avanzamento rapido .
- Premete i tasti J, K e L per spostarvi all'indietro, fermarvi o spostarvi in avanti. Premendo ripetutamente i tasti J o L aumenterete gradualmente la velocità di spostamento. Per modificare l'impostazione predefinita, impostate Velocità shuttle JKL nelle preferenze di Riproduzione.

[Torna all'inizio](#) 

Riprodurre l'audio in modo lineare o in un ciclo


Per avviare e interrompere rapidamente la riproduzione, premete la barra spaziatrice.

1. Nel pannello Editor posizionate l'indicatore del tempo corrente o selezionate un intervallo.
2. (Facoltativo) Nella parte inferiore del pannello fate clic con il pulsante destro del mouse sul pulsante Riproduci  e selezionate una delle opzioni seguenti:

All'arresto, riporta indicatore del tempo corrente alla posizione di inizio Rispecchia il comportamento di Audition 3.0 e versioni precedenti. (Premete Maiusc+X per attivare e disattivare questa opzione).

Esegui solo selezione spettrale Riproduce solo le frequenze selezionate con lo strumento Selezione scorrevole 

Selezione lazo  o Selezione pennello .

3. (Facoltativo) Fate clic sul pulsante Riproduzione ciclo continuo  per regolare un intervallo selezionato o provare diverse elaborazioni di effetti.
4. Per avviare la riproduzione, fate clic sul pulsante Riproduci.

Nota: Per impostazione predefinita, il pannello Editor scorre quando la riproduzione si estende oltre la sezione visibile di una forma d'onda. Nell'area Riproduzione della finestra di dialogo Preferenze potete disattivare lo scorrimento automatico.

[Torna all'inizio](#) 

Sincronizzare l'indicatore del tempo corrente tra file o viste

Nell'editor forma d'onda potete mantenere la posizione dell'indicatore del tempo corrente quando passate da un file all'altro; si tratta di una tecnica utile nel montaggio di versioni diverse della stessa forma d'onda. Nell'editor multitraccia potete mantenere la posizione dell'indicatore del tempo corrente quando passate all'editor forma d'onda; si tratta di una tecnica utile nell'applicazione di modifiche ed effetti in entrambe le viste.

Sincronizzare l'indicatore del tempo corrente tra file nell'editor della forma d'onda

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Generali (Windows) o Adobe Audition > Preferenze > Generali (Mac OS).
2. Selezionate Sincronizza selezione, livello di zoom e indicatore del tempo corrente tra i file nell'editor di forme d'onda.

Sincronizzare l'indicatore del tempo corrente tra gli editor multitraccia e della forma d'onda

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Multitraccia (Windows) o Adobe Audition > Preferenze > Multitraccia (Mac OS).
2. Selezionate Sincronizza le clip con l'editor forma d'onda.

[Torna all'inizio](#) 

Modificare il formato di visualizzazione del tempo

Per impostazione predefinita, tutti i file audio e le sessioni multitraccia utilizzano lo stesso formato di visualizzazione del tempo. Per personalizzare il formato per un file o una sessione aperti, scegliete Finestra > Proprietà, espandete le impostazioni avanzate e deselezionate Sincronizza con preferenze Visualizzazione tempo.

- Scegliete Visualizza > Visualizza formato ora e scegliete l'opzione desiderata:

Decimale (mm:ss,ddd) Visualizza il tempo in minuti, secondi e millesimi di secondo

Compact Disc 75 fps Visualizza il tempo nello stesso formato adottato dai CD audio, in cui ogni secondo equivale a 75 fotogrammi.

SMPTE 30 fps Visualizza il tempo nel formato SMPTE, in cui ogni secondo equivale a 30 fotogrammi.

SMPTE drop-frame (29,97 fps) Visualizza il tempo nel formato drop-frame SMPTE, in cui ogni secondo equivale a 29,97 fotogrammi.

SMPTE 29,97 fps Visualizza il tempo nel formato non-drop-frame SMPTE, in cui ogni secondo equivale a 29,97 fotogrammi.

SMPTE 25 fps (EBU) Visualizza il tempo in base alla frequenza fotogrammi europea PAL, in cui ogni secondo equivale a 25 fotogrammi.

SMPTE 24 fps (Film) Visualizza il tempo in un formato adatto a film, in cui ogni secondo equivale a 24 fotogrammi.

Campioni Visualizza il tempo in formato numerico usando come riferimento il numero effettivo di campioni passati dall'inizio del file modificato.

Misure e battute Visualizza il tempo in un formato di misurazione musicale composto da misure:battute:suddivisioni. Per personalizzare le impostazioni, scegliete Modifica tempo e impostate le opzioni seguenti nel pannello Proprietà:

Tempo

Specifica le battute al minuto.

Divisione ritmica

Specifica il numero di battute per misura e la nota che rappresenta le battute intere. Ad esempio, con una divisione ritmica di 3/8, vi sono tre note per misura e ogni battuta intera è rappresentata da una croma.

Suddivisioni

Specifica il numero di sezioni in cui è divisa ciascuna battuta, o il valore dopo il punto decimale. Ad esempio, se inserite un valore pari a 32 suddivisioni per battuta, un'impostazione di tempo di 4:2:16 rappresenta una croma a metà tra le battute 2 e 3 con un tempo di 4/4.

Personale (X fps) Visualizza il tempo in un formato personalizzato. Per modificare un formato personalizzato, scegliete Modifica frequenza fotogrammi personale e immettete un numero di fotogrammi al secondo. I valori validi sono numeri interi compresi tra 2 e 1000.

- [Personalizzare lo scostamento iniziale e la visualizzazione del tempo per sessioni multitraccia](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Registrazione audio

[Registrazione audio nell'editor forma d'onda](#)

[Correggere lo scostamento CC](#)

[Registrazione diretta su file nell'editor multitraccia](#)

[Registrazione clip audio nell'editor multitraccia](#)

[Inserire un punto di entrata in un intervallo specifico nell'editor multitraccia](#)



[Inserire un punto di entrata durante la riproduzione nell'editor multitraccia](#)

[Scegliere riprese di tipo "punch in"](#)

[Torna all'inizio](#)

Registrazione audio nell'editor forma d'onda

Potete registrare l'audio da un microfono o un dispositivo da collegare alla porta Line In di una scheda audio. Prima di registrare, può essere necessario regolare il segnale di ingresso in modo da ottimizzare i livelli del rapporto segnale-disturbo. (Consultate [Regolare i livelli di registrazione delle schede audio standard](#) o la documentazione di una scheda professionale).

1. Impostate i dispositivi di input audio. (Consultate [Configurare dispositivi di input e output audio](#).)
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Create un nuovo file.
 - Aprite un file esistente su cui sovrascrivere o a cui aggiungere nuovo audio e inserite l'indicatore del tempo corrente  nella posizione in cui desiderate registrare.
3. Nella parte inferiore del pannello Editor fate clic sul pulsante Registra  per avviare e interrompere la registrazione.

[Torna all'inizio](#)

Correggere lo scostamento CC

Alcune schede audio registrano con un leggero *scostamento CC*: la corrente continua viene introdotta nel segnale determinando lo spostamento del centro della forma d'onda rispetto al punto zero (linea centrale nella rappresentazione della forma d'onda). Lo scostamento CC può causare la riproduzione di uno scatto o uno schiocco all'inizio e alla fine di un file.

- Nell'editor forma d'onda, scegliete Preferiti > Ripara scostamento CC.

Per misurare lo scostamento CC, consultate [Analizzare l'ampiezza](#).

[Torna all'inizio](#)

Registrazione diretta su file nell'editor multitraccia

Nell'editor multitraccia Adobe Audition salva automaticamente ciascuna clip registrata direttamente su un file WAV. La registrazione diretta su file consente di registrare e salvare velocemente diverse clip, con una flessibilità notevole.

All'interno della cartella della sessione sono contenute tutte le clip registrate nella cartella [nome sessione]_Registrati. I nomi dei file di clip iniziano con il nome della traccia, seguito dal numero di registrazione (ad esempio, Traccia 1_003.wav).

Dopo la registrazione, potete modificare le singole registrazioni effettuate in modo da ottenere un mixaggio finale rifinito. Ad esempio, se create

diverse registrazioni di un assolo di chitarra, potete unire le sezioni migliori di ciascun assolo. (Consultate [Tagliare ed estendere le clip](#)). Oppure, potete usare una versione dell'assolo per la colonna sonora di un video e un'altra versione per un CD audio.


[Torna all'inizio](#)

Registrazione le clip audio nell'editor multitraccia


Nell'editor multitraccia potete registrare l'audio su più tracce attraverso la *sovrascrittura*. Quando eseguite la sovrascrittura delle tracce, dovete ascoltare le tracce precedentemente registrate e riprodurre insieme a queste in modo da ottenere composizioni sofisticate suddivise in livelli. Ciascuna registrazione diventa una nuova clip audio in una traccia.

1. Nell'area Input/Output del pannello Editor scegliete una sorgente dal menu Input di una traccia.

Nota: per modificare l'input disponibile scegliere *Hardware audio* e quindi fate clic su *Impostazioni*.

2. Fate clic sul pulsante **Abilita traccia per la registrazione**  per la traccia.

I controlli di traccia mostrano l'input per semplificare l'ottimizzazione dei livelli. Per disattivare questa impostazione predefinita e visualizzare i livelli solo durante la registrazione, deselectionate *Attiva controllo input per tracce armate per la registrazione* nelle preferenze Multitraccia.

3. Per ascoltare l'input hardware indirizzato attraverso qualsiasi effetto e mandata, fate clic sul pulsante **Monitoraggio input** .

Nota: per indirizzare l'input attraverso effetti e mandate è necessaria una notevole quantità di risorse di elaborazione. Per ridurre la latenza (il ritardo percepito) che altera la sincronizzazione dei musicisti, consultate *Configurare dispositivi di input e output audio*.

4. Per registrare simultaneamente su più tracce, ripetete i passaggi 1-3.

5. Nel pannello Editor posizionate l'indicatore del tempo corrente  nella posizione iniziale desiderata o selezionate un intervallo per la nuova clip.

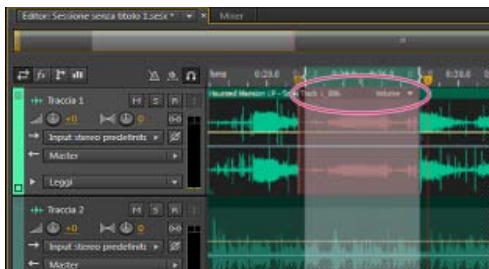
6. Nella parte inferiore del pannello fate clic sul pulsante **Registra**  per avviare e interrompere la registrazione.

[Torna all'inizio](#)





Inserire un punto di entrata in un intervallo specifico nell'editor multitraccia

Se non siete soddisfatti dell'intervallo di tempo di una clip registrata, potete selezionare tale intervallo e inserire un punto di entrata per una nuova registrazione, lasciando intatto l'originale. Sebbene sia possibile registrare in un intervallo specifico senza punti di entrata, questi ultimi consentono di ascoltare l'audio immediatamente prima e dopo un intervallo; tale audio garantisce il contesto essenziale per la creazione di transizioni musicali naturali.

Per le sezioni particolarmente importanti o difficili, potete inserire punti di entrata per diverse registrazioni e quindi selezionare o modificare le registrazioni per ottenere risultati ottimali.



Registrazione creata con il comando *Punto di entrata*



1. Nel pannello Editor trascinate lo strumento Selezione del tempo  nella traccia appropriata per selezionare un intervallo di tempo per la clip.
2. Selezionate l'input della traccia corretta. (Consultate Assegnare input e output audio alle tracce.)
3. Fate clic sul pulsante Abilita traccia per la registrazione  per la traccia.
4. Posizionate l'indicatore del tempo corrente  a pochi secondi prima dell'intervallo selezionato.
5. Nella parte inferiore del pannello Editor fate clic sul pulsante Registra .

Audition riproduce l'audio precedente alla selezione, registra per la durata dell'intervallo selezionato e quindi riprende la riproduzione.

[Torna all'inizio](#) ¹

Inserire un punto di entrata durante la riproduzione nell'editor multitraccia


Se non è essenziale che il punto di entrata sia inserito in un intervallo specifico, potete inserirlo in un'area generale durante le riproduzioni.

1. Abilitate una o più tracce per la registrazione. (Consultate [Registrare le clip audio nell'editor multitraccia](#).)
2. Nella parte inferiore del pannello Editor fate clic sul pulsante Riproduci .
3. Appena raggiungete un'area in cui desiderate iniziare a registrare, fate clic sul pulsante Registra . Al termine della registrazione, fate nuovamente clic sul pulsante.

[Torna all'inizio](#) ¹

Scegliere riprese di tipo "punch in"

Se si inseriscono diverse riprese, Audition sovrappone le riprese l'una sull'altra nel pannello Editor. Per scegliere una ripresa, effettuate le seguenti operazioni:

1. con lo strumento selezione tempo , selezionate un intervallo che si allinei all'inizio e alla fine delle riprese punch in. (Consultate [Agganciare alle estremità delle clip](#).)
2. Nella traccia, posizionate il mouse sull'intestazione della clip. (L'intestazione è l'area in cui vengono riportati il nome e il numero della traccia).
3. Trascinate la prima ripresa in un'altra posizione (in genere alla fine della sessione, per evitare che venga erroneamente riprodotta).
4. Riproducete la sessione. Se preferite una ripresa precedentemente spostata, trascinatela di nuovo nell'intervallo selezionato.

Per disattivare l'audio della clip originale per la durata dell'intervallo di punch in, regolate l'involuppo di volume. (Consultate [Automatizzare le impostazioni delle clip](#).)

Adobe consiglia anche

- [Creare un nuovo file audio vuoto](#)
- [Posizionare l'indicatore del tempo corrente](#)



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Eseguire il monitoraggio dei livelli di registrazione e riproduzione

[Panoramica sui controlli di livello](#)

[Personalizzare i controlli dei livelli](#)

[Regolare i livelli di registrazione delle schede audio standard](#)

Panoramica sui controlli di livello

[Torna all'inizio](#)

Per eseguire il monitoraggio dell'ampiezza dei segnali in ingresso e in uscita durante la registrazione e la riproduzione, potete usare i controlli di livello. Nell'editor forma d'onda i seguenti controlli sono disponibili solo nel pannello Livelli. Nell'editor multitraccia sono disponibili nel pannello Livelli, che mostra l'ampiezza dell'output master, insieme ai controlli di traccia, che mostrano l'ampiezza delle singole tracce.

Potete ancorare il pannello Livelli in senso orizzontale o verticale. Quando il pannello è ancorato in senso orizzontale, il controllo superiore rappresenta il canale sinistro, mentre il controllo inferiore rappresenta il canale destro.

Per mostrare o nascondere il pannello, scegliete Finestra > Controlli di livello.



Pannello Livelli ancorato in orizzontale

A. Canale sinistro B. Canale destro C. Indicatori del picco D. Indicatori di taglio

I controlli mostrano i livelli di segnale in dBFS (decibel al di sotto della scala completa), dove un livello pari a 0 dB rappresenta l'ampiezza massima possibile prima che si verifichino tagli. Gli indicatori di picco gialli rimangono per 1,5 secondi per consentire la determinazione dell'ampiezza del picco.

Se l'ampiezza è troppo bassa, la qualità audio è ridotta; se l'ampiezza è troppo alta, si verificano tagli che generano distorsioni. L'indicatore di taglio rosso a destra dei controlli si illumina quando i livelli superano il massimo di 0 dB.

Per cancellare gli indicatori di tagli, fate clic su ognuno di essi o fate clic con il pulsante destro del mouse sui controlli e scegliete Ripristina indicatori.

Personalizzare i controlli dei livelli

[Torna all'inizio](#)

Fate clic con il pulsante destro del mouse sui controlli e scegliete le opzioni seguenti:

Segnale di input del controllo Nell'editor della forma d'onda visualizza il livello dell'input hardware predefinito. Consultate Configurare dispositivi di input e output audio. Per abilitare o disabilitare rapidamente questa opzione, fate doppio clic sui controlli.

Opzioni intervallo Modificano l'intervallo di decibel visualizzato.

Mostra valli Mostra gli indicatori di avvallamento nei punti di bassa ampiezza.

Se gli indicatori di avvallamento sono vicini agli indicatori del picco, l'intervallo dinamico (ossia, la differenza tra i suoni più silenziosi e quelli più forti) è ridotto. se gli indicatori sono distanti tra loro, l'intervallo dinamico è esteso.

Mostra sfumatura colore Passa gradualmente dal verde, al giallo, al rosso. Deselezionate questa opzione per visualizzare passaggi di colore netti al giallo per -18 dBFS e al rosso per -6.

Mostra controlli LED Mostra una barra separata per ogni livello di decibel intero.

Picchi statici o Picchi dinamici Cambia la modalità degli indicatori del picco. Picchi dinamici reimposta gli indicatori gialli del livello del picco su un livello nuovo dopo 1,5 secondi e consente di visualizzare facilmente la recente ampiezza del picco. Quando l'audio diventa più silenzioso, gli indicatori del picco si abbassano. Picchi statici mantiene gli indicatori del picco e consente di determinare l'ampiezza massima del segnale dall'inizio del monitoraggio, della riproduzione o della registrazione. Tuttavia, potete reimpostare gli indicatori del picco manualmente facendo clic sugli indicatori di taglio.

Per verificare il livello di volume dell'audio più alto prima di registrarlo, scegliete Picchi statici. Controllate quindi i livelli di input; gli indicatori di picco mostrano il livello della parte con volume maggiore.

Regolare i livelli di registrazione delle schede audio standard

[Torna all'inizio](#)

Regolate i livelli se le registrazioni hanno un volume troppo basso (con conseguente rumore indesiderato) o troppo elevato (con conseguente distorsione). Per ottenere risultati audio ottimali, registrate l'audio al volume più alto possibile senza clipping. Quando impostate i livelli di registrazione, osservate i controlli e cercate di mantenere il picco più elevato nell'intervallo giallo al di sotto di 3 dB

Adobe Audition non gestisce direttamente i livelli di riproduzione delle schede audio. Per le schede audio professionali, regolate questi livelli con l'applicazione mixer fornita con la scheda (per ulteriori istruzioni, consultate la documentazione della scheda). Per le schede audio standard, utilizzate il mixer fornito da Windows o Mac OS.

Regolare i livelli delle schede audio in Windows 7 e Vista

1. Fate clic con il pulsante destro del mouse sull'icona dell'altoparlante nella barra delle applicazioni, quindi scegliete Dispositivi di registrazione.
2. Fate doppio clic sulla sorgente di input da utilizzare.
3. Fate clic sulla scheda Livelli e regolate il cursore in base alle necessità.

Regolare i livelli delle schede audio in Windows XP

1. Fate doppio clic sull'icona dell'altoparlante sulla barra delle applicazioni.
2. Scegliete Opzioni > Proprietà.
3. Selezionate Registrazione, quindi fate clic su OK.
4. Selezionate la sorgente di input che desiderate usare e regolate il cursore Volume in base alle necessità.

Regolare i livelli delle schede audio in Mac OS

1. Scegliete Preferenze di Sistema dal menu Apple.
2. Fate clic su Suono, quindi sulla scheda Ingresso.
3. Selezionate il dispositivo che desiderate utilizzare e regolate il cursore Volume in ingresso in base alle necessità.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Modifica dei file audio

Miglioramenti delle modifiche forma d'onda

video2brain (07 maggio 2012)

Esercitazione - video

Migliori controlli per anteprima, trasporto e marcatori per semplificare il flusso di lavoro.

Visualizzazione dell'audio nell'editor forma d'onda

Visualizzare forme d'onda e spettri audio

La visualizzazione forma d'onda

La visualizzazione spettrale

Visualizzare i canali forma d'onda su più livelli o con colori univoci


Personalizzare la visualizzazione spettrale

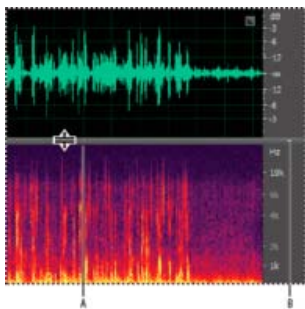
Modificare la scala verticale

[Torna all'inizio](#)

Visualizzare forme d'onda e spettri audio

Nell'editor forma d'onda, il pannello Editor offre una rappresentazione visiva delle onde sonore. Sotto la visualizzazione della forma d'onda predefinita nel pannello, ideale per valutare l'ampiezza audio, l'audio viene mostrato sotto forma di visualizzazione spettrale, che riporta la frequenza audio (dai bassi agli alti).

- Per mostrare la visualizzazione spettrale, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nella barra degli strumenti, fate clic sul pulsante Visualizzazione spettrale .
 - Nel pannello Editor, trascinate il divisore tra le visualizzazioni della forma d'onda e spettrale per cambiare la proporzione. Per visualizzare o nascondere immediatamente la visualizzazione spettrale, fate doppio clic sulla maniglia o fate clic sul triangolo a destra.



Visualizzazioni forma d'onda e spettrale

A. Trascinate il divisore per modificare la proporzione di ciascuna visualizzazione. **B.** Fate clic sul triangolo per mostrare o nascondere la visualizzazione spettrale.

Per individuare specifici canali in file stereo e surround 5.1, controllate gli indicatori nel righello verticale.

[Torna all'inizio](#)

La visualizzazione forma d'onda

La visualizzazione forma d'onda mostra una forma d'onda come serie di picchi negativi e positivi. L'asse x (righello orizzontale) misura il tempo, mentre l'asse y (righello verticale) misura l'ampiezza, ossia la sonorità del segnale audio. L'audio con volume minore ha picchi e avvallamenti meno pronunciati (più vicini alla linea centrale) rispetto all'audio con volume più elevato. Potete personalizzare la visualizzazione forma d'onda cambiando la scala verticale e i colori.

Poiché indica chiaramente le variazioni di ampiezza, la visualizzazione della forma d'onda è perfetta per identificare variazioni percussive in voci, percussioni e altro ancora. Per trovare una particolare parola proferita, ad esempio, potete cercare il picco alla prima sillaba e l'avvallamento dopo l'ultima.



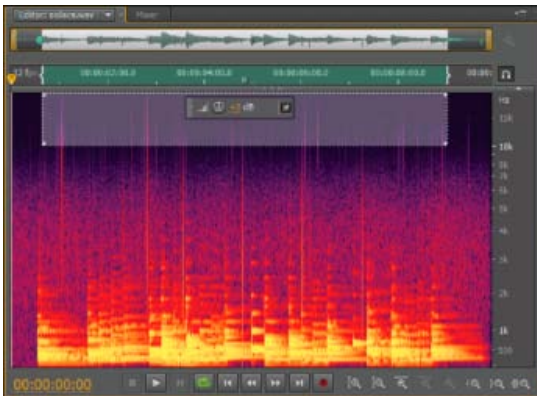
File stereo con visualizzazione della forma d'onda

[Torna all'inizio](#)

La visualizzazione spettrale

La visualizzazione spettrale mostra una forma d'onda in base alle sue componenti di frequenza, dove l'asse x (righello orizzontale) misura il tempo, mentre l'asse y (righello verticale) misura la frequenza. Questa visualizzazione consente di analizzare i dati audio per vedere quali sono le frequenze prevalenti. I colori più chiari rappresentano componenti di maggiore ampiezza. L'intervallo dei colori va da blu scuro (frequenze a bassa ampiezza) a giallo brillante (frequenze ad alta ampiezza).

La visualizzazione spettrale è utile nella rimozione di suoni non desiderati, ad esempio colpi di tosse e altri disturbi.



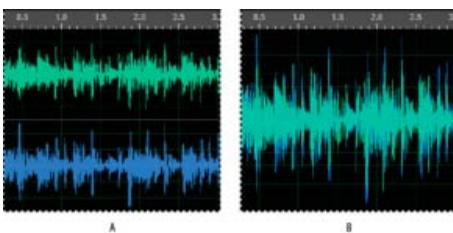
Visualizzazione spettrale, con alte frequenze selezionate

[Torna all'inizio](#)

Visualizzare i canali forma d'onda su più livelli o con colori univoci

Per i file audio stereo e surround 5.1, potete visualizzare i canali su più livelli o con colori univoci. I canali su più livelli mostrano meglio i cambiamenti di volume complessivi. L'utilizzo di colori univoci consente invece di distinguere meglio i vari canali.

- Scegliete Visualizza > Canali forma d'onda e selezionate Con livelli o Con colore univoco.



Opzioni di visualizzazione dei canali

A. Colore univoco **B.** A più livelli (con colore univoco ancora selezionato)

Personalizzare la visualizzazione spettrale

Le preferenze Visualizzazione spettrale consentono di evidenziare diversi dettagli e di isolare più facilmente gli artefatti.

1. Scegliete Modifica > Preferenze > Visualizzazione spettrale o Audition > Preferenze > Visualizzazione spettrale (Mac OS).
2. Impostate le seguenti opzioni:

Funzione di finestratura temporale Consente di determinare l'ampiezza della forma di trasformazione Fast Fourier. Le funzioni sono elencate dalla meno ampia alla più ampia. Le funzioni meno ampie includono meno frequenze circostanti ma riflettono con minor precisione le frequenze centrali. Le funzioni più ampie includono più frequenze circostanti ma riflettono con maggior precisione le frequenze centrali. Le opzioni Hamming e Blackman danno ottimi risultati generali.

Risoluzione spettrale Specifica il numero di bande verticali utilizzate per disegnare le frequenze. Aumentando la risoluzione si aumenta la precisione delle frequenze a scapito però della precisione temporale. Provate con impostazioni diverse fino a trovare la combinazione più appropriata per specifici contenuti audio. Ad esempio, un valore di risoluzione basso può essere più indicato per audio con una forte componente percussiva.

per regolare la risoluzione direttamente nel pannello Editor, fate clic con il pulsante destro del mouse sul righello verticale accanto alla visualizzazione spettrale e scegliete Aumenta o Riduci risoluzione spettrale.

Intervallo decibel Consente di cambiare l'intervallo di ampiezza per la visualizzazione delle frequenze. Un intervallo maggiore intensifica i colori e facilita la visione dei dettagli nell'audio con volume più basso. Questo valore regola semplicemente la visualizzazione spettrale e non cambia l'ampiezza dell'audio.

Riproduci solo frequenze selezionate quando esiste una selezione spettrale Deselezionate questa opzione per sentire tutte le frequenze nello stesso intervallo temporale della selezione.

Modificare la scala verticale

Nell'editor forma d'onda potete cambiare l'ampiezza o la scala delle frequenze del righello verticale.

Cambiare la scala di ampiezza della visualizzazione forma d'onda

- Nella visualizzazione forma d'onda, fate clic con il pulsante destro del mouse sul righello verticale e selezionate una delle seguenti opzioni:

Decibel Indica l'ampiezza su una scala decibel compresa tra $-\infty$ e zero dBFS.

Percentuale Indica l'ampiezza su una scala percentuale compresa tra -100% e 100% .

Valori campione Indica l'ampiezza su una scala che mostra l'intervallo di valori di dati supportato dalla profondità di bit corrente. Consultate [Profondità di bit](#). I valori a virgola mobile a 32 bit riflettono la scala normalizzata di seguito.

Valori normalizzati Indica l'ampiezza su una scala normalizzata compresa tra -1 e 1 .

Cambiare la scala di frequenza della visualizzazione spettrale


- Nella visualizzazione spettrale, fate clic con il pulsante destro del mouse sul righello verticale e selezionate una delle seguenti opzioni:

Più logaritmica o Più Lineare Visualizza gradualmente le frequenze mediante una scala più logaritmica (che riflette meglio le capacità uditive umane) o più lineare (per una migliore distinzione visiva delle alte frequenze).

tenete premuto il tasto Maiusc e fate scorrere la rotellina del mouse sulla visualizzazione spettrale per mostrare le frequenze in modo più logaritmico (verso l'alto) o lineare (verso il basso).

Completamente logaritmica o Completamente lineare Visualizza le frequenze in modo completamente logaritmico o lineare.

- [Onde sonore](#)
- [Cambiare i colori, la luminosità e le prestazioni dell'interfaccia](#)
- [Selezionare intervalli spettrali](#)
- [Tecniche per il ripristino dell'audio](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Selezione dell'audio

[Selezionare intervalli di tempo](#)

[Selezionare intervalli spettrali](#)

[Selezionare i disturbi e correggerli automaticamente](#)

[Selezionare una forma d'onda completa](#)


[Specificare i canali da modificare](#)

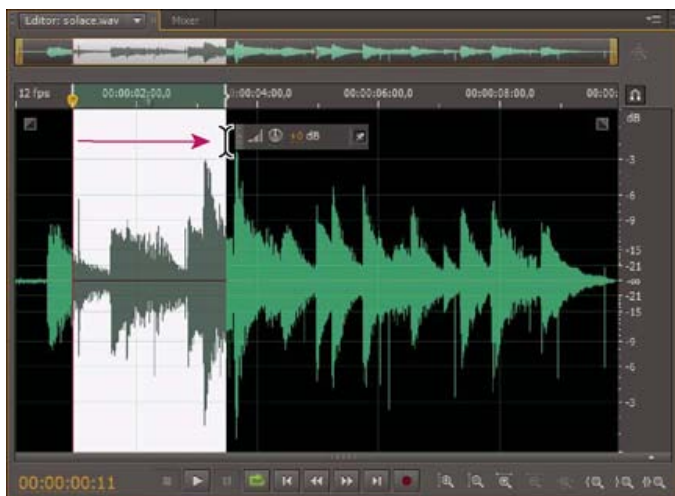
[Regolare una selezione verso punti di passaggio per lo zero](#)

[Eseguire l'aggancio a marcatori, righelli, fotogrammi e passaggi per lo zero](#)

[Torna all'inizio](#)

Selezionare intervalli di tempo

1. Nel barra degli strumenti, selezionate lo strumento Selezione del tempo .
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per selezionare un intervallo, trascinate nel pannello Editor.



Trascinare per selezionare gli intervalli di tempo

- Per estendere o ridurre una selezione, trascinatene i bordi. Per estendere rapidamente una selezione fino a una specifica posizione, tenete premuto il tasto Maiusc e fate clic oltre i bordi.

Nota: se preferite, potete fare clic con il pulsante destro del mouse per estendere o ridurre una selezione. Per attivare questa funzione, selezionate *Estendi selezione* nella sezione *Generale* della finestra di dialogo *Preferenze*.

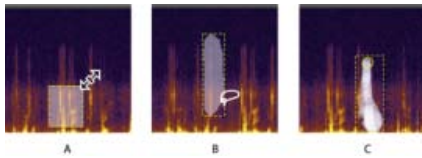
[Torna all'inizio](#)

Selezionare intervalli spettrali

Nelle visualizzazioni spettrali potete usare gli strumenti *Selezione scorrevole*, *Selezione lazo* o *Selezione pennello* per selezionare i dati audio in intervalli spettrali specifici. Con lo strumento *Selezione scorrevole* potete selezionare un'area rettangolare, Con gli strumenti *Selezione lazo* e *Selezione pennello* potete effettuare selezioni a mano libera. Tutti e tre gli strumenti consentono operazioni di modifica ed elaborazione dettagliate e offrono un'estrema flessibilità nelle operazioni di ripristino dell'audio. Ad esempio, se individuate un'imperfezione audio, potete selezionare e modificare esclusivamente le frequenze interessate, con risultati ottimali e un'elaborazione più veloce.




Lo strumento *Selezione pennello* crea selezioni uniche che determinano l'intensità degli effetti applicati. Per regolare l'intensità, applicare strati di

pennello o modificare l'impostazione Opacità nella barra degli strumenti. Maggiore l'opacità dell'area bianca selezionata, più intensi saranno gli effetti applicati.




Tipi di selezioni spettrali

A. Selezione B. Lazo C. Pennello

1. Nella barra degli strumenti selezionate lo strumento Selezione scorrevole , Selezione lazo  o Selezione pennello .
2. Nel pannello Editor, trascinate nella visualizzazione spettrale per selezionare i dati audio desiderati.

Nota: quando eseguite una selezione in una forma d'onda stereo, la selezione viene applicata a tutti i canali per impostazione predefinita. Per selezionare i dati audio di specifici canali, sceglieteli dal menu Modifica > Abilita canali.

3. Per regolare la selezione, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per spostare la selezione, posizionate il cursore nella selezione e trascinatela nella posizione desiderata.
 - Per ridimensionare la selezione, posizionate il cursore nell'angolo o nel bordo della selezione e trascinatela secondo la dimensione desiderata. Per le selezioni con il pennello, potete anche regolare l'impostazione Dimensione pennello nella barra degli strumenti.
 - Per aggiungere una selezione lazo o pennello, premete Maiusc e trascinate il mouse. Per ridurre la selezione, premete Alt e trascinate il mouse.
 - Per determinare l'intensità degli effetti applicati alle selezioni con il pennello, regolate l'opacità nella barra degli strumenti.


Per impostazione predefinita, Adobe Audition riproduce solo l'audio della selezione spettrale. Per sentire tutto l'audio dello stesso intervallo temporale, fate clic con il pulsante destro del mouse su Riproduci  e deselezionate Esegui solo selezione spettrale.

[Torna all'inizio](#)

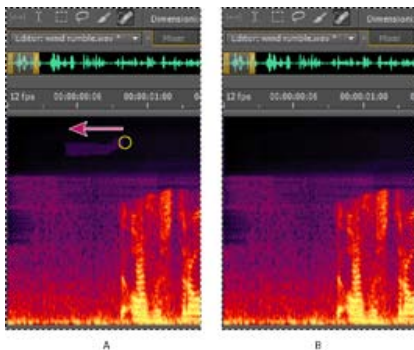
Selezionare i disturbi e correggerli automaticamente

Per la correzione rapida di singole imperfezioni audio minime, ad esempio scatti o schiocchi isolati, usate lo strumento Pennello correttivo al volo. Quando selezionate l'audio con questo strumento, viene applicato automaticamente il comando Preferiti > Correzione automatica.

Nota: la correzione automatica è ottimizzata per piccoli artefatti audio e limitata quindi a selezioni di un massimo di quattro secondi.

1. Nella barra degli strumenti, selezionate il Pennello correttivo al volo .
2. Per cambiare il diametro in pixel, regolate l'impostazione Dimensione pennello oppure premete i tasti di parentesi quadra.
3. Nel pannello Editor, tenete premuto o trascinate su un artefatto audio nella visualizzazione spettrale.

Nota: se fate clic senza tenere premuto il pulsante del mouse, Audition sposta l'indicatore del tempo corrente e consente di effettuare l'anteprima dell'audio, ma non lo ripara. Per riparare l'audio mediante clic, nelle preferenze Generali selezionate Quando si tiene premuto il pulsante del mouse crea una selezione circolare.



A. Prima B. Dopo

[Torna all'inizio](#)

Selezionare un'intera forma d'onda

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per selezionare un intervallo visibile di una forma d'onda, fate doppio clic nel pannello Editor.
 - Per selezionare una forma d'onda intera, fate triplo clic nel pannello Editor.

[Torna all'inizio](#)

Specificare i canali da modificare

Per impostazione predefinita, Adobe Audition applica selezioni e modifiche a tutti i canali di una forma d'onda stereo o surround. Tuttavia potete facilmente selezionare e modificare specifici canali.

- Nella parte destra del pannello Editor, fate clic sui pulsanti dei canali nel righello dell'ampiezza. Ad esempio, per un file stereo fate clic sul pulsante del canale sinistro **L** o destro **R**.

Suggerimento: per selezionare un canale stereo mediante trascinamento sulla parte superiore o inferiore del pannello Editor, selezionate *Consenti modifica canale contestuale* nella sezione *Generale* della finestra di dialogo *Preferenze*.



Selezione di specifici canali di un file surround 5.1

[Torna all'inizio](#)

Regolare una selezione verso punti di passaggio per lo zero

Per molte operazioni di montaggio come ad esempio l'eliminazione o l'inserimento di audio, i *passaggi per lo zero* (punto in cui l'ampiezza è pari a zero) rappresentano le posizioni migliori in cui effettuare le selezioni. Le selezioni che iniziano e terminano con un passaggio per lo zero comportano minor probabilità di pop o clic discernibili.


- Per regolare una selezione ai passaggi per lo zero più vicini, scegliete *Modifica > Passaggi per lo zero*. Quindi selezionate un'opzione come ad esempio *Regola selezione verso l'interno* (entrambe le estremità vengono spostate verso l'interno fino al successivo passaggio per lo zero).

*Per ridurre ulteriormente il rischio di pop o clic, a tutte le modifiche viene applicata la dissolvenza incrociata. Potete cambiare le durate delle dissolvenze incrociate nella sezione *Dati* della finestra di dialogo *Preferenze*.*

[Torna all'inizio](#)

Eeguire l'aggancio a marcatori, righelli, fotogrammi e passaggi per lo zero

L'*aggancio* fa sì che i bordi della selezione e l'indicatore del tempo corrente si spostino verso determinati elementi, quali marcatori, segni del righello, punti di passaggio per lo zero e fotogrammi. L'abilitazione dell'aggancio consente di eseguire selezioni accurate; tuttavia, se preferite, potete disattivare l'aggancio per elementi specifici.

1. Per attivare l'aggancio di elementi selezionati, fate clic sull'icona Attiva/disattiva aggancio  nella parte superiore del pannello Editor.
2. Per specificare gli elementi a cui agganciarsi, scegliete Modifica > Aggancio e selezionate una delle seguenti opzioni:

Aggancia a marcatori Aggancia a un punto di marcatore. Per informazioni sulla definizione dei marcatori, consultate [Lavorare con i marcatori](#).

Aggancia al righello (spesso) Gli elementi vengono agganciati solo alle principali divisioni numeriche della timeline (come minuti e secondi).

Nota: potete abilitare un solo comando *Aggancia al righello per volta*.

Aggancia al righello (sottile) Gli elementi vengono agganciati alle divisioni secondarie (come millisecondi) della timeline. Per posizionare con maggior precisione il cursore, effettuate uno zoom in (clic con il pulsante destro del mouse e trascinate sulla timeline) in modo da visualizzare divisioni secondarie più precise.

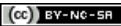
Aggancia a passaggi per lo zero Aggancia alla posizione più vicina in cui l'audio attraversa la linea centrale (punto con ampiezza zero).

Aggancia ai fotogrammi Aggancia al contorno di un fotogramma se il formato temporale viene misurato in fotogrammi (ad esempio Compact Disc e SMPTE).

Potete accedere ai comandi di aggancio facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla timeline.

Adobe consiglia anche

- [La visualizzazione spettrale](#)
- [Personalizzare la visualizzazione spettrale](#)
- [Agganciare alle estremità delle clip](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Copiare, tagliare, incollare ed eliminare l'audio

[Copiare o tagliare i dati audio](#)

[Incollare i dati audio](#)

[Eeguire il mix dei dati audio durante le operazioni Incolla](#)

[Eliminare o ritagliare l'audio](#)


[Torna all'inizio](#)

Copiare o tagliare i dati audio

1. Nell'editor forma d'onda, selezionate i dati audio da copiare o tagliare. Diversamente, per copiare o tagliare l'intera forma d'onda, deselectionate tutti i dati audio.
2. Scegliete una delle seguenti opzioni:
 - Modifica > Copia, per copiare i dati audio negli Appunti.
 - Modifica > Copia in nuovo, per copiare e incollare i dati audio in un file appena creato.
 - Modifica > Taglia, per rimuovere i dati audio dalla forma d'onda corrente e copiarli negli Appunti.

[Torna all'inizio](#)


Incollare i dati audio

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per incollare i dati audio nel file corrente, posizionate l'indicatore del tempo corrente  nel punto in cui desiderate inserire i dati audio o selezionate i dati audio da sostituire. Scegliete quindi Modifica > Incolla.
 - Per incollare i dati audio in un nuovo file, scegliete Modifica > Incolla in nuovo. Il nuovo file eredita automaticamente il tipo di campionamento (frequenza e profondità di bit) del materiale originale copiato negli Appunti.

[Torna all'inizio](#)

Eeguire il mix dei dati audio durante le operazioni Incolla

Il comando Incolla mix consente di eseguire un mix dei dati audio provenienti dagli Appunti con la forma d'onda corrente.

1. Nel pannello Editor posizionate l'indicatore del tempo corrente  in corrispondenza del punto in cui desiderate avviare il mix dei dati audio. In alternativa, selezionate i dati audio che desiderate sostituire.
2. Scegliete Modifica > Incolla mix.
3. Regolate le seguenti opzioni e fate clic su OK.

Audio copiato e Audio esistente Consente di regolare le relative percentuali.

Inverti audio copiato Inverte la fase dell'audio copiato, esagerando o riducendo l'annullamento della fase se l'audio esistente presenta contenuti simili. Per comprendere la cancellazione fase, consultate Modalità di interazione delle onde sonore.

Dissolvenza incrociata Applica una dissolvenza incrociata all'inizio e alla fine dell'audio incollato, creando transizioni più omogenee. Specificate la lunghezza della dissolvenza in millesimi di secondo.

Tipo Incolla | Audition CC Specificate il tipo Incolla. Le opzioni sono le seguenti:

Inserisci Inserisce l'audio nella posizione o selezione corrente. Adobe Audition inserisce l'audio nella posizione del cursore, spostando i dati esistenti alla fine del materiale inserito.

Sovrapponi (mix) Esegue il mix dell'audio al livello di volume selezionato con la forma d'onda corrente. Se l'audio è più lungo della forma d'onda corrente, essa viene allungata per poter contenere l'audio incollato.

Sovrascrivi Sovrascrive l'audio partendo dalla posizione del cursore e sostituisce il materiale esistente per la durata dell'audio. Ad esempio, incollare 5 secondi di materiale sostituisce i primi 5 secondi dopo il cursore.

Modula Modula l'audio con la forma d'onda corrente per un effetto interessante. Il risultato è simile alla sovrapposizione, tranne per il fatto che i valori delle due forme d'onda vengono moltiplicati l'uno con l'altro, campione per campione, invece di essere aggiunti.

Dagli appunti Incolla i dati audio dagli appunti interni attivi.

Da file Incolla i dati audio da un file. Per individuare il file, fate clic su Sfoglia.

Incolla ciclo continuo Incolla i dati audio per il numero di volte specificato. Se l'audio è più lungo della selezione corrente, tale selezione viene allungata di conseguenza in modo automatico.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Eliminare o ritagliare l'audio

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate l'audio da eliminare e scegliete Modifica > Elimina.
 - Selezionate l'audio da conservare e scegliete Modifica > Ritaglia. (L'audio indesiderato all'inizio e alla fine del file viene rimosso.)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Modifica dell'ampiezza e dissolvenza in modo visivo

[Applicare dissolvenza visiva in apertura o in chiusura](#)

[Estendere o ridurre l'ampiezza in modo visivo](#)

[Fissare o nascondere il controllo di ampiezza visivo](#)

Nonostante diversi effetti possano modificare l'ampiezza o applicare la dissolvenza, i controlli di guadagno e dissolvenza visivi consentono di eseguire queste operazioni in modo semplice e rapido. Mentre trascinate questi controlli nel pannello Editor, un'anteprima vi consente di regolare l'audio in modo preciso.



Controlli visivi nel pannello Editor

A. Controlli di dissolvenza **B.** Controlli di guadagno in un pannello a comparsa mobile (HUD, Heads-Up Display)

Per eseguire rapidamente una dissolvenza per l'audio selezionato, scegliete *Preferiti > Dissolvenza in apertura* oppure *Dissolvenza in chiusura*.

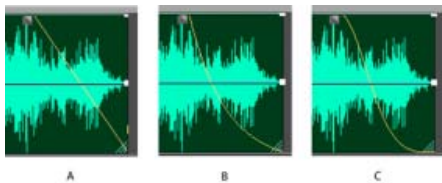
[Torna all'inizio](#)

Applicare dissolvenza visiva in apertura o in chiusura

Adobe Audition offre tre tipi di dissolvenza visiva:



- La dissolvenza lineare garantisce un cambiamento uniforme del volume adatto alla maggior parte dei materiali. Se questa dissolvenza risultasse troppo brusca, provate una delle altre opzioni.
- La dissolvenza logaritmica cambia il volume in modo uniforme lentamente e quindi rapidamente, o viceversa.
- La dissolvenza coseno ha una forma di curva a S e cambia il volume lentamente all'inizio, quindi più rapidamente nell'apice della dissolvenza e alla fine lentamente.

Nota: nell'editor forma d'onda, le dissolvenze modificano i dati audio in modo permanente. Per applicare delle dissolvenze che possano essere regolate nell'editor multitraccia, consultate *Applicare la dissolvenza* o *dissolvenza incrociata a clip* in una traccia.



Tipi di dissolvenza

A. Coseno **B.** Logaritmica **C.** Lineare

- Nella parte superiore destra o sinistra della forma d'onda trascinate verso l'interno la maniglia di Dissolvenza in apertura  o Dissolvenza in chiusura  ed effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per la dissolvenza lineare trascinate in senso orizzontale.
 - Per la dissolvenza logaritmica trascinate verso l'alto o verso il basso.

- Per una dissolvenza di tipo coseno (curva a S), tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

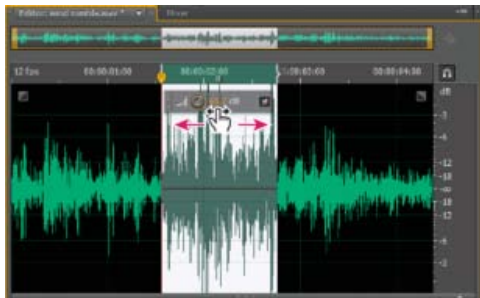
Se desiderate che per impostazione predefinita vengano create dissolvenze di tipo coseno e sia invece necessario premere il tasto modificatore per creare dissolvenze lineari o logaritmiche, modificate l'impostazione Dissolvenza predefinita nelle preferenze Generale.

[Torna all'inizio](#)

Estendere o ridurre l'ampiezza in modo visivo

1. Nel pannello Editor, selezionate dell'audio specifico oppure, per regolare l'intero file, non selezionate nulla.
2. Nel controllo mobile per la regolazione del guadagno, trascinate la manopola o i numeri.

I numeri indicano il raffronto fra la nuova ampiezza e quella esistente. Quando rilasciate il pulsante del mouse, i numeri tornano a 0 dB, per consentire di apportare ulteriori modifiche.




Cambiare il volume dell'area selezionata

[Torna all'inizio](#)

Fissare o nascondere il controllo di ampiezza visivo

Per impostazione predefinita, il controllo di ampiezza visiva compare come pannello a comparsa mobile (controllo di tipo HUD, Heads Up Display) sopra a tutte le forme d'onda. Se trovate che questo controllo HUD reca disturbo, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per bloccare il controllo HUD in una specifica posizione, fate clic sull'icona Fissa .
- Per mostrare il controllo HUD solo sulle selezioni evidenziate, selezionate Mostra l'HUD solo per gli intervalli della selezione, nelle preferenze Generale.
- Per nascondere completamente il controllo HUD, deselezionate Visualizza > Mostra HUD.

Adobe consiglia anche

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Lavorare con i marcatori

Aggiungere, selezionare e rinominare i marcatori

Regolare, unire, convertire o eliminare i marcatori

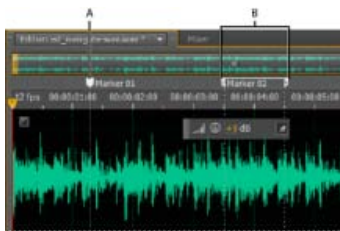
Salvare l'audio tra i marcatori su nuovi file

Creazione di sequenze di brani

I *marcatori* (anche detti *cue*) rappresentano posizioni definite in una forma d'onda. I marcatori facilitano la navigazione all'interno di una forma d'onda per effettuare una selezione, eseguire modifiche o riprodurre l'audio.

In Adobe Audition un marcatore può essere un *punto* o un *intervallo*. Un punto si riferisce a una specifica posizione temporale all'interno di una forma d'onda (ad esempio, 1:08.566 dall'inizio del file). Un intervallo prevede un'ora iniziale e un'ora finale (ad esempio, tutta la forma d'onda da 1:08.566 a 3:07.379). Potete trascinare i marcatori di inizio e di fine per un intervallo in tempi diversi.

Nella timeline nella parte superiore del pannello Editor, i marcatori presentano delle maniglie bianche che potete selezionare e trascinare o sui quali potete fare clic con il pulsante destro del mouse per accedere ad altri comandi.



Esempi di marcatori


A. Marcatore di tipo punto **B.** Marcatore di tipo intervallo

Nota: per mantenere i marcatori quando salvate un file, selezionate *Includi marcatori e altri metadati*.

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere, selezionare e rinominare i marcatori

Nonostante sia possibile aggiungere marcatori direttamente nel pannello Editor, usate il pannello Marcatori (Finestra > Marcatori) per definire e selezionare i marcatori.

per nascondere o mostrare informazioni quali *Durata* e *Tipo*, scegliete *Visualizzazione marcatori* dal menu del pannello .

Aggiungere un marcatore


1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Riproducete audio.
- Portate l'indicatore del tempo corrente  dove desiderate aggiungere un punto marcatore.
- Selezionate i dati audio che desiderate definire come intervallo del marcatore.

2. Premete il tasto M o fate clic sul pulsante *Aggiungi marcatore*  nel pannello Marcatori.

Per creare automaticamente dei marcatori in corrispondenza delle aree di silenzio, consultate [Opzioni di Elimina silenzio e Contrassegna audio](#).

Selezionare i marcatori

- Fate clic su un marcatore nel pannello Editor o Marcatori. Oppure fate doppio clic per spostare l'indicatore del tempo corrente  in tale posizione e selezionare l'area per marcatori di intervallo.
- Per selezionare marcatori adiacenti, fate clic sul primo marcatore che desiderate selezionare nel pannello Marcatori e quindi fate clic sull'ultimo tenendo premuto Maiusc.
- Per selezionare marcatori non adiacenti, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su di essi nel pannello Marcatori.
- Per portare l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza del marcatore più vicino, scegliete *Modifica > Marcatore > Sposta*

CTI al successivo o Sposta CTI al precedente.

Assegnare un nuovo nome a un marcatore

1. Nel pannello Marcatori, selezionate il marcatore.
2. Fate clic sul nome del marcatore e immettete il nuovo nome.

Regolare, unire, convertire o eliminare i marcatori


[Torna all'inizio](#)

Dopo aver creato marcatori potete regolarli per soddisfare al meglio le esigenze di un progetto audio.

Riposizionare i marcatori

- Nel pannello Editor, trascinate le maniglie del marcatore fino alla nuova posizione.
- Nel pannello Marcatori, selezionate il marcatore e immettete nuovi valori Inizio per i marcatori punto oppure valori Inizio, Fine e Durata per i marcatori intervallo.

Unire singoli marcatori

- Nel pannello Marcatori, selezionate i marcatori che desiderate unire e fate clic sul pulsante Unisci .
- Il nuovo marcatore unito prende il nome dal primo marcatore. I marcatori punto uniti diventano marcatori intervallo.


Convertire un marcatore punto in marcatore intervallo

- Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla maniglia del marcatore e scegliete Converti in intervallo.
- La maniglia del marcatore si suddivide in due maniglie.

Convertire un marcatore intervallo in marcatore punto


- Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla maniglia del marcatore e scegliete Converti in punto.
- Le due parti della maniglia del marcatore intervallo si uniscono in una sola maniglia, con il tempo di avvio dell'intervallo che diventa il tempo per il marcatore punto.

Eliminare i marcatori

- Selezionate uno o più marcatori e fate clic su Elimina  nel pannello Marcatori.
- Fate clic con il pulsante destro del mouse sulla maniglia del marcatore nel pannello Editor e scegliete Elimina marcatore.

Salvare l'audio tra i marcatori su nuovi file

[Torna all'inizio](#)

1. Nell'editor forma d'onda, scegliete Finestra > Marcatori.
2. Selezionate uno o più intervalli di marcatori. Consultate [Lavorare con i marcatori](#).
3. Fate clic sul pulsante Esporta audio  nel pannello Marcatori.
4. Impostate le seguenti opzioni:

Usa nomi marcatori come nome nei nomi file Utilizza il nome del marcatore come prefisso per il nome del file.

Prefisso Specifica un prefisso per i nomi dei nuovi file.

Numero iniziale postfisso Specifica con quale numero iniziare quando si aggiungono numeri al prefisso del nome file. Per distinguere i file salvati, Adobe Audition aggiunge automaticamente dei numeri dopo il prefisso (ad esempio, prefisso02, prefisso03).

Percorso Specifica la cartella di destinazione in cui vengono salvati i file. Fate clic su Sfoglia per specificare una cartella diversa.

Formato Specifica il formato di file. Nell'area Impostazioni formato di seguito sono riportate le modalità di compressione dei dati e archiviazione. Per modificarle, fate clic su Cambia. Consultate Impostazioni del formato audio.

Tipo campionamento Indica la frequenza di campionamento e la profondità di bit. Per regolare queste opzioni, fate clic su

Cambia. Consultate [Convertire la frequenza di campionamento di un file](#).

Includi marcatori e altri metadati Include nei file elaborati i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati. Consultate Visualizzazione e modifica dei metadati XMP.



[Torna all'inizio](#) 

Creazione di sequenze di brani

Una *sequenza di brani* è una raccolta di intervalli di marcatori che potete riprodurre in qualsiasi ordine e in ciclo continuo per un numero di volte specificato. Consente di sperimentare diverse versioni di un arrangiamento prima di applicare le modifiche. Le sequenze di brani vengono create nel pannello Sequenza brani (Finestra > Sequenza brani).

Nota: per registrare una sequenza brani con un file, salvate il file in formato WAV. Consultate [Salvare i file audio](#).


Creare una sequenza di brani

1. Nel pannello Sequenza brani, fate clic sul pulsante Apri pannello Marcatori .
2. Nel pannello Marcatori selezionate gli intervalli di marcatori che desiderate aggiungere alla sequenza di brani. Quindi fate clic sul pulsante Inserisci in sequenza brani i marcatori di intervallo selezionati  oppure trascinate i marcatori di intervallo nel pannello Sequenza brani.

Modificare l'ordine degli elementi in una sequenza brani

- Trascinate un elemento verso l'alto o il basso.


Riprodurre gli elementi di una sequenza brani

- Per riprodurre tutta la sequenza o solo una parte, selezionate il primo e l'ultimo elemento da riprodurre. Quindi fate clic sul pulsante Riproduci  nella parte superiore del pannello.
- Per riprodurre uno specifico elemento, fate clic sul pulsante Riproduci a sinistra del nome dell'elemento in questione.

Riprodurre in ciclo continuo un elemento in una sequenza di brani

- Selezionate un elemento e inserite un numero nella colonna Cicli continui. Ogni elemento può essere riprodotto in ciclo continuo per un numero di volte diverso.

Eliminare degli elementi da una sequenza di brani

- Selezionate gli elementi, quindi fate clic sul pulsante Rimuovi .
- [Opzioni di Elimina silenzio e Contrassegna audio](#)
- [Elaborare file in batch](#)
- [Lavorare con i marcatori](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Invertire, riprodurre all'indietro e disattivare l'audio

[Invertire una forma d'onda](#)

[Riprodurre all'indietro una forma d'onda](#)

[Creare il silenzio](#)

Invertire una forma d'onda

[Torna all'inizio](#)

L'effetto Inverti inverte la fase audio di 180 gradi. Per comprendere i gradi di fase, consultate Misurazioni con oscilloscopio.

L'inversione non genera alcuna modifica percepibile sulle singole forme d'onda, ma la differenza può essere avvertita quando unite le forme d'onda. Ad esempio, potete invertire l'audio incollato in modo da allinearlo in maniera migliore con l'audio esistente. Oppure, potete invertire un canale di un file stereo per correggere una registrazione fuori fase.

1. Se desiderate invertire parte di una forma d'onda, selezionate l'intervallo desiderato. Oppure, potete deselectare tutti i dati audio per invertire l'intera forma d'onda.
2. Scegliete Effetti > Inverti.

Riprodurre all'indietro una forma d'onda

[Torna all'inizio](#)


L'effetto Riproduci all'indietro inverte una forma d'onda da destra a sinistra in modo che questa possa essere riprodotta all'indietro. La riproduzione all'indietro è utile per creare effetti speciali.

1. Se desiderate riprodurre all'indietro parte di una forma d'onda, selezionate l'intervallo desiderato. In alternativa, potete deselectare tutti i dati audio per invertire l'intera forma d'onda.
2. Scegliete Effetti > Riproduci all'indietro.

Creare il silenzio

[Torna all'inizio](#)

La creazione del silenzio è utile per inserire pause e rimuovere rumore superfluo da un file audio. Adobe Audition offre due modi per creare aree di silenzio:

- Per disattivare l'audio nell'editor forma d'onda, selezionate i contenuti da disattivare e scegliete Effetti > Silenzio. A differenza dell'eliminazione o del taglio di una selezione, in cui viene effettuata una giunzione del materiale circostante, il silenzio lascia inalterata la durata della selezione.
- Per aggiungere del silenzio nell'editor forma d'onda o multitraccia, posizionate l'indicatore del tempo corrente  oppure selezionate l'audio esistente da silenziare. Quindi scegliete Modifica > Inserisci > Silenzio e immettete un valore in secondi. L'audio a destra viene spinto in avanti nel tempo, estendendone la durata. Se necessario, le clip multitraccia vengono divise.

Altri argomenti presenti nell' Aiuto



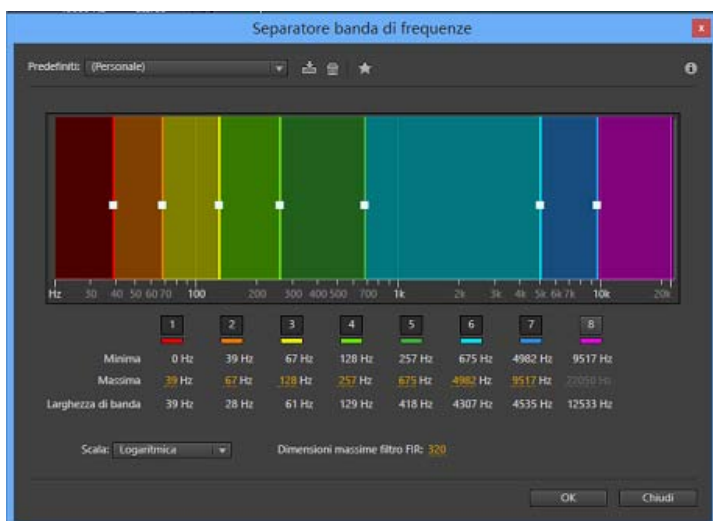
[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Frazionatore della banda di frequenza

Il Frazionatore della banda di frequenza consente di individuare una determinata clip audio (o una sezione evidenziata di essa) ed eseguirne fino a otto copie, di cui ciascuna con una gamma di frequenza diversa dall'originale. Le frequenze di crossover specificate determinano i punti di divisione. Ogni copia della forma d'onda viene posizionata nella propria traccia, all'interno della finestra della sessione. A questo punto potete modificare o applicare effetti a ciascuna banda indipendentemente.

Ad esempio, l'uso dell'impostazione predefinita di tre bande con valori di crossover di 800 e 3.200 crea tre copie della forma d'onda selezionata: una con le frequenze della forma d'onda selezionata da 0 a 800 Hz, una con le frequenze da 800 a 3.200 Hz e l'ultima con le frequenze da 3.200 a 22.050 Hz (o con qualsiasi frequenza massima presente, in base alla frequenza di campionamento).

1. Aprire un clip audio. Per elaborare una selezione utilizzando uno strumento di selezione, selezionate un intervallo da elaborare.
2. Scegliete Modifica > Frazionatore della banda di frequenza..



Frazionatore della banda di frequenza

3. Impostate le seguenti opzioni e fate clic su OK.

Opzioni Frazionatore della banda di frequenza


Bande Imposta il numero di punti di divisione. La forma d'onda originale viene copiata il numero di volte specificato e ogni copia assume una gamma di frequenza diversa, come stabilito dal numero di crossover.

Massima Specifica la frequenza massima per ciascuna banda. Le opzioni Minima e Larghezza di banda consentono di visualizzare i valori calcolati in base ai valori massimi di frequenza per le bande correnti e adiacenti.

Scala Specifica la scala visualizzata per indicare graficamente le bande. Potete scegliere Lineare o Logaritmica.

Dimensione massima filtro FIR Imposta la dimensione massima del filtro FIR (Finite Impulse Response), che mantiene gli errori di fase sulla curva di risposta. I filtri FIR sono diversi dai filtri IIR, che possono avere errori di fase (spesso percepibili con una qualità squillante). I valori più alti

consentono maggiore precisione nel filtro delle frequenze. Il valore predefinito, 320, funziona quasi sempre, ma occorre aumentarlo se si verifica una distorsione o una risonanza nelle onde filtrate.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Automazione delle attività più comuni

Preferiti

[Far corrispondere il volume in più file](#)

[Elaborare file in batch](#)

[Torna all'inizio](#) 

I preferiti


I *preferiti* sono combinazioni di effetti, dissolvenze e regolazioni di ampiezza che potete salvare e riapplicare rapidamente a qualsiasi file o selezione nell'editor forma d'onda. Nel menu Preferiti sono elencati alcuni predefiniti con cui potete iniziare e vengono aggiunti quelli che creerete.

Per assegnare scelte rapide da tastiera ai preferiti, consultate [Personalizzare le scelte rapide da tastiera](#).

Creare un preferito da una combinazione di regolazioni

1. Nell'editor forma d'onda, scegliete Preferiti > Inizia registrazione preferito.
2. Applicate gli effetti, le dissolvenze e le regolazioni di ampiezza che desiderate salvare.
3. Scegliete Preferiti > Interrompi registrazione preferito e assegnate un nome al preferito.

Creare un preferito da un particolare effetto

1. Regolate le impostazioni dell'effetto in base alle vostre esigenze.
2. Fate clic sull'icona Preferito  in alto a destra nella finestra di dialogo dell'effetto. Quindi assegnate un nome al preferito.

Eliminare un preferito


1. Scegliete Preferiti > Elimina preferito.
2. Selezionate il nome del preferito da eliminare e fate clic su OK.

[Torna all'inizio](#) 


Far corrispondere il volume in più file

Se prevedete di presentare un gruppo di file audio su CD, in Internet o altrove, usate il pannello Corrispondenza rispetto al volume per rendere i suoni omogenei.

Per effettuare la corrispondenza di clip multitraccia senza modificare i file sorgente, consultate [Corrispondenza del volume delle clip multitraccia](#).

1. Nell'editor forma d'onda, scegliete Finestra > Corrispondenza rispetto al volume.
2. Trascinate i file dal pannello File al pannello Corrispondenza rispetto al volume. In alternativa fate clic sul pulsante Aggiungi file  nel pannello per individuare i file nel sistema.

Nota: per impostazione predefinita, Corrispondenza rispetto al volume elabora solo alcuni file alla volta per mantenere prestazioni ottimali. Per elaborare più file, modificate il valore per l'opzione Numero massimo di processi su file simultanei nelle preferenze Dati.

3. (Facoltativo) Per visualizzare le statistiche di ampiezza quali il volume percepito e di picco per ciascun file, fate clic sull'icona Calcola . Quindi fate clic su Impostazioni per specificare i valori di destinazione in base a tali statistiche.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per elaborare i file esistenti e salvarli in un secondo momento, deselezionate l'opzione Esporta nella parte inferiore del pannello.
 - Per elaborare nuovi file, selezionate Esporta. Per personalizzare le impostazioni di esportazione, consultate [Elaborare file in batch](#).
5. Fate clic su Esegui.

Le statistiche di Corrispondenza rispetto al volume

Volume Valore medio di ampiezza.

Percepito Valore medio di ampiezza regolato in base alla maggiore sensibilità uditiva alle frequenze intermedie.

RMS totale Si tratta del valore di ampiezza calcolato come "root-mean-square" (media quadratica, o radice quadrata della media dei quadrati) più comune nell'intero file. Ad esempio, se la maggior parte di due file ha un valore di -50 dBFS, i valori RMS totali riflettono tale valore, anche se un file contiene più passaggi con volume maggiore.

In molti casi l'ampiezza RMS riflette meglio l'ampiezza percepita rispetto alla media assoluta del volume.

Picco Ampiezza massima.

Picco effettivo È l'ampiezza massima definita dallo standard ITU-R BS.1770-2.

Clip % Percentuale della forma d'onda che subirebbe del clipping in seguito alla normalizzazione. Se viene usata la limitazione, il clipping non si verifica. Tuttavia, è consigliabile evitare il clipping prima dell'applicazione di limitazioni. Se uno qualsiasi dei file di cui è stata effettuata la corrispondenza rispetto al volume presenta un valore di clipping superiore a 0%, fate clic su Annulla e impostate la corrispondenza su un valore di ampiezza leggermente inferiore.

Regolare le impostazioni di Corrispondenza in base al volume

- Nel pannello Corrispondenza in base al volume, fate clic su Impostazioni per regolare le seguenti opzioni:

Corrispondenza con Determina in che modo l'ampiezza viene confrontata matematicamente:

RMS totale Effettua la corrispondenza con il volume complessivo specificato.

File Effettua la corrispondenza con il volume complessivo di un determinato file. Scegliete questa opzione se un file

riflette il volume di destinazione desiderato.

Volume Effettua la corrispondenza con il volume medio specificato.

Volume percepito Effettua la corrispondenza con il volume percepito, tenendo conto della maggiore sensibilità uditiva alle frequenze intermedie. Questa opzione offre buoni risultati a meno che l'enfasi delle frequenze non vari notevolmente in un file (ad esempio, se le frequenze intermedie sono più pronunciate in un breve passaggio, mentre le basse frequenze altrove).

Volume picco Effettua la corrispondenza con l'ampiezza massima specificata e normalizza i file. Poiché questa opzione mantiene l'intervallo dinamico, è una buona scelta per i file che prevedete di elaborare ulteriormente, oppure per l'audio estremamente dinamico, come la musica classica.

Usa limitazione Applica la limitazione rigida per evitare che i picchi subiscano clipping. Quando amplificate l'audio, alcuni campioni audio potrebbero estendersi oltre il punto di clipping.

Tempo di lookahead Specifica il tempo (in millisecondi) di attenuazione dell'audio prima di raggiungere il picco più elevato.

Nota: se esso è insufficiente, possono verificarsi effetti di distorsione percepibili. Accertatevi che il valore sia pari ad almeno 5 millisecondi.


Tempo di rilascio Imposta il tempo (in millisecondi) necessario affinché l'attenuazione torni a 12 dB (il tempo approssimativo necessario affinché l'audio torni al volume normale dopo un picco particolarmente elevato).

Nota: Un'impostazione pari a 200 millisecondi è particolarmente efficace per conservare le frequenze molto basse. Se l'impostazione è troppo alta, l'audio potrebbe restare al di sotto dei livelli normali per un po'.

[Torna all'inizio](#)

Elaborare file in batch

L'elaborazione in batch di gruppi di file consente di applicare rapidamente l'elaborazione di un preferito, ricampionare o salvare in un nuovo formato. Potete rapidamente automatizzare le operazioni più comuni quali l'esportazione in formato mp3 o l'applicazione di effetti identici a file correlati.

1. Nell'editor forma d'onda, scegliete Finestra > Elaborazione batch.
2. Fate clic sul pulsante  Aggiungi file nel pannello Elaborazione batch per individuare i file presenti nel sistema. Per aggiungere rapidamente tutti i file aperti, scegliete File > Elaborazione batch Salva tutti i file audio come.
Nota: per impostazione predefinita, vengono elaborati in batch fino a tre file alla volta per mantenere le prestazioni ottimali. Per elaborare più file, modificate il valore per l'opzione Numero massimo di processi su file simultanei nelle preferenze Dati.
3. Selezionate un'opzione di elaborazione dal menu Preferito. Quindi effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per elaborare i file esistenti, deselezionate Esporta nella parte inferiore del pannello e fate clic su Esegui.
 - Per elaborare nuovi file, selezionate Esporta e fate clic su Esegui. Per personalizzare le impostazioni di esportazione, seguite la procedura descritta.
4. Fate clic su Impostazioni esportazione e impostate le seguenti opzioni:

Prefisso nome file e Postfisso nome file Facilita l'individuazione dei file elaborati in batch.

Modello Specifica una convenzione di denominazione per i file elaborati, ad esempio Artista, Data, Brano (%a/%d/%s).

Percorso Specifica la cartella di destinazione in cui vengono inseriti i file elaborati.

Come percorso file sorgente Salva i file modificati nella stessa cartella del file sorgente.

Sovrascrivi i file esistenti Sostituisce automaticamente i file esistenti che hanno lo stesso nome.

Formato Specifica il formato di file. Nell'area Impostazioni formato di seguito sono riportate le modalità di compressione dei dati e archiviazione. Per modificarle, fate clic su Cambia. Consultate Impostazioni del formato audio.

Tipo campionamento Indica la frequenza di campionamento e la profondità di bit. Per personalizzare le opzioni, fate clic su Cambia. Consultate [Convertire la frequenza di campionamento di un file](#).

Nuovo tipo di campionamento Indica la frequenza di campionamento e la profondità di bit dopo l'esportazione. Se i file sorgente hanno diversi tipi di campionamento, fate clic sul menu a comparsa per vedere come viene convertito ogni file. Il menu non applica opzioni di conversione; per regolarle, fate clic su Modifica per tipo di campionamento.

Rimuovi file dal pannello al termine dell'operazione Rimuove i nomi di file dal pannello Elaborazione batch dopo l'esportazione.

Includi marcatori e altri metadati Include nei file elaborati i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati. Consultate Lavorare con i marcatori e Visualizzazione e modifica dei metadati XMP.

- [Selezione dell'audio](#)
- [Effetto Normalizza \(solo editor forma d'onda\)](#)
- [Analizzare l'ampiezza](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Annulla, Ripristina e Cronologia

[Annullare e ripristinare le modifiche](#)
[Confrontare gli stati della cronologia](#)

Annullare e ripristinare le modifiche

[Torna all'inizio](#)

Ogni volta che avviate Adobe Audition, esso tiene traccia delle modifiche eseguite. Le modifiche non vengono applicate in modo definitivo finché il file non viene salvato e chiuso e questo consente di disporre di capacità illimitate di operazioni Annulla e Ripristina.

❖ Per annullare o ripristinare le modifiche, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per annullare una modifica, scegliete Modifica > Annulla [nome modifica].
- Per ripristinare una modifica, scegliete Modifica > Ripristina [nome modifica].
- Per ripetere l'ultimo comando, nell'editor forma d'onda scegliete Modifica > Ripeti ultimo comando. Potete ripetere la maggior parte dei comandi; tuttavia, ci sono alcune eccezioni, ad esempio il comando Elimina.

Per ripetere l'ultimo comando senza aprirne la finestra di dialogo, premete Ctrl+R (Windows) o Comando+R (Mac OS).

Confrontare gli stati della cronologia

[Torna all'inizio](#)

I comandi Annulla e Ripeti propongono una sequenza incrementale di modifiche, mentre il pannello Cronologia vi consente di ripristinare immediatamente qualsiasi modifica precedentemente apportata. Utilizzate il pannello per un rapido confronto tra audio elaborato e originale o per annullare una serie di modifiche che hanno comportato risultati non voluti.



Nota: gli stati della cronologia vengono eliminati quando chiudete un file.

Ripristinare gli stati

- Per ripristinare un qualsiasi stato della cronologia, fate clic su di esso.
- Per passare in modo incrementale tra i vari stati, premete i tasti Freccia su e Freccia giù.

Eliminare gli stati

Quando si lavora con file audio di dimensioni molto elevate, è utile eliminare gli stati della cronologia non necessari e le istantanee per liberare spazio su disco e migliorare le prestazioni.

- Per eliminare tutti gli stati, scegliete Cancella cronologia dal menu del pannello .
- Per eliminare uno specifico stato, selezionatelo e fate clic sull'icona del Cestino .

Nota: l'eliminazione degli stati della cronologia comporta la rimozione dei relativi comandi Annulla.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Conversione dei tipi di campione

[Ascoltare un file a una diversa frequenza di campionamento](#)

[Convertire la frequenza di campionamento di un file](#)

[Convertire una forma d'onda tra surround, stereo e mono](#)

[Modificare la profondità di bit di un file](#)

[Usare le impostazioni predefinite della conversione della frequenza di campionamento](#)

Ascoltare un file a una diversa frequenza di campionamento

[Torna all'inizio](#)

Il comando Interpreta frequenza campionamento consente di ascoltare il modo in cui un file audio verrà prodotto a una diversa frequenza di campionamento. Consultate Frequenza di campionamento. Questo comando consente di individuare i file in cui è specificata una frequenza errata nell'intestazione del file. Per convertire permanentemente la frequenza di campionamento, potete quindi scegliere Modifica > Converti tipo di campione.

1. Nell'editor forma d'onda, scegliete Modifica > Interpreta frequenza campionamento.
2. Inserite una frequenza di campionamento nella casella di testo oppure scegliete una frequenza di campionamento comune dall'elenco.

Nota: anche se in Adobe Audition potete lavorare con frequenze di campionamento comprese tra 6.000 e 192.000 Hz, è possibile che la vostra scheda audio non sia in grado di riprodurre tutte le frequenze in modo adeguato. Per determinare le frequenze di campionamento supportate, consultate la documentazione della scheda.

Convertire la frequenza di campionamento di un file

[Torna all'inizio](#)

La frequenza di campionamento di un file determina l'intervallo di frequenze della forma d'onda. Durante la conversione della frequenza di campionamento, tenete presente che la maggior parte delle schede audio supporta solo determinate frequenze di campionamento.

1. Nell'editor forma d'onda, scegliete Modifica > Converti tipo di campione.
per accedere rapidamente alla finestra di dialogo Converti tipo di campione, fate doppio clic sulla sezione Tipo campionamento nella barra di stato. Consultate Visualizzare la barra di stato.
2. Selezionate una frequenza dall'elenco Frequenza di campionamento oppure inserite una frequenza personalizzata nella casella di testo.
3. Nella sezione Avanzate, trascinate il cursore Qualità per regolare la qualità della conversione di campionamento.

Con valori più alti vengono mantenute maggiormente le alte frequenze, ma la conversione richiede più tempo. Con valori inferiori il tempo di elaborazione è più breve ma le alte frequenze vengono ridotte.

Se dovete campionare verso il basso da una frequenza di campionamento alta a una bassa, impostate Qualità su valori più elevati. I valori elevati hanno invece poco effetto quando si effettua il campionamento verso l'alto.

4. Per risultati ottimali, selezionate Filtro pre/post in modo da evitare rumori di aliasing.

Convertire una forma d'onda tra surround, stereo e mono

[Torna all'inizio](#)

Il comando Converti tipo di campione rappresenta il modo più veloce di convertire una forma d'onda in un diverso numero di canali.

1. Nell'editor forma d'onda, scegliete Modifica > Converti tipo di campione.
2. Dal menu Canali scegliete Mono, Stereo o 5.1.
3. Nella sezione Avanzate, immettete le percentuali desiderate per Mix sinistro e Mix destro:
 - Quando convertite da mono a stereo, le opzioni Mix sinistro e Mix destro consentono di specificare l'ampiezza relativa con la quale il segnale mono originale viene inserito su ciascun lato del nuovo segnale stereo. Ad esempio, potete inserire la sorgente mono solo sul canale sinistro, solo sul canale destro o su qualunque punto intermedio.
 - Quando convertite da stereo a mono, le opzioni Mix sinistro e Mix destro consentono di controllare la quantità di segnale proveniente dal canale corrispondente che verrà mixato nella forma d'onda mono finale. Il metodo di mixaggio più comune usa il 50% di entrambi i canali.

Per altre tecniche di conversione dei canali, consultate i seguenti argomenti:

- Eseguire il mix dei dati audio durante le operazioni Incolla
- Effetto Mixer canali

Modificare la profondità di bit di un file

La profondità di bit di un file determina l'intervallo dinamico dell'audio. Consultate Profondità di bit. Adobe Audition supporta una risoluzione max. a 32 bit. Potete aumentare la profondità bit di un file per acquisire un maggior intervallo dinamico oppure potete abbassare la profondità bit di un file per ridurre la dimensione del file.

Nota: alcune applicazioni e lettori multimediali di uso comune richiedono audio a 16 bit o inferiore.

1. Nell'editor forma d'onda, scegliete Modifica > Converti tipo di campione.
2. Selezionate una profondità di bit dal menu oppure inserite un valore personalizzato nella casella di testo.
3. Nella sezione Avanzate, impostate le seguenti opzioni:

Dithering Consente di attivare o disattivare il dithering durante la conversione in profondità di bit inferiori. Se il dithering è disattivato, la profondità di bit viene troncata bruscamente e si verificano dei crepitii nei passaggi con volume più basso a causa della distorsione di quantizzazione.

Anche se il dithering inserisce una piccola quantità di rumore, il risultato è di gran lunga preferibile rispetto alla maggiore distorsione che altrimenti avvertireste nei livelli di segnale più bassi. Inoltre, il dithering consente di avvertire suoni che verrebbero mascherati dai limiti di rumore e di distorsione dell'audio a profondità di bit inferiori.

Tipo dithering Consente di controllare in che modo il rumore di dithering viene distribuito rispetto al valore di ampiezza originale. In genere Triangolare offre il miglior compromesso tra il rapporto segnale-rumore, la distorsione e la modulazione del rumore.

Tipo dithering	Consente di ridurre il rapporto segnale-rumore.	Modulazione del rumore
Triangolare	4,8 dB	No
Gaussiana	6,0 dB	Irrilevante

Nota: le opzioni Triangolare (forma) e Gaussiano (forma) spostano una quantità di rumore leggermente maggiore nelle alte frequenze. Per poter esercitare un maggiore controllo, impostate le opzioni Forma del rumore.

Forma del rumore Determina quali frequenze contengono rumore di dithering. Questo consente di utilizzare profondità di dithering inferiori senza introdurre artefatti percepibili. La forma migliore dipende dall'audio sorgente, dalla frequenza di campionamento finale e dalla profondità di bit.

Nota: l'opzione Forma del rumore è disattivata per frequenze di campionamento inferiori a 32 kHz perché tutto il rumore resterebbe in frequenze percepibili.

Passaggio alte Con un crossover impostato su 7,3 kHz, abbassa il rumore di dithering a -180 dB per 0 Hz e a -162 dB per 100 Hz.

Curva leggera Con un crossover impostato su 11 kHz, abbassa il rumore a -3 dB per 0 Hz e a -10 dB per 5 Hz.

Neutro Neutro (leggero) è piatto fino a 14 kHz, alza il rumore fino a un massimo a 17 kHz ed è nuovamente piatto a frequenze superiori. Il rumore di fondo corrisponde all'assenza di forma del rumore, ma più basso di circa 11 dB.

Neutro (pesante) è piatto fino a 15,5 kHz e tutto il rumore di dithering è collocato al di sopra di 16 kHz (o dove specificate il crossover). Se il crossover è troppo basso, con un udito sensibile si può percepire un suono dal tono alto. Tuttavia, se si converte audio da 48 o 96 kHz, il crossover può essere superiore a 20 kHz.

Scegliete una forma neutra per evitare un sibilo di fondo con colorazione audio. Tuttavia, il sibilo risulterà più forte che non con altre forme.

A forma di U A forma di U (poco profondo) è prevalentemente piatta da 2 kHz fino a 14 kHz ma il volume si alza in prossimità di 0 Hz perché le basse frequenze sono notevolmente più percepibili. A forma di U (medio) colloca un po' più di rumore nelle alte frequenze al di sopra di 9 kHz, in modo da ridurre il rumore al di sotto di tale frequenza. A forma di U (profondo) incrementa ulteriormente il rumore al di sopra di 9 kHz, ma lo riduce notevolmente nell'intervallo tra 2 e 6 kHz.

Ponderato Ponderato (leggero) considera la percezione uditiva dei suoni bassi e riduce maggiormente il rumore nell'intervallo tra 2 e 6 kHz mentre lo alza nell'intervallo tra 10 e 14 kHz. Con volumi più alti si potrebbero udire dei sibili. Ponderato (pesante) riduce in modo più uniforme l'intervallo più sensibile tra 2 e 6 kHz a scapito di maggior rumore oltre gli 8 kHz.

Crossover Specifica la frequenza al di sopra della quale si verifica la forma del rumore.


Intensità Specifica l'ampiezza massima del rumore aggiunto a singole frequenze.


Modalità adattata Varia la distribuzione del rumore per le varie frequenze.

[Torna all'inizio](#) 

Usare le impostazioni predefinite della conversione della frequenza di campionamento

Se dovete eseguire la stessa conversione su più file, potete risparmiare tempo utilizzando un'impostazione predefinita della conversione della frequenza di campionamento.

1. Scegliete Modifica > Converti tipo di campione.
2. Regolare le impostazioni nel modo desiderato.
3. Fate clic sul pulsante Nuovo predefinito .

Dopo aver creato un predefinito, questo viene inserito nell'elenco dei predefiniti che si trova nella parte superiore della finestra di dialogo. Se desiderate eliminare un predefinito, sceglietela dall'elenco e fate clic sul pulsante Elimina .



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Analisi di fase, frequenza e ampiezza

Analizzare la fase

Analizzare l'intervallo di frequenza

Analizzare l'ampiezza

Adobe Audition offre diverse tecniche di analisi dell'audio. Per confrontare i rapporti di fase tra due canali potete usare il pannello Controllo fase. Per analizzare la gamma tonale e l'intervallo dinamico, usate i pannelli Analisi della frequenza e Statistiche di ampiezza.

L'editor forma d'onda offre inoltre la visualizzazione frequenza spettrale, che potete usare insieme a questi metodi di analisi. Consultate [Visualizzazione dell'audio nell'editor forma d'onda](#).

Analizzare la fase

[Torna all'inizio](#)

Nel pannello controllo fase vengono mostrati i canali fuori fase per le forme d'onda stereo e surround, che potete quindi correggere con il comando Effetti > Inverti. Consultate Invertire una forma d'onda. Questo pannello è inoltre utile per individuare i canali altamente in fase che risulterebbero simili se combinati in mono. Consultate Convertire una forma d'onda tra surround, stereo e mono.

Per comprendere la fase audio, consultate Modalità di interazione delle onde sonore.

1. Scegliete Finestra > Controllo fase.
2. Fate clic con il pulsante destro del mouse sul pannello Controllo fase e scegliete i canali dai menu Canale e Confronta con.
3. Nel pannello Editor, selezionate eventualmente un intervallo e avviate la riproduzione.

In Controllo fase, l'audio a sinistra è maggiormente fuori fase e quello a destra è maggiormente in fase. Il valore -1,0 corrisponde alla cancellazione di fase totale, mentre 1.0 indica contenuti audio identici in ciascun canale.

Per personalizzare l'aspetto dei controlli, fate clic su di essi con il pulsante destro del mouse e selezionate Mostra sfumatura colore o Mostra controlli LED.

Analizzare l'intervallo di frequenza

[Torna all'inizio](#)

Potete usare il pannello Analisi della frequenza per identificare le bande di frequenza che causano problemi, da eliminare successivamente con un effetto filtro.

1. Scegliete Finestra > Analisi della frequenza.
2. Nel pannello Editor fate clic su un punto temporale, selezionate un intervallo o avviate la riproduzione.
3. Nel pannello Analisi della frequenza, visualizzate la frequenza sull'asse orizzontale e l'ampiezza sull'asse verticale.
Se selezionate un intervallo, Adobe Audition analizza solo il punto centrale. Per analizzare la frequenza complessiva dell'intervallo, fate clic su Scansione selezione.

Opzioni Analisi della frequenza

Scala Visualizza la scala della frequenza in modo logaritmico (che riflette meglio le capacità uditive umane) o lineare (che offre più dettagli nelle alte frequenze).

Copia tutti i dati del grafico  Copia negli Appunti del sistema un rapporto in formato testo dei dati di frequenza.

Pulsanti di blocco Consentono di riprendere fino a otto istantanee della frequenza durante la riproduzione di una forma d'onda. Il profilo della frequenza (riprodotto nello stesso colore del pulsante su cui avete fatto clic) viene bloccato sul grafico e sovrapposto su altri profili di frequenza. Per eliminare un profilo di frequenza bloccato, fate di nuovo clic sul relativo pulsante Blocca.

Visualizza Cambia la visualizzazione del grafico. Scegliete uno dei seguenti stili:

Linee Visualizza l'ampiezza in ciascuna frequenza con semplici linee. Per impostazione predefinita, il canale sinistro è verde e quello destro è blu.

Area Riempie l'area sottostante le linee di ampiezza di un colore in tinta unita e uniforme eventuali differenze di ampiezza nella stessa area.

Barre Suddivide la visualizzazione in segmenti rettangolari per indicare l'effetto della risoluzione dell'analisi. Le barre più strette rappresentano una dimensione FFT maggiore e quindi una più elevata risoluzione dell'analisi.

Canale alto Determina quale canale di un file stereo o surround viene rappresentato in primo piano rispetto agli altri nel grafico. Per combinare i canali visualizzati, scegliete Media.

Esegui scansione o Scansione selezione Esegue la scansione dell'intero file o solo della selezione corrente e visualizza nel grafico la media dei dati di frequenza. Per impostazione predefinita, il grafico rappresenta i dati dal punto centrale dei file e delle selezioni.

Opzioni avanzate

Dimensioni FFT Specifica la dimensione di trasformazione Fast Fourier. Con valori FFT più elevati i dati di frequenza vengono rilevati con maggior precisione, ma sono anche necessari tempi di elaborazione più lunghi.

Finestra Consente di determinare l'ampiezza della forma di trasformazione Fast Fourier. Le funzioni sono elencate dalla meno ampia alla più ampia. Le funzioni meno ampie includono meno frequenze circostanti ma riflettono con minor precisione le frequenze centrali. Le funzioni più ampie includono più frequenze circostanti ma riflettono con maggior precisione le frequenze centrali. Le opzioni Hamming e Blackman danno ottimi risultati generali.

Riferimento 0 dB Determina l'ampiezza in cui i dati audio a 0 dBFS vengono visualizzati nel ridimensionamento completo. Ad esempio, un valore di zero visualizza un audio di 0 dBFS a 0 dB. Un valore di 30 visualizza un audio di 0 dBFS a -30 dB. Questo valore sposta semplicemente il grafico verso l'alto o il basso; non modifica l'ampiezza dei dati audio.

Potete regolare il valore Riferimento 0 dB per calibrare la visualizzazione in base a un altro riferimento decibel, ad esempio SPL (Sound Pressure Level).

Valore a [x] Hz Mostra l'ampiezza precisa per specifiche frequenze quando portate il mouse sul grafico.


Frequenza globale Indica la frequenza media per il punto iniziale di un intervallo selezionato.

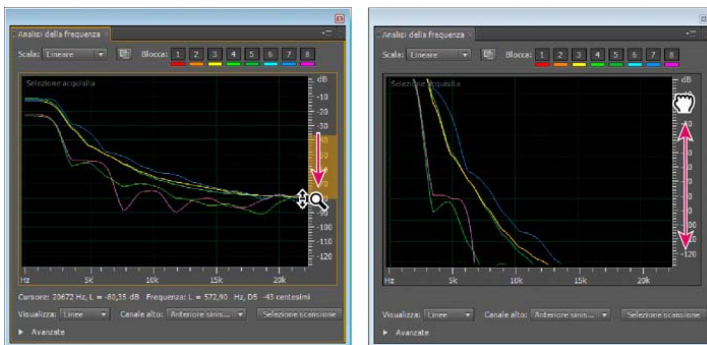
Nota musicale globale Indica la posizione sulla tastiera e la varianza dall'accordo standard per il punto iniziale di un intervallo selezionato (A440). Ad esempio, A2 +7 rappresenta la seconda A più bassa su una tastiera con accordatura di un 7% più alta del normale.

Eseguire lo zoom nei grafici della frequenza

Nel pannello analisi della frequenza potete ingrandire i grafici per analizzare la frequenza in maggior dettaglio.

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per eseguire lo zoom in su un grafico, fate clic con il pulsante destro del mouse e trascinate l'icona della lente di ingrandimento nel righello verticale o orizzontale.
- Per passare a un grafico ingrandito, fate clic con il pulsante sinistro e trascinate l'icona della mano  nel righello verticale o orizzontale.
- Per ridurre un grafico ingrandito, fate clic con il pulsante destro del mouse sull'asse orizzontale o verticale e scegliete Zoom out per tornare al precedente livello di ingrandimento oppure Zoom out completo per tornare alla visualizzazione normale.



Eseguire lo zoom e spostarsi su un grafico di Analisi della frequenza

Analizzare l'ampiezza

[Torna all'inizio](#)

1. Nell'editor forma d'onda, scegliete Finestra > Statistiche di ampiezza.
2. Per calcolare le statistiche da un file intero o da una selezione, fate clic su Esegui scansione o Scansione selezione. Per impostazione predefinita le statistiche vengono calcolate dal punto centrale dei file o delle selezioni.
Potete regolare una selezione nel pannello Editor, quindi fate di nuovo clic su Scansione selezione per ricalcolare le statistiche.
3. Per valutare l'ampiezza, utilizzate le seguenti schede:
 - La scheda Generale presenta statistiche numeriche che indicano l'intervallo dinamico, identificano campioni tagliati e rilevano eventuali scostamenti CC.
 - La scheda Istogramma RMS presenta un grafico in cui è rappresentata la prevalenza relativa di ciascuna ampiezza. Sull'asse orizzontale viene misurata l'ampiezza in decibel, sull'asse verticale viene invece misurata la prevalenza mediante la formula RMS (Root Mean Square, media quadratica). Del menu Mostra canale, scegliete il canale da visualizzare.

potete servirvi della scheda Istogramma per individuare le ampiezze prevalenti e successivamente comprimerle, limitarle o normalizzarle con un effetto ampiezza.

Opzioni generali


	Anteriore sinistro	Anteriore destro
Ampiezza picco:	-2,66 dB	0,00 dB
Valore di campionamento massimo:	14976,5	32768,6
Valore di campionamento minimo:	-24128,2	-21765,6
Eventuali campionamenti tagliati:		
Ampiezza RMS totale:	-24,18 dB	-24,76 dB
Ampiezza RMS massima:	-15,77 dB	-16,02 dB
Ampiezza RMS minima:	-57,07 dB	-60,55 dB
Ampiezza RMS media:	-26,54 dB	-26,46 dB
Scostamento CC:	0,00 %	0,00 %

Fate clic sulle icone a destra dei valori per passare alla posizione corrispondente nel file.

Ampiezza picco Mostra il campione con l'ampiezza più alta espressa in decibel.

Valore di campionamento massimo Mostra il campione con l'ampiezza più alta.

Valore di campionamento minimo Mostra il campione con l'ampiezza più bassa.

Eventuali campionamenti tagliati Indica quanti campioni possono aver superato il valore 0 dBFS. Fate clic sull'icona  a destra di tale valore per passare al primo campione tagliato nel file audio. Se necessario, fate di nuovo clic sull'icona per visualizzare i successivi campioni tagliati.

Ampiezza RMS totale, massima, minima e media Mostra i valori della media quadratica della selezione. I valori RMS si basano sulla prevalenza di specifiche ampiezze, che in genere riflettono meglio il volume percepito rispetto alle ampiezze medie o assolute.

Scostamento CC Mostra eventuale scostamento per corrente continua applicato alla forma d'onda durante la registrazione. I valori positivi si trovano sopra la linea centrale mentre quelli negativi si trovano al disotto di essa. Consultate Correggere lo scostamento CC.

Profondità bit misurata Indica la profondità di bit della forma d'onda (32 indica che la forma d'onda usa l'intero intervallo a 32 bit a virgola mobile).

Intervallo dinamico Indica la differenza tra i valori Ampiezza RMS massima e Ampiezza RMS minima.

Intervallo dinamico usato Indica l'intervallo dinamico meno eventuali periodi insolitamente lunghi di ampiezza RMS bassa, ad esempio eventuali passaggi di silenzio.

Volume Mostra l'ampiezza media.

Volume percepito Applica una compensazione per la maggiore sensibilità uditiva alle frequenze medie.

Copia Copia negli Appunti del sistema tutti i dati statistici della scheda Generali.

Opzioni Impostazioni RMS

Per regolare il modo in cui vengono calcolati i dati statistici RMS, impostate le seguenti opzioni:

0 dB = FS onda sinusoidale Fa corrispondere il livello dB a un'onda sinusoidale completa, in cui l'ampiezza di picco è di circa 3,01 dB più bassa dell'onda quadra completa.

0 dB = FS onda quadra Fa corrispondere il livello dB a un'onda quadra completa, in cui l'ampiezza di picco è di circa 3,01 dB più alta dell'onda sinusoidale completa.

Tieni conto di CC Nelle misurazioni viene ignorato un eventuale scostamento CC.

Larghezza finestra Specifica il numero di millisecondi in ciascuna finestra RMS. Un intervallo selezionato contiene una serie di tali finestre di cui Adobe Audition fa una media per calcolare i valori RMS minimi e i valori RMS massimi. Per ottenere valori RMS più accurati, utilizzate finestre ampie per l'audio con una gamma dinamica ampia e finestre strette per l'audio con una gamma dinamica stretta.



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Applicazione degli effetti

Controlli per gli effetti

[Panoramica di Rack effetti](#)

[Usare i predefiniti degli effetti](#)

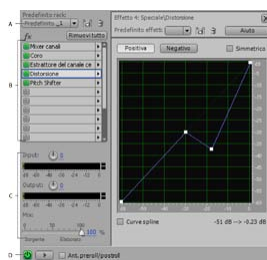
[Impostazioni controllo effetti con grafici](#)

[Le curve spline per i grafici](#)

[Torna all'inizio](#)

Panoramica di Rack effetti

In Rack effetti potete inserire, modificare e riordinare fino a 16 effetti, ottimizzare i livelli di mix e memorizzare i predefiniti preferiti. La maggior parte dei controlli del rack sono disponibili sia nell'editor forma d'onda che nell'editor multitraccia.



Controlli disponibili sia nell'editor forma d'onda che nell'editor multitraccia

A. Controlli predefiniti rack **B.** Slot degli effetti **C.** Controlli dei livelli **D.** Pulsante di accensione principale

Controlli specifici per l'editor forma d'onda

Nell'editor forma d'onda Rack effetti presenta un menu **Elabora** con cui è possibile modificare una selezione o un intero file e un pulsante **Applica** che consente di applicare definitivamente gli effetti.



Controlli specifici per l'editor forma d'onda

A. Pulsante **Applica**, per applicare permanentemente gli effetti **B.** Menu **Elabora**, per modificare la selezione o l'intero file

Controlli specifici per l'editor multitraccia

Nel Rack effetti sono disponibili i pulsanti **Pre-rendering traccia** e **Pre-dissolvenza/Post-dissolvenza FX** con cui ottimizzare e indirizzare gli effetti. Ogni clip e traccia dispone di un proprio Rack effetti, che viene salvato insieme alla sessione.

Nota: l'opzione **Pre-rendering** non è disponibile per i bus e per la traccia **Master**, perché l'elaborazione degli effetti da tutte le tracce sorgenti rallenterebbe le prestazioni.



Controlli specifici per l'editor multitraccia

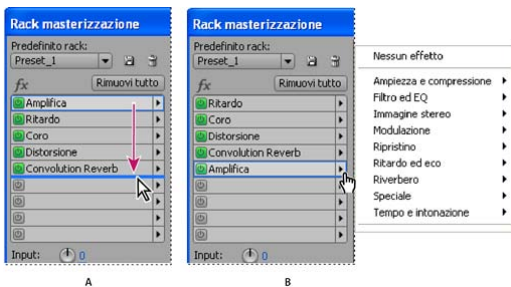
Impostare i livelli di input, output e mix nei rack

- Per ottimizzare il volume, regolate i livelli di input e output in modo che i rispettivi controlli si alzino senza che si verifichi clipping.
- Per modificare la percentuale di audio elaborato, trascinate il dispositivo di scorrimento Mix. 100% (Elaborato) equivale a un audio completamente elaborato; 0% (Sorgente) indica l'audio originale, non elaborato.

Inserire, ignorare, riordinare o rimuovere gli effetti nei rack

Nel Rack effetti, potete gestire gruppi di effetti usando gli slot dei singoli effetti.

Nell'editor multitraccia la sezione FX del pannello Editor o del Mixer consente di accedere rapidamente agli slot del Rack effetti.





Riordinare e inserire effetti nei rack:


A. Riordinare mediante trascinamento B. Inserire con il menu dello slot

- Per inserire un effetto, sceglietelo dal menu a comparsa di uno slot. Quindi regolate le impostazioni dell'effetto in base alle vostre esigenze.

Per accedere nuovamente in un secondo tempo alle impostazioni dell'effetto, fate doppio clic sul nome dell'effetto nel rack.

- Per ignorare un effetto, fate clic sul relativo pulsante di accensione .
- Per ignorare tutti gli effetti, fate clic sul pulsante di accensione principale nell'angolo inferiore sinistro di un rack o sul pulsante di accensione fx nel pannello Editor o nel Mixer.
- Per ignorare un gruppo selezionato di effetti, scegliete Attiva/disattiva stato di accensione degli effetti selezionati, nel menu del pannello .



Ignorando gli effetti potete confrontare rapidamente l'audio elaborato con quello non elaborato.

- Per rimuovere un singolo effetto, scegliete Elimina effetto dal menu a comparsa di uno slot. Oppure selezionate lo slot e premete Canc.
- Per rimuovere tutti gli effetti, scegliete Elimina tutti gli effetti dal menu del pannello .
- Per riordinare gli effetti, trascinateli in slot diversi.

Riordinando gli effetti si possono ottenere diversi effetti sonori (ad esempio, provate a posizionare Riverbero prima di Fasatore e viceversa).

Usare i predefiniti degli effetti

Molti effetti offrono dei predefiniti che consentono di memorizzare e richiamare le impostazioni preferite. Oltre ai predefiniti specifici degli effetti, il Rack effetti contiene anche predefiniti rack, che permettono di memorizzare gruppi di effetti e impostazioni.

- Per applicare un predefinito, sceglietelo dal menu Predefiniti.
- 1. Per salvare un'impostazione corrente come predefiniti, fate clic sul pulsante Nuovo predefinito .
- Per eliminare un predefinito, selezionatelo e fate clic sul pulsante Elimina .

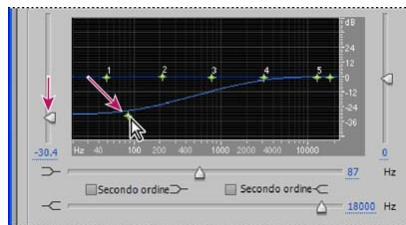
Per modificare un predefinito esistente, applicatelo, modificate le impostazioni in base alle vostre esigenze, quindi salvate un nuovo predefinito con lo stesso nome.

[Torna all'inizio](#) 


Controllare le impostazioni degli effetti con i grafici

Molti effetti di Adobe Audition sono dotati di grafici per la regolazione dei parametri. Aggiungendo e spostando i punti di controllo sul grafico, potete personalizzare con precisione le impostazioni degli effetti.

I punti di controllo dei grafici funzionano insieme alle impostazioni numeriche corrispondenti. Se cambiate o disattivate un'impostazione numerica, il relativo controllo del grafico viene impostato di conseguenza.



Spostando un punto di controllo, si sposta anche l'impostazione corrispondente, e viceversa

- Per spostare un punto su un grafico, trascinatelo nella nuova posizione.
- Nota:** le seguenti tecniche non sono disponibili per i grafici DeHummer (Riduzione ronzii), Masterizzazione, Riverbero completo, Equalizzatore parametrico e EQ traccia.
- Per aggiungere un punto di controllo a un grafico, fate clic sulla griglia nel punto in cui desiderate posizionarlo.
- per immettere valori numerici per un punto di controllo, fate clic su di esso con il pulsante destro del mouse e scegliete Modifica punto
- Per rimuovere un punto da un grafico, trascinatelo fuori dal grafico.
- Per ripristinare lo stato predefinito di un grafico, fate clic sul pulsante Ripristina .

[Torna all'inizio](#) 

Le curve spline per i grafici

Per impostazione predefinita, i grafici visualizzano linee rette tra i diversi punti di controllo. Tuttavia, alcuni grafici sono dotati dell'opzione Curve spline, che consente di creare una curva tra i punti di controllo e rappresentare così transizioni più graduali.

Quando usate le curve spline, le linee non attraversano direttamente i punti di controllo. I punti, infatti, determinano la forma della curva. Per avvicinare la curva a un punto di controllo, fate clic in prossimità di esso in modo da creare un cluster di punti di controllo.

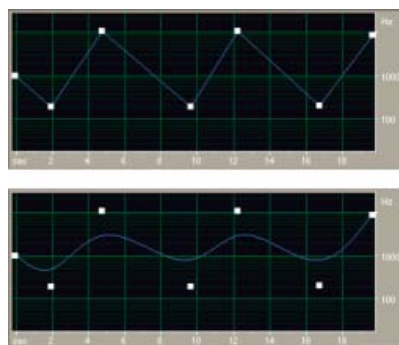


Grafico con linee rette confrontato con un grafico con curve spline

- [Preferiti](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Applicazione degli effetti nell'editor forma d'onda

Applicare gruppi di effetti nell'editor forma d'onda

Applicare singoli effetti nell'editor forma d'onda

Gli effetti di elaborazione

Quando effettuate l'anteprima degli effetti, potete regolare le selezioni e l'indicatore del tempo corrente nel pannello Editor. Fanno eccezione gli effetti Normalizza e Dilatazione.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Applicare gruppi di effetti nell'editor forma d'onda

Nell'editor forma d'onda, il Rack effetti consente di applicare gruppi di effetti (non consente l'accesso a effetti di elaborazione, come Riduzione rumore, che devono essere applicati singolarmente).

1. Scegliete Finestra > Rack effetti.
2. Nell'elenco numerato scegliete gli effetti per un massimo di 16 slot. Consultate [Inserire, ignorare, riordinare o rimuovere gli effetti nei rack](#).
3. Avviate la riproduzione per un'anteprima delle modifiche, quindi modificate, mixate e riordinate gli effetti in base alle vostre esigenze.


Per confrontare l'audio elaborato con quello originale, selezionate e deselezionate il pulsante di accensione principale nell'angolo in basso a sinistra del rack, o i pulsanti di accensione dei singoli effetti.

4. Per applicare le modifiche ai dati audio, fate clic su Applica.


Per memorizzare le impostazioni, salvate un predefinito rack. Consultate [Usare i predefiniti degli effetti](#).

[Torna all'inizio](#) ⁺

Applicare singoli effetti nell'editor forma d'onda

1. Da un qualsiasi sottomenu del menu Effetti, scegliete un effetto.
2. Fate clic sul pulsante Anteprima , quindi modificate le impostazioni.

Man mano che apportate le modifiche desiderate, osservate il pannello Livelli per ottimizzare l'ampiezza.

3. Per confrontare l'audio originale con quello elaborato, selezionate e deselezionate il pulsante di accensione .
4. Per applicare le modifiche ai dati audio, fate clic su Applica.


[Torna all'inizio](#) ⁺

Gli effetti di elaborazione

Gli effetti di elaborazione sono riconoscibili dal termine *elabora* presente nei relativi comandi di menu. Si tratta di effetti con elevate esigenze di elaborazione che sono disponibili solo offline nell'editor forma d'onda. A differenza degli effetti in tempo reale, gli effetti di elaborazione possono essere applicati solo singolarmente e non sono quindi disponibili nel Rack effetti.

Adobe consiglia anche

- [Panoramica del rack effetti](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)
- [Controllare le impostazioni degli effetti con i grafici](#)

 | post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia

Applicare gli effetti a clip o tracce

Pre-rendering degli effetti traccia per migliorare le prestazioni

Inserire effetti prima o dopo le mandate e l'equalizzazione

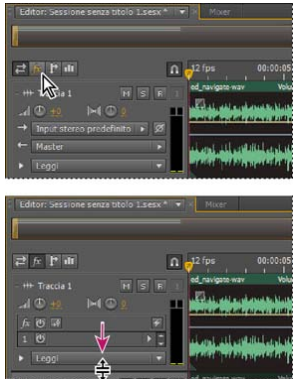
[Torna all'inizio](#)

Applicare gli effetti a clip o tracce

Nell'editor multitraccia potete applicare fino a 16 effetti a ciascuna clip, traccia e bus e regolarli durante la riproduzione di un mix. Se una traccia contiene più clip da elaborare singolarmente, applicate gli effetti per clip.


Potete inserire, riordinare e rimuovere effetti nel pannello Mixer, Editor o Rack effetti. Soltanto il Rack effetti, tuttavia, consente di salvare le impostazioni preferite come predefiniti da applicare a più tracce.

Nell'editor multitraccia gli effetti sono *non distruttivi* e possono essere modificati in qualsiasi momento. Per riadattare una sessione in modo da usarla in progetti diversi, è sufficiente riapirla e modificare gli effetti per creare nuove texture sonore.



Mostrare gli slot degli effetti nel pannello Editor

1. Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Selezionate una clip e fate clic su Effetti clip nella parte superiore del Rack effetti.
- Selezionate una clip e fate clic su Effetti traccia nella parte superiore del Rack effetti.
- Visualizza la sezione fx nel pannello Editor o Mixer. Nel pannello Editor, fate clic sul pulsante  nell'angolo in alto a sinistra.

2. Nell'elenco, scegliete gli effetti per un massimo di 16 slot. Consultate Inserire, ignorare, riordinare o rimuovere gli effetti nei rack.

3. Premete la barra spaziatrice per riprodurre la sessione e quindi modificate, riordinate o rimuovete gli effetti secondo le vostre esigenze.


Per modificare le impostazioni degli effetti nel tempo, usate gli involucri. Consultate Automazione dei mixaggi con involucri.

[Torna all'inizio](#)

Pre-rendering degli effetti traccia per migliorare le prestazioni

Nell'editor multitraccia, potete effettuare il pre-rendering degli effetti traccia per risolvere situazioni di utilizzo eccessivo della CPU e migliorare le prestazioni con mixaggi complessi o registrazione a bassa latenza. La latenza misura il ritardo tra l'input dell'utente e l'output del suono da un computer. Se la latenza è elevata, viene generato un'eco percepibile durante la registrazione che disturba la sincronizzazione dei musicisti.



Potete continuare a modificare normalmente le impostazioni delle tracce; con il pre-rendering l'audio viene elaborato in corrispondenza di pause nella riproduzione o nella modifica.

- Nel pannello Editor, nel Rack effetti o nel Mixer, fate clic sul pulsante Pre-rendering traccia .

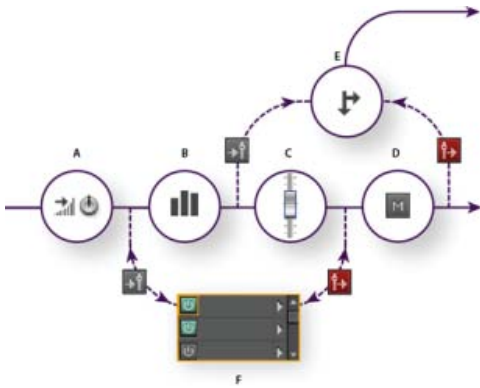
[Torna all'inizio](#) 

Inserire effetti prima o dopo le mandate e l'equalizzazione

Per ciascuna traccia potete inserire effetti in pre-dissolvenza/post-dissolvenza. Gli effetti in pre-dissolvenza elaborano l'audio *prima* delle mandate e dell'equalizzazione. Gli effetti in post-dissolvenza elaborano l'audio *dopo* le mandate e l'equalizzazione. Per la maggior parte dei mix, l'impostazione predefinita di pre-dissolvenza fornisce risultati soddisfacenti. L'impostazione di post-dissolvenza garantisce flessibilità di indirizzamento dei segnali per i mix particolarmente complessi.

- Nella sezione fx del pannello Editor o del Mixer, fate clic sul pulsante Pre-dissolvenza/Post-dissolvenza per inserire gli effetti prima  o dopo  le mandate e l'equalizzazione.

Se modificate le impostazioni degli effetti nel Rack effetti, fate clic sul pulsante Pre-dissolvenza/Post-dissolvenza nell'angolo inferiore sinistro.



Effetto di pre-dissolvenza/post-dissolvenza e indirizzamento di mandate per ciascuna traccia:

A. Input B. EQ C. Volume D. Disattiva audio E. Mandata F. Rack effetti

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Aggiungere i plug-in di terze parti

I plug-in di terze parti consentono di estendere gli effetti già straordinari di cui è dotato Adobe Audition. L'applicazione supporta i plug-in VST su entrambe le piattaforme e i plug-in Audio Units in Mac OS.

L'applicazione degli effetti plug-in è identica a quella degli effetti già integrati. Per informazioni sulle funzioni dei plug-in, consultate la documentazione fornita dal produttore di plug-in.

Attivare i plug-in VST e Audio Units

Per accedere a plug-in di terze parti in Adobe Audition, occorre innanzi tutto attivarli. Per impostazione predefinita, tutti i plug-in di terze parti sono disattivati. Per ottimizzare le prestazioni, attivate solo i plug-in che intendete effettivamente utilizzare in Adobe Audition.

Nota: se gli effetti vengono usati in una sessione multitraccia, chiudete la sessione.

1. Scegliete Effetti > Gestore plug-in audio.
2. Nella sezione Cartelle plug-in VST, fate clic su Aggiungi per specificare le cartelle personalizzate in cui cercare i plug-in VST. Fate clic su Predefinito per specificare la cartella VST per il sistema operativo in uso.
3. Nella sezione Plug-in disponibili, fate clic su Ricerca plug-in.
Se avete recentemente aggiornato un plug-in, selezionate Ripeti ricerca plug-in esistenti.
4. Selezionate i plug-in a cui desiderate accedere in Adobe Audition, quindi fate clic su OK.

Nota: se un effetto di terze parti non è compatibile, Adobe Audition lo aggiunge a un sottomenu di effetti non supportati nei menu degli effetti.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)

[Automazione delle impostazioni delle tracce](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetto Doppler Shifter (solo editor forma d'onda)

L'effetto Speciale > Doppler Shifter genera l'aumento e la diminuzione dell'intonazione che percepiamo quando un oggetto, ad esempio un'auto della polizia con la sirena in funzione, ci si avvicina e poi si allontana. Quando l'auto si avvicina, il suono prodotto raggiunge le orecchie come una frequenza superiore poiché ogni onda sonora è compressa dal movimento dell'auto in avanti. Quando l'auto si allontana si verifica l'opposto: le onde si allungano e producono un suono di intensità inferiore.

Nota: A differenza di molti grafici degli effetti di Adobe Audition, il grafico dell'effetto Doppler Shifter non è interattivo: non potete manipolarlo direttamente. Al contrario, il grafico varia a mano a mano che regolate i parametri dell'effetto.

Tipo di tracciato Definisce il percorso apparente della sorgente del suono. A seconda del tipo di percorso vengono resi disponibili insiemi diversi di opzioni.

Opzioni Linea retta:


- Distanza iniziale da imposta il punto di partenza virtuale (in metri) dell'effetto.
- Velocità definisce la velocità virtuale (in metri al secondo) a cui si muove l'effetto.
- Proveniente da imposta la direzione virtuale (in gradi) da cui sembra provenire l'effetto.
- Passa davanti di specifica la distanza percepita (in metri) tra l'effetto e il listener (di fronte).
- Passa a destra di specifica la distanza percepita (in metri) tra l'effetto e il listener (a destra).

Opzioni Circolare:

- Raggio imposta le dimensioni circolari (in metri) dell'effetto.
- Velocità definisce la velocità virtuale (in metri al secondo) a cui si muove l'effetto.
- Angolo di inizio imposta l'angolo di partenza virtuale (in gradi) dell'effetto.
- Centra davanti di specifica la distanza (in metri) dell'origine del suono dal listener.
- Centra a destra di specifica la distanza (in metri) dell'origine del suono dalla destra del listener.

Regola volume in base alla distanza o alla direzione Regola automaticamente il volume dell'effetto in base ai valori specificati.

Livello di qualità Fornisce sei livelli diversi per la qualità dell'elaborazione. I livelli di qualità più bassi richiedono un tempo di elaborazione minore, ma i livelli di qualità alti normalmente producono un suono migliore.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)


Effetti Inviluppo dissolvenza e guadagno (solo editor forma d'onda)

Gli effetti Ampiezza e compressione > Inviluppo dissolvenza e guadagno presentano un funzionamento simile ma modificano l'audio in modi differenti:

- Per ridurre l'ampiezza variando i valori nel tempo, scegliete Inviluppo dissolvenza.
- Per incrementare o ridurre l'ampiezza nel tempo, scegliete Inviluppo guadagno.

Nel pannello Editor, fate clic sulla linea di inviluppo gialla per aggiungere fotogrammi chiave e trascinateli verso l'alto o il basso per modificare l'ampiezza. Per selezionare, riposizionare o eliminare rapidamente più fotogrammi chiave, consultate [Regolare l'automazione mediante fotogrammi chiave](#).

Per creare transizioni curve più omogenee, anziché transizioni lineari, tra i fotogrammi chiave, selezionate l'opzione Curve spline. Consultate [Le curve spline per i grafici](#).

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Gli effetti

Effetti Ampiezza e compressione

[Effetto Amplifica](#)

[Effetto Mixer canali](#)

[Effetto DeEsser \(Riduzione sibilanti\)](#)

[Effetto Elaborazione delle dinamiche](#)

[Effetto Inviluppo dissolvenza](#)

[Effetto Inviluppo di guadagno](#)

[Effetto Limitatore rigido](#)

[Effetto Compressore multibanda](#)

[Effetto Normalizza \(solo editor forma d'onda\)](#)

[Effetto Compressore a banda singola](#)

[Effetto Livellatore volume discorso](#)

[Effetto Compressore Tube](#)

[Effetto Inviluppo di volume](#)

[Torna all'inizio](#)

Effetto Amplifica

L'effetto Ampiezza e compressione > Amplifica incrementa o attenua i segnali audio. Poiché questo effetto funziona in tempo reale, potete usarlo insieme ad altri effetti nel Rack effetti.

Cursori Guadagno Consentono di incrementare o attenuare i singoli canali audio.

Collega cursori Consente di spostare insieme i cursori dei canali.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Mixer canali

L'effetto Ampiezza e compressione > Mixer canali agisce sul bilanciamento dei canali stereo o surround e consente di modificare la posizione apparente dell'audio, correggere i livelli non uniformi o risolvere problemi di fase.



Schede dei canali Consentono di selezionare il canale di output.


Cursori Canale di input Consentono di determinare la percentuale dei canali correnti da mixare nel canale di output. Per un file stereo, ad esempio, un valore L pari a 50 e un valore R pari a 50 genera un canale di output contenente una pari quantità di audio dagli attuali canali sinistro e destro.

Inverti Consente di invertire la fase del canale. Per comprendere questo importante concetto audio, consultate Modalità di interazione delle onde sonore. L'inversione di tutti i canali non provoca alcuna modifica percepibile nell'audio. Se si inverte un solo canale, tuttavia, l'audio risultante può subire modifiche notevoli.

[Torna all'inizio](#)

Effetto DeEsser (Riduzione sibilanti)

L'effetto Ampiezza e compressione > DeEsser (Riduzione sibilanti) rimuove le *sibilanti*, ossia i suoni "ess" nel parlato o nel canto che possono distorcere le alte frequenze.

Il grafico mostra le frequenze che vengono elaborate. Fate clic sul pulsante di anteprima  per vedere quanto contenuto audio esiste nell'intervallo elaborato.

Modalità Scegliete Broadband (Banda larga) per comprimere in modo uniforme tutte le frequenze; scegliete invece Multiband (Multibanda) per comprimere solo l'intervallo con sibilanti. Multiband (Multibanda) è consigliato per la maggior parte dei contenuti audio, ma comporta tempi di elaborazione più lunghi.

Soglia Imposta l'ampiezza oltre la quale viene applicata la compressione.

Center Frequency (Frequenza centrale) Specifica la frequenza alla quale le sibilanti sono più pronunciate. Per verificare i risultati, regolate questa impostazione durante la riproduzione dell'audio.

Bandwidth (Larghezza di banda) Determina l'intervallo di frequenze con cui viene attivato il compressore.

Suggerimento: per regolare visivamente la frequenza centrale e la larghezza di banda, trascinate i bordi della selezione nel grafico.

Output Sibilance Only (Output solo sibilanti) Consente di ascoltare le sibilanti rilevate. Avviate la riproduzione e regolate le impostazioni riportate qui sopra.

Gain Reduction (Riduzione guadagno) Mostra il livello di compressione delle frequenze elaborate.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Elaborazione delle dinamiche

L'effetto Ampiezza e compressione > Elaborazione delle dinamiche può essere usato come compressore, limitatore o espansore. Come compressore e limitatore, questo effetto riduce l'intervallo dinamico, in modo da generare livelli di volume uniformi. Come espansore, aumenta l'intervallo dinamico mediante la riduzione del livello dei segnali di livello basso. Con impostazioni estreme, è possibile creare un *noise gate* che elimina completamente il rumore al di sotto di una specifica soglia di ampiezza.



L'effetto Elaborazione delle dinamiche può produrre lievi variazioni, rilevabili solo dopo ripetuti ascolti. Quando applicate questo effetto nell'editor forma d'onda, usate una copia del file originale in modo da poter ripristinare l'audio originale in caso di necessità.

Usate il predefinito Limiter diffusione televisiva per simulare il suono elaborato di una moderna stazione radio.

Scheda Dinamica

Grafico Rappresenta il livello dell'input lungo il righello orizzontale (asse x) e il nuovo livello dell'output lungo il righello verticale (asse y). Il grafico predefinito, contenente una linea dall'angolo inferiore sinistro a quello superiore destro, rappresenta un segnale che non ha subito modifiche, in cui i valori dell'input corrispondono a quelli dell'output. Se si regola il grafico, si modifica il rapporto tra i livelli di input e di output e si modifica l'intervallo dinamico.

Ad esempio, se un elemento sonico di rilevanza si verifica a circa -20 dB, potete incrementare il segnale di input in corrispondenza di tale livello, ma lasciare tutto il resto inalterato. Potete anche tracciare una linea inversa (da in alto a sinistra a in basso a destra) per incrementare notevolmente i suoni dal volume più basso e sopprimere quelli dal volume alto.

Aggiungi punto

Aggiunge un punto di controllo nel grafico utilizzando i livelli di input e output numerici che specificate. Questo metodo è più preciso dell'aggiunta di punti mediante clic sul grafico.

Suggerimento: per regolare numericamente un punto di controllo esistente, fate clic su di esso con il pulsante destro del mouse e scegliete *Modifica punto*.

Elimina punto

Rimuove il punto selezionato dal grafico.

Inverti

Capovolge il grafico, cambiando la compressione in espansione o viceversa.

Nota: potete invertire un grafico solo se contiene punti nei due angoli predefiniti (-100, -100 e 0,0) e se il livello dell'output raffigurato aumenta da sinistra a destra (ossia, ogni punto di controllo deve trovarsi più in alto di quello alla sua sinistra).

Ripristina

Riporta il grafico allo stato predefinito.

Curve spline Crea transizioni con curve più omogenee tra i punti di controllo, anziché transizioni lineari brusche. Consultate [Le curve spline per i grafici](#).

Guadagno di compensazione Incrementa il segnale elaborato.

Scheda Impostazioni

Generali Contiene le impostazioni generali.

Tempo look-ahead Consente di correggere picchi transitori che si verificano all'inizio di segnali con volume molto elevato che si estendono oltre le impostazioni Tempo di attacco del compressore. Se si estende il valore Tempo look-ahead, l'attacco della compressione si verifica prima dell'aumento del volume dell'audio, in modo che l'ampiezza non ecceda mai un determinato livello. Viceversa, se si riduce il valore Tempo look-ahead può essere possibile migliorare l'impatto di musica a percussione, come la batteria.

Noise gating Disattiva completamente l'audio per i segnali che sono espansi al di sotto di un rapporto 50:1.

Rilevatore di livello Determina l'ampiezza originale dell'input.

Guadagno di input Applica il guadagno al segnale prima che questo venga trasmesso a Rilevatore di livello.

Tempo di attacco Determina il tempo (in millesimi di secondo) necessario affinché il segnale di input possa registrare un cambiamento nel livello di ampiezza. Ad esempio, se l'audio si abbassa improvvisamente di 30 dB, il tempo di attacco specificato trascorre prima che l'input registri un cambiamento di ampiezza. In questo modo vengono evitati rilevamenti errati dell'ampiezza dovuti a cambiamenti temporanei.

Tempo di rilascio Determina il tempo (in millesimi di secondo) durante il quale il livello di ampiezza corrente viene mantenuto prima che possa essere registrato un cambiamento di ampiezza.

Suggerimento: nel caso di audio con transizioni rapide, usate impostazioni veloci per i tempi di attacco e rilascio; per audio con percussioni usate invece impostazioni più lente.

Modalità Picco Determina i livelli in base ai picchi dell'ampiezza. Questa modalità è più difficile da usare rispetto a RMS, perché i picchi non vengono riflessi con precisione nel grafico Dinamiche. Tuttavia può risultare utile quando l'audio presenta forti picchi transitori che desiderate attenuare.

Modalità RMS Determina i livelli in base alla formula "radice quadrata della media dei quadrati", un metodo per calcolare la media

quadratica che consente di ottenere un valore più prossimo al volume effettivamente percepito. Questa modalità riflette con precisione le ampiezze nel grafico Dinamica. Ad esempio, un limitatore (linea orizzontale piatta) a -10 dB riflette un'ampiezza media RMS di -10 dB.

Processore di guadagno Amplifica o attenua il segnale, in funzione dell'ampiezza rilevata.

Guadagno di output Applica il guadagno a segnale di output dopo l'elaborazione della dinamica.

Tempo di attacco Determina il tempo (in millesimi di secondo) necessario affinché il segnale di output raggiunga il livello specificato. Ad esempio, se l'audio cala automaticamente di 30 dB, il tempo di attacco specificato trascorre prima che si verifichi un cambiamento nel livello di output.

Tempo di rilascio Determina il tempo (in millesimi di secondo) durante il quale viene mantenuto il livello di output corrente.

Nota: se la somma dei tempi di attacco e rilascio è troppo breve (inferiore a 30 millesimi di secondo), si possono verificare degli artefatti udibili. Per ottenere dei tempi di attacco e rilascio consigliati per diversi tipi di contenuti audio, scegliete le varie opzioni disponibili nel menu Predefiniti.

Collega canali Elabora tutti i canali allo stesso modo, mantenendo il bilanciamento stereo o surround. Ad esempio, un colpo di batteria compresso sul canale sinistro fa sì che il livello del canale destro venga ridotto della stessa quantità.

Limitazione banda Limita l'elaborazione delle dinamiche a uno specifico intervallo di frequenze.

Taglio basse Frequenza minima interessata dall'elaborazione delle dinamiche.

Taglio alte Frequenza massima interessata dall'elaborazione delle dinamiche.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Effetto Inviluppo dissolvenza

Per ridurre l'ampiezza variando i valori nel tempo, scegliete Inviluppo dissolvenza (Effetto > Ampiezza e compressione).

Nel pannello Editor forma d'onda, fate clic sulla linea di inviluppo gialla per aggiungere fotogrammi chiave e trascinateli verso l'alto o il basso per modificare l'ampiezza. Per selezionare, riposizionare o eliminare più fotogrammi chiave velocemente consultate [Regolare l'automazione con fotogrammi chiave](#).

Per creare transizioni curve più omogenee, anziché transizioni lineari, tra i fotogrammi chiave, selezionate l'opzione Curve spline. Consultate [Le curve spline per i grafici](#).

[Torna all'inizio](#) ⁺

Effetto Inviluppo di guadagno

Per incrementare o ridurre l'ampiezza nel tempo, scegliete Inviluppo guadagno (Effetto > Ampiezza e compressione).

Nel pannello Editor forma d'onda, fate clic sulla linea di inviluppo gialla per aggiungere fotogrammi chiave e trascinateli verso l'alto o il basso per modificare l'ampiezza. Per selezionare, riposizionare o eliminare più fotogrammi chiave velocemente consultate [Regolare l'automazione con fotogrammi chiave](#).

Per creare transizioni curve più omogenee, anziché transizioni lineari, tra i fotogrammi chiave, selezionate l'opzione Curve spline. Consultate [Le curve spline per i grafici](#).

[Torna all'inizio](#) ⁺

Effetto Limitatore rigido

L'effetto Ampiezza e compressione > Limitatore rigido consente di attenuare notevolmente l'audio che supera una certa soglia. In genere, la limitazione viene applicata con un incremento dell'input, tecnica con cui si aumenta il volume nel suo insieme evitando distorsioni.



Ampiezza massima Imposta l'ampiezza massima consentita del campionamento.

Suggerimento: per evitare che si verifichi il ritaglio quando lavorate con audio a 16 bit, impostate questo valore in modo che non superi -0,3 dB. Se lo impostate su un valore inferiore, su -3 dB, avrete un margine per eventuali ulteriori modifiche.

Incrementa input Preamplifica l'audio prima che possiate limitarlo, determinando un volume più alto della selezione senza che questa venga tagliata. Durante l'aumento di questo livello, aumenta anche la compressione. Provate con impostazioni estreme per ottenere l'audio sonoro e ad alto impatto tipico della musica pop contemporanea.

Tempo look-ahead Imposta il tempo (in millesimi di secondo) normalmente necessario per attenuare l'audio prima del picco più sonoro.

Nota: accertatevi che il valore sia pari ad almeno 5 millisecondi. Se è insufficiente, possono verificarsi effetti di distorsione percepibili.

Tempo di rilascio Imposta il tempo (in millesimi di secondo) necessario affinché l'attenuazione torni a 12 dB (o il tempo approssimativo necessario affinché l'audio torni al volume normale dopo un picco particolarmente sonoro). In generale, un'impostazione pari a circa 100 (valore predefinito) è adeguata e mantiene le frequenze molto basse.

Nota: se il valore è eccessivo, l'audio può rimanere molto basso e tornare ai livelli normali solo dopo un certo tempo.

Collega canali Collega il volume di tutti i canali, mantenendo il bilanciamento stereo o surround.

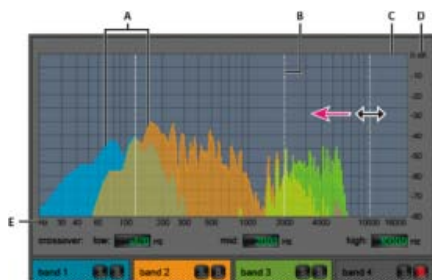
[Torna all'inizio](#)

Effetto Compressore multibanda

L'effetto Ampiezza e compressione > Compressore multibanda consente di comprimere in modo indipendente quattro bande di frequenza diverse. Poiché ogni banda presenta normalmente contenuti dinamici peculiari, la compressione multibanda si dimostra uno strumento particolarmente potente per la masterizzazione audio.

I controlli del compressore multibanda permettono di definire con precisione le frequenze di crossover e applicare impostazioni di compressione specifiche per ciascuna banda. Fate clic sui pulsanti Singolo per visualizzare in anteprima le bande isolate o sui pulsanti Ignora per consentire il passaggio delle bande senza che vengano elaborate. Dopo avere regolato in dettaglio le singole bande, selezionate Controlli banda collegamento per regolarle in maniera globale e quindi ottimizzate il volume complessivo con il cursore Guadagno di output e le impostazioni Limitatore.

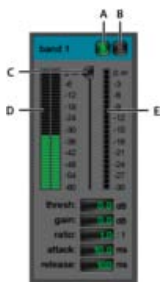
Per modificare le impostazioni di compressione nel tempo, usate le procedure di automazione nell'editor multitraccia. Consultate [Automazione delle impostazioni delle tracce](#).



Regolare una frequenza crossover nel Compressore multibanda

A. Bande di frequenza **B.** Marcatori crossover **C.** Banda ignorata (non viene applicata alcuna elaborazione) **D.** Scala di ampiezza **E.** Scala di frequenza

Crossover Imposta le frequenze di crossover che determinano la larghezza di ogni banda. Potete immettere i valori desiderati per le frequenze basse, medie e alte, oppure trascinare i marcatori crossover nel grafico.



Controlli specifici per ogni banda del compressore multibanda

A. Pulsanti Singolo **B.** Pulsanti Ignora **C.** Corsore Soglia **D.** Misuratori del livello di input **E.** Misuratori della riduzione guadagno

Pulsanti Singolo Consentono di ascoltare bande di frequenze specifiche. Attivate un pulsante Singolo alla volta per ascoltare le bande isolate, oppure più pulsanti per ascoltare due o più bande contemporaneamente.

Pulsanti Ignora Ignorano singole bande, che passano senza essere elaborate.

Suggerimento: tenete premuto *Alt* (Windows) o *Opzione* (Mac OS) e fate clic sui pulsanti Singolo o Ignora per applicare rapidamente una singola impostazione a una banda.

Cursori Soglia Consentono di impostare il livello in corrispondenza del quale ha inizio la compressione. I valori ammessi sono compresi tra -60 e 0 dB. L'impostazione ottimale dipende dal contenuto audio e dallo stile musicale. Per comprimere soltanto i picchi estremi e mantenere l'intervallo dinamico, provate a usare soglie intorno a 5 dB al di sotto del livello di input di picco; per comprimere l'audio ad alti livelli e ridurre notevolmente l'intervallo dinamico, provate a usare le impostazioni intorno a 15 dB al di sotto del livello di input di picco.

Misuratori del livello di input Consentono di misurare l'ampiezza dell'input. Fate doppio clic sui misuratori per azzerare gli indicatori dei picchi e del clipping.

Misuratori della riduzione guadagno Consentono di misurare la diminuzione dell'ampiezza mediante indicatori rossi che si estendono dall'alto (diminuzione minima) al basso (diminuzione massima).

Guadagno Amplifica o taglia l'ampiezza dopo la compressione. I valori ammessi sono compresi tra -18 e +18 dB, dove 0 è il guadagno unitario.

Rapporto Imposta un rapporto di compressione compreso tra 1:1 e 30:1. Ad esempio, un'impostazione pari a 3,0 genera 1 dB ogni 3 dB di aumento sopra la soglia di compressione. Le impostazioni sono comprese normalmente tra 2,0 e 5,0; le impostazioni più alte generano il suono estremamente compresso tipico della musica pop.

Attacco Determina la rapidità con cui la compressione viene applicata quando l'audio supera la soglia. I valori ammessi sono compresi tra 0 e 500 millisecondi. L'impostazione predefinita, pari a 10 millisecondi, è adatta per un'ampia gamma di segnali audio. Le impostazioni che prevedono una maggiore rapidità possono essere adatte a transizioni rapide, ma generano suoni innaturali nel caso di audio con una componente percussiva inferiore.

Rilascio Determina la rapidità con cui la compressione viene interrotta quando l'audio scende sotto la soglia. I valori ammessi sono compresi tra 0 e 5000 millisecondi. L'impostazione predefinita, pari a 100 millisecondi, è adatta per un'ampia gamma di segnali audio. Sperimentate impostazioni maggiori per transizioni rapide e impostazioni minori per segnali audio con una componente percussiva inferiore.

Guadagno di output Amplifica o taglia il livello di output complessivo dopo la compressione. I valori ammessi sono compresi tra -18 e +18 dB, dove 0 è il guadagno unitario. Fate doppio clic sui misuratori per azzerare gli indicatori dei picchi e del clipping.

Limitatore Applica la limitazione dopo Guadagno di output, alla fine del percorso del segnale, in modo da ottimizzare i livelli complessivi. Specificate impostazioni Soglia, Attacco e Rilascio meno accentuate di quelle analoghe specifiche della banda. Specificate quindi una impostazione Margine per determinare il tetto assoluto su 0 dBFS.

Suggerimento: per creare audio estremamente compresso, attivate il Limitatore e provate a usare impostazioni molto elevate per Guadagno di output.

Spettro su input Visualizza lo spettro di frequenze del segnale di input, anziché del segnale di output, nel grafico multibanda. Per vedere rapidamente la quantità di compressione applicata a ciascuna banda, attivare e disattivare questa opzione.

Limitatore brickwall Applica la limitazione rigida immediata con l'impostazione Margine corrente. Deselezionate questa opzione per applicare una limitazione più morbida e lenta, la quale produce suoni con minor compressione ma può superare l'impostazione Margine.

Nota: il tempo massimo di Attacco per la limitazione brickwall è di 5 ms.

Controlli banda collegamento Consente di regolare globalmente le impostazioni di compressione per tutte le bande, mantenendo le rispettive differenze relative.

Suggerimento: per collegare temporaneamente i controlli delle bande, tenete premuti i tasti **Alt+Maiusc**(Windows) o **Opzione+Maiusc** (Mac OS). Per ripristinare un controllo in tutte le bande, tenete premuti i tasti **Ctrl+Alt+Maiusc** (Windows) o **Comando+Opzione+Maiusc** (Mac OS) e fate clic sul controllo.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Normalizza (solo editor forma d'onda)

Nota: questo effetto richiede l'elaborazione offline. Mentre è aperto non potete modificare la forma d'onda, regolare le selezioni o spostare l'indicatore del tempo corrente.

L'effetto Ampiezza e compressione > Normalizza consente di impostare un livello di picco per un file o una selezione. Normalizzando l'audio sul 100% potete ottenere l'ampiezza massima consentita dall'audio digitale, pari a 0 dBFS. Se inviate l'audio a un tecnico della masterizzazione, tuttavia, normalizzate l'audio tra -3 e -6 dBFS, in modo da fornire un margine per ulteriori elaborazioni.

L'effetto Normalizza amplifica in modo uniforme l'intero file o la selezione. Ad esempio, se il segnale audio originale presenta un picco sonoro pari all'80% e una depressione pari al 20%, effettuando una normalizzazione al 100% il picco e la depressione vengono amplificati fino a raggiungere, rispettivamente, il 100% e il 40%.

Per applicare la normalizzazione RMS, scegliete Effetti > Corrispondenza rispetto al volume. Se necessario, potete applicare il comando a un solo file. Consultate [Far corrispondere il volume in più file](#).



Normalizza su Imposta la percentuale del picco più elevato rispetto alla massima ampiezza possibile.

Suggerimento: per inserire il valore di normalizzazione in decibel anziché come valore percentuale, selezionate dB.

Normalizza tutti i canali in modo uniforme Utilizza tutti i canali di una forma d'onda stereo o surround per calcolare l'entità di amplificazione. Se l'opzione è deselezionata, tale quantità viene calcolata separatamente per ciascun canale, consentendo potenzialmente di amplificarne uno in modo molto più significativo rispetto agli altri.

Regola polarizzazione CC Consente di regolare la posizione della forma d'onda nella visualizzazione dell'onda. Alcuni dispositivi di registrazione possono introdurre una polarizzazione CC, facendo sì che la forma d'onda registrata appaia sopra o sotto la linea centrale della visualizzazione dell'onda. Per centrare la forma d'onda, impostate la percentuale su zero. Per distorcere la forma d'onda selezionata sopra o sotto la linea centrale, specificate una percentuale positiva o negativa.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Compressore a banda singola

L'effetto Ampiezza e compressione > Compressore a banda singola riduce l'intervallo dinamico, producendo livelli di volume uniformi e accrescendo la sonorità percepita. La compressione a banda singola è particolarmente efficace per le voci fuori campo, perché consente alla voce di emergere rispetto alla colonna sonora e all'audio di sottofondo.

Per avere degli esempi di audio estremamente compresso, ascoltate le registrazioni di musica pop contemporanea. Invece, la maggior parte delle registrazioni jazz risulta solo leggermente compresse mentre le registrazioni di musica classica non presentano alcuna compressione.

Soglia Consente di impostare il livello in corrispondenza del quale ha inizio la compressione. L'impostazione ottimale dipende dal contenuto audio e dallo stile. Per comprimere soltanto i picchi estremi e mantenere l'intervallo dinamico, provate a usare soglie di circa 5 dB inferiori al livello di input di picco. Per applicare all'audio un'elevata compressione e ridurre notevolmente l'intervallo dinamico, provate a usare impostazioni di circa 15 dB inferiori al livello di input di picco.

Rapporto Imposta un rapporto di compressione compreso tra 1:1 e 30:1. Ad esempio, un'impostazione pari a 3 genera 1 dB ogni 3 dB di aumento sopra la soglia. Le impostazioni sono comprese normalmente tra 2 e 5; con valori più elevati si ottiene un suono estremamente compresso, tipico della musica pop.

Attacco Determina la velocità di inizio della compressione dopo il superamento dell'impostazione soglia da parte dell'audio. L'impostazione predefinita, pari a 10 millisecondi, è adatta per un'ampia gamma di materiale sorgente. Usate le impostazioni più rapide solo per l'audio con transizioni veloci, come le registrazioni di percussioni.

Rilascio Determina la velocità di interruzione della compressione quando l'audio scende sotto l'impostazione di soglia indicata. L'impostazione predefinita, pari a 100 millisecondi, è adatta per un'ampia gamma di segnali audio. Sperimentate impostazioni maggiori per transizioni rapide e impostazioni minori per segnali audio con una componente percussiva inferiore.

Guadagno di output Amplifica o taglia l'ampiezza dopo la compressione. I valori ammessi sono compresi tra -30 dB e +30 dB, dove 0 è il guadagno unitario.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Livellatore volume discorso

L'effetto Ampiezza e compressione > Livellatore volume discorso è un effetto di compressione che consente di ottimizzare il dialogo, uniformando i livelli e rimuovendo il rumore di fondo.

Per risultati ottimali, effettuate le seguenti operazioni:

1. Selezionate l'audio con il livello più basso. Impostate Livello volume di destinazione ed Entità livellamento a sinistra. Avviate la riproduzione e aumentate gradualmente il valore Entità livellamento fino a ottenere dialoghi nitidi senza incrementare il rumore di fondo.
2. Selezionate l'audio con livello più elevato e avviate la riproduzione. Regolate Livello volume di destinazione finché il volume non corrisponda al volume del passaggio con volume più basso precedentemente regolato.
3. Se necessario, regolate nuovamente Entità livellamento per evitare un'eccessiva compressione dell'audio.

Segue una descrizione di ciascuna opzione:

Livello volume di destinazione Consente di impostare il livello di output desiderato rispetto a zero dBFS. Consultate Misurazione dell'ampiezza in dBFS.

Entità livellamento Con impostazioni più basse, amplifica leggermente i dialoghi senza incrementare la soglia di rumore. Con impostazioni più elevate, amplifica maggiormente tutto il segnale in prossimità della soglia del rumore.

Incrementa segnali bassi Interpreta i passaggi più brevi e con volume basso come discorso da amplificare. Per la maggior parte dei contenuti audio, deselezionate questa opzione per produrre un suono più uniforme.

Intervallo dinamico di destinazione Riduce al minimo i rumori di fondo accentuando e livellando solo i dialoghi.

Per risultati ottimali per la maggiore parte del contenuto, specificate un valore dell'Intervallo dinamico di destinazione compreso tra -45 dB e -60 dB.

Nota: Specificando un valore di parametro più alto (fino a -80 dB) si può ridurre notevolmente il rumore di fondo, ma si applica un livellamento e un'amplificazione del discorso minori.

Specificando un valore di parametro più basso (fino a -30 dB) si fornisce un livellamento del discorso migliore, ma si amplifica il rumore di fondo.

Impostazioni avanzate Fate clic sul triangolo per accedere alle seguenti opzioni:

Compressore Mantiene un livello forte se il segnale elaborato scende al di sotto della soglia relativa a zero dBFS.

Noise gate Elimina il rumore di fondo riducendo notevolmente il livello di output quando il segnale scende del valore di scostamento specificato.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Compressore Tube

L'effetto Ampiezza e compressione > Compressore Tube simula i suoni caldi dei compressori vintage. Utilizzate questo effetto per aggiungere una leggera distorsione per caratterizzare ulteriormente l'audio.

Cursore Soglia Consente di impostare il livello in corrispondenza del quale ha inizio la compressione. I valori ammessi sono compresi tra -60 e 0 dB. L'impostazione ottimale dipende dal contenuto audio e dallo stile musicale. Per comprimere soltanto i picchi estremi e mantenere l'intervallo dinamico, provate a usare soglie intorno a 5 dB al di sotto del livello di input di picco; per comprimere l'audio ad alti livelli e ridurre notevolmente l'intervallo dinamico, provate a usare le impostazioni intorno a 15 dB al di sotto del livello di input di picco.

Misuratori del livello di input A sinistra del cursore, i misuratori indicano l'ampiezza di input. Fate doppio clic sui misuratori per azzerare gli indicatori dei picchi e del clipping.

Misuratori della riduzione guadagno A destra del cursore, i misuratori indicano la riduzione dell'ampiezza con delle barre rosse che vanno dall'alto (riduzione minima) al basso (riduzione massima).

Guadagno Amplifica o taglia l'ampiezza dopo la compressione. I valori ammessi sono compresi tra -18 e +18 dB, dove 0 è il guadagno unitario.

Rapporto Imposta un rapporto di compressione compreso tra 1:1 e 30:1. Ad esempio, un'impostazione pari a 3,0 genera 1 dB ogni 3 dB di aumento sopra la soglia di compressione. Le impostazioni sono comprese normalmente tra 2,0 e 5,0; le impostazioni più alte generano il suono estremamente compresso tipico della musica pop.

Attacco Determina la rapidità con cui la compressione viene applicata quando l'audio supera la soglia. I valori ammessi sono compresi tra 0 e 500 millisecondi. L'impostazione predefinita, pari a 10 millisecondi, è adatta per un'ampia gamma di segnali audio. Le impostazioni che prevedono una maggiore rapidità possono essere adatte a transizioni rapide, ma generano suoni innaturali nel caso di audio con una componente percussiva inferiore.

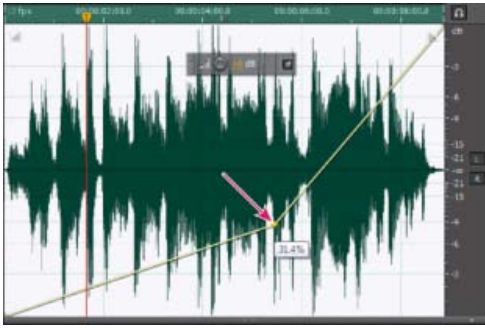
Rilascio Determina la rapidità con cui la compressione viene interrotta quando l'audio scende sotto la soglia. I valori ammessi sono compresi tra 0 e 5000 millisecondi. L'impostazione predefinita, pari a 100 millisecondi, è adatta per un'ampia gamma di segnali audio. Sperimentate impostazioni maggiori per transizioni rapide e impostazioni minori per segnali audio con una componente percussiva inferiore.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Inviluppo di volume

L'effetto Ampiezza e compressione > Inviluppo di volume consente di modificare il volume nel tempo con incrementi e dissolvenze. Nel pannello Editor forma d'onda, trascinate la linea gialla. Nella parte superiore del pannello è rappresentata l'amplificazione pari al 100% (normale), mentre nella parte inferiore è rappresentata l'attenuazione al 100% (silenzio).

Sebbene l'effetto Inviluppo volume non sia disponibile nell'editor multitraccia, potete ottenere lo stesso risultato mediante le procedure di automazione. (Consultate [Automazione delle impostazioni delle tracce](#).)




Trascinare un punto di ancoraggio nel pannello Editor

Linea di inviluppo gialla nel pannello Editor Trascinate per regolare la percentuale di ampiezza e fate clic per aggiungere fotogrammi chiave per ottenere ulteriori punti di incremento e dissolvenza. Per selezionare, riposizionare o eliminare rapidamente più fotogrammi chiave, consultate [Regolare l'automazione mediante fotogrammi chiave](#).

Curve spline Applica transizioni con curve più omogenee tra ciascun fotogramma chiave, anziché transizioni lineari. Consultate [Le curve spline per i grafici](#).

Adobe consiglia anche

- [Usare i predefiniti degli effetti](#)
- [Eseguire il mix dei dati audio durante le operazioni Incolla](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti Ritardo ed eco

Ritardo analogico, effetto

Effetto Ritardo

Effetto Eco

I *ritardi* sono copie separate di un segnale originale che si ripetono a intervalli di millesimi di secondo. Gli *echi* sono invece suoni talmente ritardati da essere uditi ciascuno come copia distinta del suono originale. Se il riverbero o il coro rendono confuso il mix, sia l'uso dei ritardi che quello degli echi sono ideali per l'aggiunta di atmosfera a una traccia.

Per accedere alle opzioni tipiche dei ritardi realizzati dai dispositivi fisici, usate l'effetto Eco di Adobe Audition.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Ritardo analogico, effetto

L'effetto Ritardo ed eco > Ritardo analogico simula i suoni caldi dei sistemi di ritardo vintage. Permette, pertanto, di applicare all'audio distorsioni caratteristiche e regolare l'ampiezza stereo. Per creare effetti di eco leggeri, specificate un tempo di ritardo di 35 millisecondi o più; per creare effetti più sottili, specificate un tempo più breve.

Modalità Specifica il tipo di emulazione hardware, determinando le caratteristiche di equalizzazione e distorsione. Le modalità Tape e Tube riflettono il carattere sonoro delle unità di ritardo vintage, mentre la modalità Analog riflette le linee di ritardo degli anni successivi.

Non elaborato Determina il livello dell'audio originale non elaborato.

Elaborato Determina il livello dell'audio ritardato ed elaborato.

Ritardo Specifica la lunghezza del ritardo in millisecondi.

Feedback Crea echi di ritorno rinviando l'audio ritardato tramite la linea di ritardo. Per esempio un'impostazione del 20% invia l'audio ritardato a 1/5 del suo volume originale, creando degli echi che si dissolvono lentamente. Un'impostazione del 200% invia un audio ritardato al doppio del volume originale, creando degli echi che crescono rapidamente d'intensità.

Nota: *quando fate tentativi con impostazioni di feedback molto elevate, abbassate il volume.*

Trash Aumenta la distorsione e incrementa le basse frequenze, conferendo una nota di calore.

Estensione Determina l'ampiezza stereo del segnale ritardato.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Effetto Ritardo

L'effetto Ritardo ed eco > Ritardo può essere utilizzato per creare singoli echi, nonché diversi altri effetti. I ritardi di 35 millisecondi o superiori creano echi discreti, mentre quelli compresi tra 15 e 34 millisecondi possono creare un semplice effetto coro o flanging (Questi risultati non saranno efficaci quanto gli effetti Coro o Flanger di Adobe Audition, perché le impostazioni di ritardo non cambiano nel tempo).

Riducendo ulteriormente un ritardo fino a farlo rientrare tra 1 e 14 millesimi di secondo, è possibile individuare spazialmente un suono mono, in modo che sembri provenire dal lato sinistro o destro, anche se i livelli di volume effettivi per i due lati sono identici.

Tempo ritardo Regola il ritardo per i canali destro e sinistro da -500 a +500 millisecondi. Immettendo un numero negativo è possibile spostare un

canale in avanti nel tempo invece di ritardarlo. Ad esempio, se specificate 200 millisecondi per il canale sinistro, la porzione ritardata della forma d'onda interessata viene udita prima della parte originale.

Mix Imposta il rapporto tra segnale ritardato (Elaborato) e segnale originale (Sorgente) da unire nell'output finale. Con un valore pari a 50, i due segnali vengono mixati nella stessa percentuale.

Inverti Inverte la fase del segnale di ritardo, creando effetti di cancellazione fase simili ai filtri comb. (Per comprendere la cancellazione fase, consultate Modalità di interazione delle onde sonore).

[Torna all'inizio](#)

Effetto Eco

L'effetto Ritardo ed eco > Eco aggiunge una serie di echi ripetuti e degradanti a un suono. (Per produrre un solo eco, utilizzate l'effetto Ritardo). Variando la quantità di ritardo, potete creare effetti che vanno dal noto "eco lungo tipico di luoghi come il Grand Canyon", ai suoni metallici prodotti all'interno di tubazioni. L'equalizzazione dei ritardi consente di cambiare il suono caratteristico di una stanza da uno con superfici fonoriflettenti (con echi dal suono più brillante) a uno quasi completamente fonoassorbente (con echi dal suono più ovattato).

Nota: accertatevi che la lunghezza del file audio sia sufficiente per consentire la fine dell'eco. Se l'eco viene interrotta bruscamente prima che decada completamente, annullate l'effetto Eco, aggiungete alcuni secondi di silenzio scegliendo Genera > Silenzio e quindi riapplicate l'effetto.

Tempo ritardo Specifica il numero di millesimi di secondo, battute o campioni tra ciascuna eco. Ad esempio, un'impostazione pari a 100 millisecondi produrrà un ritardo di 1/10 di secondo tra due echi successivi.

Feedback Determina il rapporto di degradazione di un'eco. Ogni eco successivo si affievolisce di una determinata percentuale rispetto alla precedente. Un decadimento pari a 0% non produrrà alcun eco, mentre un decadimento pari a 100% produrrà un eco destinato a non affievolirsi mai.

Livello eco Imposta la percentuale di segnale con eco (Elaborato) da mixare con il segnale originale (Sorgente) nell'output finale.

Suggerimento: potete creare incredibili effetti eco stereo impostando valori diversi per i canali sinistro e destro per i controlli Tempo ritardo, Feedback e Livello eco.

Blocca sinistro e destro Collega i cursori Decadimento, Ritardo e Volume eco iniziale, mantenendo le stesse impostazioni per ciascun canale.

Rimbalzo eco Fa rimbalzare gli echi avanti e indietro tra i canali sinistro e destro. Se desiderate creare un eco che rimbalzi avanti e indietro, selezionate un volume eco iniziale pari a 100% per un canale e a 0% per l'altro. Altrimenti, le impostazioni di ciascun canale rimbalzeranno sull'altro, creando due serie di eco su ogni canale.

Equalizzazione eco successivo Passa ogni eco seguente attraverso un equalizzatore a otto bande che consente di simulare l'assorbimento sonoro naturale di una stanza. Un'impostazione di 0 lascia la banda di frequenza invariata, mentre un'impostazione massima di -15 riduce la frequenza di 15 dB. E, poiché -15 dB è la differenza di ogni eco successivo, alcune frequenze si estingueranno molto più velocemente di altre.

Unità tempo ritardo Specifica i millesimi di secondo, le battute o i campioni per l'impostazione Tempo ritardo.

Adobe consiglia anche

- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)
- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)
- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti Diagnostica (solo nell'editor forma d'onda)

Diagnosticare e riparare, eliminare o contrassegnare l'audio

Opzioni di DeClicker (Rimozione clic)

Opzioni di DeClipper (Rimozione clipping)

Opzioni di Elimina silenzio e Contrassegna audio

Gli effetti Diagnostica sono disponibili dal menu Effetti o direttamente dal pannello Diagnostica (Finestra > Diagnostica). Consentono di rimuovere rapidamente dall'audio clic, distorsioni o silenzi nonché di aggiungere marcatori in corrispondenza dei silenzi.

Per esercitare il massimo controllo sulla riparazione dell'audio, usate gli effetti di diagnostica insieme agli strumenti Visualizzazione spettrale e agli effetti Riduzione rumore. Consultate Tecniche di ripristino dell'audio.

Adobe consiglia

 [Desiderate condividere un'esercitazione?](#)



Restore clipped audio from DSLR cameras (Ripristinare audio ritagliato da videocamere DSLR)

Jason Levine


Ripristinare l'intervallo dinamico perduto con l'effetto DeClipper.

Diagnosticare e riparare, eliminare o contrassegnare l'audio

[Torna all'inizio](#)

A differenza degli effetti di riduzione rumore tradizionali, con i quali viene elaborato tutto l'audio selezionato, con la diagnostica vengono rilevate le aree problematiche o di silenzio ed è quindi possibile scegliere quali correggere.

1. Nel pannello Diagnostica, scegliete un'opzione dal menu Effetto.
2. Fate clic su Esegui scansione.
3. Nella parte inferiore del pannello, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate uno o più degli elementi rilevati nell'elenco e fate clic su Ripara, Elimina o Contrassegna. Le opzioni disponibili dipendono dall'effetto di diagnostica scelto.

Per contrassegnare i clic o ritagli rilevati, fate clic con il pulsante destro del mouse sugli elementi selezionati nell'elenco, quindi scegliete Crea marcatori dal menu a comparsa. Consultate [Lavorare con i marcatori](#).
 - Fate clic su Ripara tutto, elimina tutto o Contrassegna tutto per correggere tutti gli elementi rilevati.
 - Fate clic sull'icona lente d'ingrandimento  per ingrandire un problema selezionato nel pannello Editor. Fate di nuovo clic sulla stessa icona per annullare l'ingrandimento.
 - Fate clic su Cancella riparati, Cancella eliminati o Cancella contrassegnati per rimuovere dall'elenco gli elementi corretti.

[Torna all'inizio](#)

Opzioni di DeClicker (Rimozione clic)

L'effetto Diagnostica > DeClicker rileva e rimuove clic e pop da sorgenti quali microfoni wireless e vinili.

Le opzioni dell'effetto DeClicker corrispondono a quelle di Rimozione clic automatica, che potete combinare con altri effetti nel Rack effetti e applicare nell'editor multitraccia. Consultate Effetto Rimozione clic automatica. Questo effetto applica inoltre automaticamente più passate di analisi e riparazione; per ottenere lo stesso livello di riduzione di clic con l'effetto DeClicker (Rimozione clic), occorre applicarlo più volte manualmente. Tuttavia l'effetto DeClicker consente di valutare i clic rilevati e scegliere quali eliminare.

Nel pannello Diagnostica, fate clic su Impostazioni per accedere alle seguenti opzioni:

Soglia Determina la sensibilità al rumore. Un'impostazione più bassa consente di rilevare più clic e pop, ma talvolta anche audio che invece si preferisce conservare. Le impostazioni possibili vanno da 30 a 100, il valore predefinito è 1.

Complessità Indica la complessità del rumore. Le impostazioni più elevate applicano una maggiore elaborazione, ma possono intaccare la qualità dell'audio. Le impostazioni possibili vanno da 16 a 100, il valore predefinito è 1.

Per individuare visivamente i click, effettuate un ingrandimento e usate la visualizzazione frequenza spettrale con un risoluzione di 256 bande. Potete accedere a queste impostazioni dalla scheda Visualizzazione spettrale della finestra di dialogo Preferenze. La maggior parte dei clic ha l'aspetto di una barra verticale brillante che va dalla cima al fondo della visualizzazione.

[Torna all'inizio](#)

Opzioni di DeClipper (Rimozione clipping)

L'effetto Diagnostica > DeClipper ripara le forme d'onda in cui si è verificato il clipping riempiendo le sezioni interessate con nuovi dati audio. Il clipping si verifica quando l'ampiezza dell'audio supera il livello massimo per la profondità di bit corrente. Generalmente, il clipping si verifica in caso di livelli di registrazione troppo alti. Potete controllare il clipping durante la registrazione o la riproduzione osservando i controlli di livello. In caso di clipping, le caselle all'estrema destra dei controlli diventano rosse.

Visivamente, l'audio che contiene clipping ha l'aspetto di un'ampia area piatta in cima a una forma d'onda. All'udito, si sente una distorsione di tipo statico.

Nota: per regolare lo scostamento CC dell'audio con clipping, usate prima l'effetto DeClipper. Se invece regolate prima lo scostamento CC, l'effetto DeClipper non individuerà le aree con clipping al di sotto di 0 dBFS.

Nel pannello Diagnostica, fate clic su Impostazioni per accedere alle seguenti opzioni:

Guadagno Specifica la quantità di attenuazione che si verifica prima dell'elaborazione. Fate clic su Auto per basare l'impostazione del guadagno sul valore medio di ampiezza dell'input.

Tolleranza Specifica la variazione di ampiezza nelle regioni con clipping. Con un valore pari a 0% il clipping viene rilevato solo in linee perfettamente orizzontali alla massima ampiezza; con 1% viene rilevato il clipping a partire da 1% sotto l'ampiezza massima, e così via. Con un valore pari a 1% è possibile rilevare la maggior parte dei problemi di clipping.

Dimensioni clip min. Specifica la lunghezza della serie più breve di campioni con clipping da riparare. Con valori più bassi viene riparata una più alta percentuale di campioni con clipping; con valori più elevati vengono invece ripartiti solo i campioni con clipping che sono preceduti o seguiti da altri campioni con clipping.

Interpolazione L'opzione Cubica usa delle curve spline per ricreare i contenuti di frequenza dell'audio con clipping. Questo approccio risulta più veloce nella maggior parte delle situazioni ma può introdurre nuove frequenze spurie. L'opzione FFT usa trasformazioni Fast Fourier per ricreare l'audio con clipping. Questo approccio è più lento ma produce risultati migliori in situazioni con maggior clipping. Dal menu Dimensioni FFT, scegliete il numero di bande di frequenze da valutare e sostituire. Un numero di bande più elevate consente di ottenere risultati più precisi ma comporta anche tempi di elaborazione più lunghi.

Per mantenere l'ampiezza durante la riparazione di audio con clipping, applicate l'effetto DeClipper con un'impostazione di guadagno pari a zero, seguito dall'effetto Limitatore rigido impostando Incrementa su zero e Limite su -0,2 dB.

[Torna all'inizio](#)

Opzioni di Elimina silenzio e Contrassegna audio

Gli effetti Diagnostica > Elimina silenzio e Contrassegna audio individuano i passaggi di silenzio nell'audio e li eliminano o contrassegnano. Consultate [Lavorare con i marcatori](#). L'eliminazione automatica del silenzio consente di stringere le tracce senza interferire con l'audio di primo piano. La contrassegnazione automatica delle aree di silenzio facilita la navigazione ai punti cue dell'audio in fase di montaggio.

Nel pannello Diagnostica, fate clic su Impostazioni per accedere alle seguenti opzioni:

Definisci silenzio come Consente di specificare l'ampiezza e la durata delle porzioni di audio da considerare come silenzio.

Definisci audio come Consente di specificare l'ampiezza e la durata delle porzioni di audio da considerare come contenuto audio valido.

Trova livelli Calcola automaticamente i livelli del segnale delle porzioni di silenzio e di audio in base al contenuto del file.

Correggi mediante (solo per Elimina silenzio) Scegliete Riduzione silenzio per ridurre i passaggi di silenzio fino alla durata in millisecondi specificata. Scegliete Eliminazione silenzio per disattivare l'audio nei passaggi di silenzio ma mantenere intatta la lunghezza del file. L'eliminazione del silenzio consente di mantenere la sincronizzazione tra video e clip audio nelle applicazioni di montaggio video.

Per dividere in file differenti le sezioni di suono o discorso separate da silenzio, applicate l'effetto Contrassegna audio e fate clic su Contrassegna tutto. Consultate quindi [Salvare l'audio tra i marcatori su nuovi file](#).

Altri argomenti presenti nell' Aiuto

[Usare i predefiniti degli effetti](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti Filtro ed equalizzatore

[Effetto Filtro FFT](#)

[Effetto Equalizzatore grafico](#)

[Effetto Filtro elimina banda](#)

[Effetto Equalizzatore parametrico](#)

[Effetto Filtro scientifico](#)

[Torna all'inizio](#) 

Effetto Filtro FFT

La natura grafica dell'effetto Filtro ed equalizzatore > Filtro FFT consente di tracciare curve o filtri elimina banda che rifiutano o amplificano determinate frequenze. *FFT* è l'acronimo di Fast Fourier Transform, un algoritmo per l'analisi rapida di frequenza e ampiezza.

Questo effetto può produrre ampi filtri passa alto o filtri passa basso (per mantenere rispettivamente le frequenze alte e basse), filtri passa banda limitata (per simulare il suono di una telefonata) o filtri elimina banda (per rimuovere precise e piccole bande di frequenza).

Scala Determina in che modo le frequenze vengono disposte lungo l'asse orizzontale x:

- Per poter controllare meglio le basse frequenze, selezionate Logaritmica. Una scala logaritmica rappresenta più fedelmente la nostra percezione dei suoni.
- Per lavorare invece con precisione sulle alte frequenze, con intervalli regolari di frequenza, selezionate Lineare.

Curve spline Crea transizioni con curve più omogenee tra i punti di controllo, anziché transizioni lineari brusche. (Consultate Le curve spline per i grafici).

Ripristina 

Riporta il grafico allo stato predefinito, rimuovendo i filtri.

Opzioni avanzate Fate clic sul triangolo per accedere alle seguenti impostazioni:

Dimensione FFT Specifica la dimensione di trasformazione Fast Fourier, in base alla quale viene determinato l'equilibrio tra frequenza e precisione temporale. Per filtri di frequenza ripidi e precisi, scegliete un valore più elevato. Per ridurre gli artefatti transienti nell'audio con una forte componente percussiva, scegliete valori più bassi. Per la maggior parte dei contenuti si possono usare valori tra 1024 e 8192.

Finestra Determina la forma di trasformazione Fast Fourier e ogni opzione genera una curva di risposta di frequenza diversa.

Le funzioni sono elencate dalla meno ampia alla più ampia. Le funzioni meno ampie includono meno frequenze circostanti, dette anche *lobi secondari*, ma riflettono con minor precisione le frequenze centrali. Le funzioni più ampie includono più frequenze circostanti ma riflettono con maggior precisione le frequenze centrali. Le opzioni Hamming e Blackman danno ottimi risultati generali.

[Torna all'inizio](#) 

Effetto Equalizzatore grafico

L'effetto Filtro ed equalizzatore > Equalizzatore grafico amplifica o taglia bande di frequenze specifiche e offre una rappresentazione visiva della curva di equalizzazione risultante. A differenza dell'equalizzatore parametrico, l'equalizzatore grafico utilizza bande di frequenze predefinite per consentire un'equalizzazione rapida e semplice.

Potete impostare la spaziatura tra bande di frequenza in corrispondenza dei seguenti intervalli:

- Un'ottava (10 bande)
- Mezza-ottava (20 bande)
- Un-terzo di ottava (30 bande)

Gli equalizzatori grafici con un minor numero di bande consentono di effettuare regolazioni più rapide. Un maggior numero di bande consente invece di agire con maggiore precisione.

Cursori Guadagno Imposta con esattezza l'incremento o l'attenuazione (in decibel) della banda prescelta.

Intervallo Definisce l'intervallo dei controlli dei dispositivi di scorrimento. Immettete un valore compreso tra 1.5 e 120 dB. (A titolo di confronto, i normali equalizzatori hardware presentano un intervallo compreso approssimativamente tra 12 e 30 dB.)

Accuratezza Imposta il livello di precisione dell'equalizzazione. Livelli di precisione alti garantiscono una risposta di frequenza migliore in corrispondenza degli intervalli inferiori, ma richiedono un tempo di elaborazione maggiore. Per equalizzare solo le frequenze più alte, potete utilizzare livelli di precisione inferiori.

Al contrario, per equalizzare frequenze particolarmente basse, impostate Accuratezza su un valore compreso tra 500 e 5000 punti.

Guadagno master Compensa un livello di volume complessivo troppo basso o troppo alto risultante dalla regolazione delle impostazioni dell'equalizzatore. Il valore predefinito di 0 dB significa che non viene effettuata alcuna regolazione del guadagno master.

Nota: *l'equalizzatore grafico è un filtro FIR (Finite Impulse Response). I filtri FIR sono più precisi a livello di fase ma meno precisi a livello di frequenza rispetto ai filtri IIR (Infinite Impulse Response) come ad esempio l'Equalizzatore parametrico.*

[Torna all'inizio](#)

Effetto Filtro elimina banda

L'effetto Filtro ed equalizzatore > Filtro elimina banda rimuove fino a sei bande di frequenza definite dall'utente. Usate questo effetto per rimuovere bande di frequenza molto strette, come i mormorii a 60 Hz, mantenendo inalterate le frequenze circostanti.

Per rimuovere i suoni sibilanti striduli, usate il predefinito Attenuazione sibilanti. Per rimuovere i toni standard per i sistemi telefonici analogici, invece, utilizzate i predefiniti DTMF.

Frequenza Specifica la frequenza centrale per ciascun filtro elimina banda.

Guadagno Specifica l'ampiezza per ciascun filtro elimina banda.

Larghezza banda Determina l'intervallo di frequenza per tutti i filtri elimina banda. Sono disponibili tre opzioni, da Stretto corrispondente a un filtro del secondo ordine che rimuove alcune frequenze adiacenti, a Strettissimo, corrispondente a un filtro del sesto ordine molto specifico.

In generale, non usate più di 30 dB di attenuazione per l'impostazione Stretta, 60 dB per Molto stretta e 90 dB per Strettissima. Attenuazioni superiori possono rimuovere un ampio intervallo di frequenze vicine.

Ultrasilenzioso Elimina praticamente rumori e artefatti, ma richiede una maggiore quantità di risorse di elaborazione. Questa opzione è percepibile solo con cuffie e sistemi di monitoraggio di fascia alta.

Fissa attenuazioni su Determina se i filtri elimina banda hanno lo stesso livello di attenuazione o livelli diversi.

Effetto Equalizzatore parametrico

L'effetto Filtro ed equalizzatore > Equalizzatore parametrico offre il massimo controllo sull'equalizzazione dei toni. A differenza dell'equalizzatore grafico, che consente di intervenire su un numero fisso di frequenze e di larghezze di banda Q, l'equalizzatore parametrico offre il controllo completo sull'impostazione delle frequenze, di Q e del guadagno. Ad esempio, potete diminuire un piccolo intervallo di frequenze centrato intorno a 1.000 Hz, amplificare una soglia ampia di frequenza bassa centrata a circa 80 Hz e, contemporaneamente, inserire un filtro elimina banda a 60 Hz.

L'equalizzatore parametrico usa filtri IIR (Infinite Impulse Response) di secondo-ordine, che sono molto rapidi e forniscono grande precisione nella risoluzione delle frequenze. Ad esempio, potete amplificare con precisione un intervallo compreso tra 40 e 45 Hz. I filtri FIR (Finite Impulse Response) come l'equalizzatore grafico offrono invece una precisione leggermente migliore nella precisione delle fasi.

Guadagno master Compensa il livello del volume complessivo che, dopo la regolazione delle impostazioni dell'equalizzatore, potrebbe essere troppo alto o troppo basso.

Grafico Rappresenta la frequenza lungo l'asse orizzontale (asse x) e l'ampiezza lungo l'asse verticale (asse y). Le frequenze del grafico vanno dalla più bassa alla più alta e sono visualizzate in scala logaritmica (distanziate in modo uniforme di un'ottava).



Individuare i filtri passabanda e filtri di shelving nell'Equalizzatore parametrico:

A. Filtri passa alto e passa basso **B.** Filtri high shelf e low shelf

Frequenza Imposta la frequenza centrale per le bande 1-5 e le frequenze d'angolo per i filtri di passaggio banda e shelf.

Usate il filtro low shelf per ridurre rimbombi, ronzii o altri suoni a bassa frequenza indesiderati. Usate invece il filtro high shelf per ridurre i sibili, il rumore dell'amplificatore e disturbi simili.

Guadagno Imposta l'incremento o l'attenuazione per le bande di frequenza e l'inclinazione per ottave dei filtri passabanda.

Q / larghezza Controlla l'ampiezza della banda di frequenze interessata. Con valori Q ridotti si agisce su un più ampio intervallo di frequenze. Con valori Q molto alti (vicini a 100) si agisce invece su una banda molto stretta e sono ideali per i filtri elimina banda, rimuovendo solo una determinata frequenza, ad esempio il ronzio a 60 Hz.

Quando si amplifica una banda molto stretta, il segnale audio tende a risuonare in corrispondenza di quella frequenza. Per esigenze di equalizzazione generale, si consiglia di usare valori Q pari a 1-10.

Banda Attiva fino a cinque bande intermedie, nonché filtri passaggio alte, passaggio basse e shelf con i quali è possibile controllare con precisione la curva di equalizzazione. Fate clic sul pulsante della banda per attivarne le relative opzioni.

I filtri low e high shelf dispongono di pulsanti di inclinazione ( ) che consentono di regolare lo shelf basso e alto di 12 dB per ottava, anziché il valore predefinito di 6 dB per ottava.

Per regolare visivamente le bande attivate nel grafico, trascinate i relativi punti di controllo.

Q costante, Larghezza costante Descrive la larghezza di una banda di frequenze mediante il valore di Q (corrispondente al rapporto tra la larghezza e la frequenza centrale) oppure mediante il valore assoluto della larghezza espresso in Hz. L'impostazione più comune è Q costante.

Ultrasilenzioso Elimina praticamente rumori e artefatti, ma richiede una maggiore quantità di risorse di elaborazione. Questa opzione è percepibile solo con cuffie e sistemi di monitoraggio di fascia alta.

Intervallo Imposta il grafico su un intervallo di 30 dB per regolazioni più precise oppure su un intervallo di 96 dB per regolazioni più aggressive.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Filtro scientifico

Usate l'effetto Filtro scientifico (**Effetti > Filtro ed equalizzatore**) per la manipolazione avanzata dell'audio. Potete inoltre accedere all'effetto dal Rack effetti per le singole risorse nell'editor forma d'onda, o per tracce e clip nell'Editor multitraccia.

Tipi Specifica il tipo di filtro scientifico. Le opzioni disponibili sono le seguenti.

Bessel Assicura una risposta di fase precisa senza risonanze né overshoot. Tuttavia, la banda passante presenta una pendenza in corrispondenza dei limiti, dove l'esclusione della banda attenuata è la meno efficace tra quelle offerte dai vari filtri. Queste caratteristiche fanno sì che il filtro Bessel sia adatto per segnali di tipo percussivo, simili a impulsi. Per altre operazioni di filtraggio, usate Butterworth.

Butterworth Genera una banda passante costante con sfasatura, risonanza e overshoot minimi. Inoltre, questo tipo di filtro esclude la banda attenuata in modo molto più efficace rispetto a Bessel e leggermente meno preciso rispetto a Chebychev 1 e 2. Queste caratteristiche rendono Butterworth adatto per la maggior parte delle operazioni di filtraggio.

Chebychev Fornisce la migliore esclusione della banda attenuata, ma i livelli più scadenti in termini di risposta di fase, risonanza e overshoot nella banda passante. Usate questo filtro solo se l'esclusione della banda attenuata è più importante della precisione della banda passante.

Ellittico Fornisce una larghezza di transizione ristretta e un punto di taglio netto. Può anche eliminare le frequenze, a differenza dei filtri Chebychev e Butterworth. Può, tuttavia, immettere increspature sia nella banda attenuata sia nella banda passante.

Modalità Specificate una modalità del filtro. Le opzioni disponibili sono le seguenti.

Passaggio basse Consente il passaggio delle frequenze basse ed elimina quelle alte. È necessario specificare il punto di taglio in corrispondenza del quale le frequenze vengono eliminate.

Passaggio alte Consente il passaggio delle frequenze alte ed elimina quelle basse. È necessario specificare il punto di taglio in corrispondenza del quale le frequenze vengono eliminate.

Passaggio banda Conserva una banda, ossia un intervallo di frequenze, eliminando tutte le altre. Per definire i limiti della banda, dovete specificare due punti di taglio.

Banda attenuata Esclude tutte le frequenze comprese nell'intervallo specificato. Conosciuto anche come filtro elimina banda, l'opzione Banda attenuata funziona in modo opposto all'opzione Passaggio banda. Per definire i limiti della banda, dovete specificare due punti di taglio.

Guadagno master Compensa il livello del volume complessivo che, dopo la regolazione delle impostazioni dei filtri, potrebbe essere troppo alto o troppo basso.

Limite Definisce la frequenza che agisce come limite tra le frequenze passanti e quelle eliminate. In corrispondenza di questo punto, il filtro passa dalla modalità passante a quella di attenuazione e viceversa. Nei filtri che richiedono un intervallo (Passaggio banda e Banda attenuata), il parametro Taglio definisce il limite inferiore dell'intervallo di frequenze, mentre Taglio alte definisce il limite superiore.

Taglio alte Definisce il limite superiore dell'intervallo di frequenze per i filtri che richiedono un intervallo (Passaggio banda e Banda attenuata).

Ordine Determina la precisione del filtro. Più alto è l'ordine, maggiore è la precisione del filtro (con pendenze più ripide in corrispondenza dei punti di taglio e così via). Tuttavia, ordini molto alti possono presentare livelli elevati di distorsione di fase.


Larghezza di banda di transizione (solo per Butterworth Chebychev) Imposta la larghezza della banda di transizione. A valori inferiori corrispondono pendenze più ripide. Se specificate la larghezza di banda di transizione, il campo Ordine viene compilato automaticamente e viceversa. Nei filtri che richiedono un intervallo (Passaggio banda e Banda attenuata), questa impostazione viene utilizzata come limite di transizione della frequenza più bassa, mentre il valore Larghezza alta definisce il limite di transizione della frequenza più alta.

Larghezza alta (Solo per Butterworth e Chebychev) Nei filtri che richiedono un intervallo (Passaggio banda e Banda attenuata), questa opzione viene utilizzata come limite di transizione per la frequenza più alta, mentre il valore di Larghezza di banda di transizione definisce il limite di transizione per la frequenza più bassa.

Attenuazione (solo per Butterworth e Chebychev) Determina l'entità della riduzione del guadagno utilizzata quando le frequenze vengono eliminate.

Pass Ripple/Incrispatura effettiva (solo per Chebychev) Determinano la quantità massima consentita per l'increspatura. L'increspatura è l'effetto dell'amplificazione e del taglio indesiderati di frequenze in prossimità del punto di taglio.

- [Gli effetti di elaborazione](#)
- [Applicare singoli effetti nell'editor forma d'onda](#)
- [Applicazione degli effetti nell'editor forma d'onda](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti Modulazione

[Effetto Coro](#)

[Effetto Coro/Flanger](#)

[Effetto Flanger](#)

[Effetto Phaser](#)

[Torna all'inizio](#)

Effetto Coro

L'effetto Modulazione > Coro simula diverse voci sovrapposte o il suono di strumenti suonati contemporaneamente mediante l'aggiunta di più ritardi di breve durata con una piccola quantità di feedback. Ne deriva un suono particolarmente ricco. Potete usare l'effetto Coro per potenziare una traccia vocale o aggiungere spaziosità stereo a un audio mono.

Adobe Audition realizza gli effetti coro mediante un metodo di simulazione diretta, in cui ogni voce viene resa distinta dall'originale variandone leggermente temporizzazione, intonazione e vibrato. L'impostazione Feedback permette di aggiungere ulteriori dettagli al risultato.

Per ottenere risultati ottimali con file mono, convertiteli in stereo prima di applicare l'effetto Coro.

Caratteristiche Rappresenta le caratteristiche di ciascuna voce nel coro.

Voci Determina il numero di voci simulate.

Nota: *aggiungendo altre voci, il suono diventa ancora più ricco, ma i tempi di elaborazione aumentano.*

Tempo ritardo Specifica la quantità massima di ritardo consentita. L'elaborazione coro introduce brevi ritardi (in genere di 15-35 millisecondi) con variazione di durata nel tempo. Se il valore impostato è molto piccolo, tutte le voci si fondono nell'originale e può verificarsi un effetto di flanging innaturale. Se il valore impostato è troppo alto può prodursi un effetto simile a un cinguettio, come se un lettore di audiocassette "mangiasse" il nastro.

Frequenza ritardo Determina con quanta rapidità il ritardo passa da zero all'impostazione di ritardo massimo. Poiché il ritardo varia nel tempo, l'intonazione del campione aumenta o si riduce nel tempo, producendo l'effetto di voci distinte e leggermente stonate. Ad esempio, un valore di 2 Hz varia il ritardo da zero al massimo e viceversa due volte al secondo (simulando un vibrato dell'intonazione due volte al secondo). Se l'impostazione è troppo bassa, l'intonazione delle singole voci non presenta variazioni significative. Se l'impostazione è troppo bassa, le voci potrebbero variare così rapidamente da produrre una sorta di cinguettio.

Feedback Riaggiunge una percentuale di voci elaborata all'input dell'effetto. Feedback può aggiungere alle forme d'onda l'effetto di un'eco aggiuntiva o di un riverbero. Un feedback limitato (inferiore al 10%) può conferire ulteriore ricchezza, a seconda delle impostazioni del ritardo e del vibrato. Le impostazioni più alte generano un feedback più tradizionale, un fischio forte che può raggiungere un volume talmente elevato da produrre clipping nel segnale.

Estensione Attribuisce un ritardo aggiuntivo a ogni voce, separandole nel tempo fino a 200 millesimi di secondo (1/5 di secondo). I valori superiori fanno sì che le voci separate partano in tempi diversi: con impostazioni più alte si ottiene un maggiore distacco tra gli inizi di ogni parola. Al contrario, i valori inferiori fanno sì che le voci siano riprodotte all'unisono. In base alle altre impostazioni, i valori inferiori possono produrre anche effetti flanging che possono non essere desiderabili se l'obiettivo è ottenere un effetto coro realistico.

Profondità modulazione Determina la variazione massima dell'ampiezza. Ad esempio, potete modificare l'ampiezza di una voce del coro in modo che sia più forte o più debole di 5 dB rispetto all'originale. Utilizzando invece impostazioni molto alte il suono può essere riprodotto in modo intermittente, creando un effetto sgradevole. Utilizzando impostazioni molto basse (inferiori a 1 dB) la profondità può essere impercettibile, a meno che il parametro Frequenza modulazione non sia impostato su valori molto alti. I vibrati naturali si verificano tra 2 e 5 dB circa.

Osservate che questa impostazione corrisponde al valore massimo e che il volume del vibrato potrebbe non diminuire come previsto dall'impostazione. Questa imitazione è intenzionale, poiché produce un suono più naturale.

Frequenza modulazione Determina la frequenza massima alla quale si verificano modifiche nell'ampiezza. Nel caso di valori molto bassi, la voce risultante presenta una sonorità variabile simile a quella di un cantante che non riesca a mantenere costante il flusso di aria

emesso. Nel caso di impostazioni molto alte, il risultato può essere tremolante e innaturale.

Massima qualità Garantisce la qualità migliore per i risultati. Tuttavia, aumentando la qualità aumenta anche il tempo di elaborazione necessario per ottenere l'anteprima e applicare l'effetto.

Larghezza stereo Determina se le singole voci vengono posizionate nel campo stereo e il modo in cui il segnale stereo originale viene interpretato. Queste opzioni sono attive soltanto quando si usano file stereo:

Media input canale sinistro/destro Combina i canali sinistro e destro originali. Se questa opzione è deselezionata, i canali vengono tenuti separati in modo da mantenere l'immagine stereo. Lasciate questa opzione deselezionata se l'audio sorgente stereo era originariamente monofonico; selezionandola otterreste soltanto un aumento dei tempi di elaborazione.

Aggiungi effetto binaurale Aggiunge ritardi distinti agli output sinistro e destro di ciascuna voce. Questo ritardo può fornire l'illusione che ciascuna voce provenga da una direzione diversa nell'ascolto attraverso le cuffie. Per una maggiore distinzione stereo, deselezionate questa opzione per l'audio da riprodurre con altoparlanti standard.

Campo stereo Specifica dove si trovano le voci in un'immagine stereo sinistra e destra. Con valori inferiori, le voci sono più vicine al centro dell'immagine stereo. Al 50% si trovano invece uniformemente distanziate da sinistra a destra. Con valori superiori, le voci si spostano verso i margini esterni. Se impiegate un numero dispari di voci, una di esse si trova esattamente al centro.

Livello di output Imposta il rapporto tra il segnale originale (Sorgente) e il segnale con il coro (Elaborato). L'uso di impostazioni particolarmente alte può causare tagli.

Nell'editor multitraccia potete inoltre variare il livello Elaborato nel tempo adottando le procedure automatizzate. Consultate Automazione delle impostazioni delle tracce. Questa tecnica si rivela utile nel mettere in risalto la voce di un cantante o il suono di assoli strumentali.

Effetto Coro/Flanger

[Torna all'inizio](#) ⁴

L'effetto Modulazione > Coro/Flanger combina due effetti popolari basati su ritardo. L'effetto Coro simula diverse voci o il suono di strumenti suonati contemporaneamente mediante l'aggiunta di più ritardi di breve durata con una piccola quantità di feedback. Ne deriva un suono particolarmente ricco. Usate questo effetto per ottimizzare le tracce vocali o aggiungere spaziosità stereo all'audio mono.

L'opzione Flanger crea un suono psichedelico sfasato, mixando un breve ritardo variante con il segnale originale. Questo effetto veniva ottenuto in origine attraverso l'invio di un segnale audio identico a due registratori su nastro a bobine e l'uso della funzione di flanging su una bobina in modo da rallentarla.

Coro Simula varie voci o strumenti riprodotti contemporaneamente.

Flanger Simula il suono ritardato e sfasato originariamente usato nella musica psichedelica.

Velocità Regola la velocità del ciclo di ritardo da zero all'impostazione massima.

Larghezza Specifica la quantità massima di ritardo.

Intensità Controlla il rapporto dell'audio originale rispetto a quello elaborato.

Transitorietà Enfatizza le transizioni, conferendo loro un suono più nitido e distinto.

Effetto Flanger

[Torna all'inizio](#) ⁴

Il *flanging* è un effetto audio derivante dall'applicazione al segnale originale di un breve ritardo variabile in proporzioni pressappoco uguali. Veniva ottenuto in origine attraverso l'invio di un segnale audio identico a due registratori su nastro a bobine e l'uso della funzione di flanging su una bobina in modo da rallentarla. Unendo le due registrazioni risultanti si otteneva un effetto sfasato di ritardo tipico della musica psichedelica degli anni '60 e '70. L'effetto Modulazione > Flanger consente di ottenere un risultato simile ritardando e sfasando leggermente un segnale a intervalli

specifici o casuali.

Tempo ritardo iniziale Imposta il punto in millisecondi, dopo il segnale originale, dove inizia il flanging. L'effetto flanging viene ottenuto passando ciclicamente nel tempo dall'impostazione iniziale del ritardo a quella finale.

Tempo ritardo finale Imposta il punto in millisecondi, dopo il segnale originale, dove termina il flanging.

Phasing stereo Imposta i ritardi sinistro e destro come valori separati, espressi in gradi. Ad esempio, un'impostazione di 180° fa sì che il ritardo iniziale del canale destro si verifichi contemporaneamente al ritardo finale del canale sinistro. Potete impostare questa opzione affinché inverta il ritardo iniziale/finale dei canali sinistro e destro, creando un effetto circolare e psichedelico.

Feedback Determina la percentuale del segnale a cui è stato applicato il flanging che viene immessa nuovamente nel flanger. In assenza di feedback, l'effetto utilizza solo il segnale originale. Aggiungendo il feedback, l'effetto usa una percentuale del segnale modificato proveniente da un punto precedente al punto di riproduzione corrente.

Frequenza modulazione Determina la velocità con cui il ritardo passa dal tempo di ritardo iniziale a quello finale, misurata in cicli al secondo (Hz) o battute al minuto (battute). Con piccole regolazioni si possono ottenere effetti molto diversi.

Modalità Permette di utilizzare tre metodi di flanging:

Invertito Inverte il segnale con ritardo, annullando l'audio periodicamente invece di rafforzare il segnale. Se l'impostazione dell'opzione di mix Originale - Espanso è pari a 50/50, le onde vengono annullate ogni volta che il ritardo è uguale a zero.

Effetti speciali Esegue il mixaggio tra gli effetti flanging normale e invertito. Il segnale ritardato viene aggiunto all'effetto, mentre il segnale normale viene sottratto.

Sinusoidale Fa in modo che la transizione dal ritardo iniziale a quello finale e viceversa segua una curva sinusoidale. Se l'opzione non è selezionata, la transizione è lineare e i ritardi tra l'impostazione iniziale e quella finale si verificano a frequenza costante. Selezionando l'opzione Sinusoidale, i ritardi iniziale e finale si presentano più spesso di quelli intermedi.

Mix Regola il mix del segnale originale (Sorgente) e del segnale a cui è stato applicato il flanging (Elaborato). Per ottenere la cancellazione e il rinforzo tipici dell'effetto flanging dovete utilizzare una parte di entrambi i segnali. Se il parametro Originale è impostato su 100% non avviene alcun flanging. Se il parametro Ritardato è impostato su 100% il risultato è un suono tremolante, simile a quello prodotto da un lettore di cassette guasto.

Effetto Phaser

[Torna all'inizio](#) ⁴

Analogamente al flanging, la sfasatura sposta la fase di un segnale audio e lo unisce all'originale, creando gli effetti psichedelici usati dai musicisti degli anni '60. Tuttavia, diversamente dall'effetto Flanger che si avvale di ritardi variabili, l'effetto Modulazione > Fasatore esegue la deflessione di filtri sfasati da e verso una frequenza più elevata. La sfasatura può modificare in modo incisivo l'immagine stereo, creando suoni non naturali.

Stadi Specifica il numero di filtri sfasati. Un'impostazione superiore produce effetti di sfasatura più densi.

Intensità Determina la quantità della sfasatura applicata al segnale.

Profondità Determina con che velocità i filtri viaggiano sotto la frequenza superiore. Con valori più elevati si ottiene un effetto tremolo più ampio; con il 100% si passa dalla frequenza più alta a zero Hz.

Frequenza mod. Questo effetto controlla la velocità dei filtri da e verso la frequenza superiore. Specificate un valore in Hz (cicli per secondo).

Diff. fasi Determina la differenza di fase tra i canali stereo. I valori positivi avviano le differenze di fase nel canale a sinistra, mentre i valori negativi in quello a destra. I valori massimi di +180° e -180° creano una differenza completa e sono identici da un punto di vista del suono.

Freq. superiori Imposta la frequenza più elevata dalla quale il filtro subisce la deflessione. Per produrre i risultati più marcati, selezionate una frequenza vicina al centro dell'intervallo audio selezionato.

Feedback Reimposta una percentuale dell'output del fasatore nell'input, intensificando l'effetto. I valori negativi invertono la fase prima che l'audio

venga reimmesso.

Mix Controlla il rapporto dell'audio originale rispetto a quello elaborato.

Guadagno di output Regola il livello di output dopo l'elaborazione.

- [Applicazione degli effetti nell'editor forma d'onda](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti Riduzione rumore/ripristino

Tecniche di ripristino dell'audio

[Effetto Riduzione rumore \(solo nell'editor forma d'onda\)](#)

[Effetto Rimozione audio](#)

[Riduzione adattiva rumore, effetto](#)

[Effetto Rimozione clic automatica](#)

[Correzione automatica di fase, effetto](#)

[Effetto Eliminatore di clic/pop](#)

[Effetto DeHummer \(Riduzione ronzii\)](#)

[Effetto Riduzione fruscio \(solo nell'editor forma d'onda\)](#)

Introduzione a Riduzione rumore



Per rimuovere automaticamente i clic, ripristinare l'audio ritagliato e correggere singoli artefatti... [Altro](#)

<http://tv.adobe.com/watch/no-stupid-questions...>



di Colin Smith

Riduzione rumore avanzato



Scoprite come pulire rumore complesso utilizzando due potenti effetti..... [Altro](#)

<http://tv.adobe.com/watch/no-stupid-questions...>



di Colin Smith

[Torna all'inizio](#) ¹¹

Tecniche di ripristino dell'audio

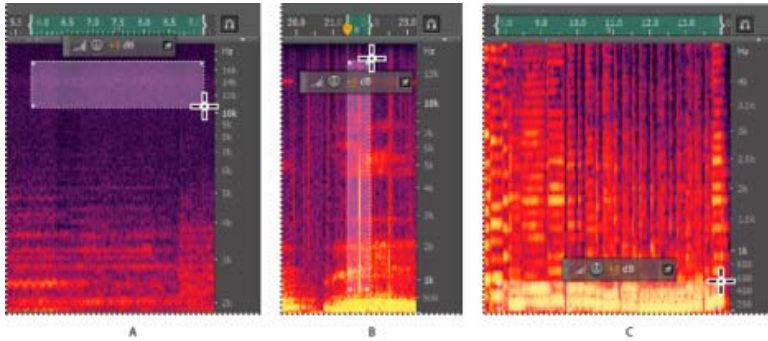
Potete risolvere diversi tipi di problemi audio attraverso l'uso congiunto di due funzioni molto utili. Innanzi tutto, usate la Visualizzazione spettrale per individuare visivamente e selezionare intervalli di rumore o altri disturbi singoli. Consultate [Selezionare intervalli spettrali](#) e [Selezionare artefatti e correggerli automaticamente](#). Quindi usate gli effetti Diagnostico o Riduzione rumore per correggere problemi quali:

- disturbi lievi del microfono wireless o vecchi dischi in vinile. (Consultate [Effetto Rimozione](#)

clic automatica .)

- Disturbi di sottofondo come rimbombi, fruscii o ronzii di corrente. (Consultate [effetto Riduzione adattiva rumore](#) e [effetto DeHummer](#).)
- Cancellazione di fase da microfoni stereo collocati in modo errato o registratori non allineati. (Consultate [Correzione fase automatica](#), [effetto](#).)

Grazie a questi effetti di riparazione in tempo reale, disponibili sia nell'editor forma d'onda che nell'editor multitraccia potete risolvere rapidamente i problemi audio più comuni. Tuttavia, in caso di audio con molto rumore, provate a usare gli effetti di elaborazione offline specifici dell'editor forma d'onda, come ad esempio [Riduzione fruscio](#) e [Riduzione rumore](#).



Selezione di vari tipi di rumore nella visualizzazione spettrale

A. Fruscio B. Disturbi C. Rimbombi

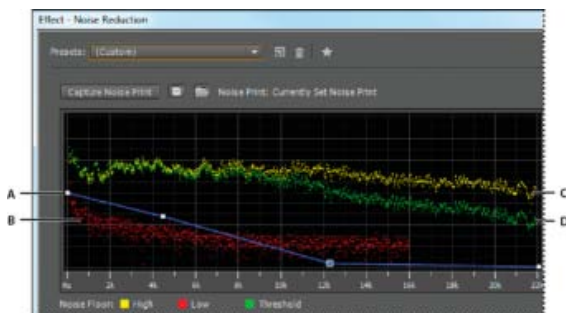
[Torna all'inizio](#)

Effetto Riduzione rumore (solo nell'editor forma d'onda)

L'effetto Riduzione rumore/Ripristino > Riduzione rumore riduce drasticamente il rumore di fondo e di banda larga con un intaccamento minimo della qualità del segnale. Questo effetto consente di rimuovere una combinazione di rumore, quali il fruscio del nastro, il rumore di fondo del microfono, il mormorio dovuto alla corrente, o altri rumori costanti in una forma d'onda.

La quantità corretta di riduzione del rumore dipende dal tipo di rumore di fondo e dalla perdita accettabile di qualità del segnale restante. In generale, potete aumentare il rapporto segnale-rumore di 5 fino a raggiungere 20 dB, e mantenere così una buona qualità dell'audio.

Per ottenere i migliori risultati con l'effetto Riduzione rumore, applicatelo ad audio con o senza scostamento DC. Con uno scostamento DC, questo effetto potrebbe introdurre dei clic nei passaggi dal volume più basso. (Per rimuovere uno scostamento DC, scegliete Preferiti > Ripara scostamento DC.)



Valutazione e regolazione del rumore con il grafico Riduzione rumore:

A. Trascinate i punti di controllo per variare la riduzione in diversi intervalli di frequenza. B. Rumore con ampiezza bassa C. Rumore con ampiezza elevata D. Soglia al di sotto della quale si applica la riduzione del rumore

Applicazione dell'effetto Riduzione rumore

1. Nell'editor forma d'onda, selezionate un intervallo che contenga solo rumore e che duri almeno mezzo secondo.

Per selezionare il rumore in un intervallo di frequenza specifico, usate lo strumento Selezione scorrevole. Consultate Selezionare intervalli spettrali.

2. Scegliete Effetti > Riduzione rumore/Ripristino > Acquisisci profilo rumore.
3. Nel pannello Editor selezionate l'intervallo dal quale volete rimuovere il rumore.
4. Scegliete Effetti > Riduzione rumore/Ripristino > Riduzione rumore.
5. Impostate le opzioni desiderate.

Se la registrazione avviene in ambienti rumorosi, registrate alcuni secondi di rumore di fondo da usare successivamente come profilo di rumore.

Opzioni di Riduzione rumore

Acquisisci profilo rumore Estrae un profilo di rumore da un intervallo selezionato, indicando solo il rumore di fondo. Adobe Audition raccoglie informazioni statistiche sul rumore di fondo, in modo da rimuoverlo dal resto della forma d'onda.

Suggerimento: se l'intervallo selezionato è troppo breve, Acquisisci profilo rumore è disattivato. Riducete le dimensioni FFT o selezionate un intervallo di rumore più lungo. Se non riuscite a trovare un intervallo più lungo, copiate e incollate l'intervallo selezionato per crearne uno (potete successivamente rimuovere il rumore incollato usando il comando Modifica > Elimina.)

Salva il profilo del rumore corrente

Salva il profilo del rumore come file con estensione .fft, contenente informazioni sul tipo di campione, sulla dimensione FFT (Fast Fourier Transform) e tre gruppi di coefficienti FFT: uno per la minor quantità di rumore rilevata, uno per la quantità più elevata e uno per la quantità media.


Carica un profilo di rumore dal disco


Apri un profilo di rumore precedentemente salvato da Adobe Audition in formato FFT. Tuttavia, potete applicare profili di rumore soltanto a tipi di campioni identici. Ad esempio, non è possibile applicare un profilo mono da 22 kHz a campioni stereo da 44 kHz.

nota: poiché i profili di rumore sono talmente specifici, un profilo per un tipo di rumore non produce risultati soddisfacenti con altri tipi. Se rimuovete rumori simili con una certa regolarità, tuttavia, potete aumentare notevolmente l'efficienza dei profili salvati.


Grafico Illustra le frequenze lungo l'asse x (orizzontale) e la quantità di riduzione del rumore lungo l'asse y (verticale).

La curva di controllo blu imposta l'entità di riduzione del rumore per diversi intervalli di frequenza. Ad esempio, per applicare la riduzione del rumore solo alle frequenze più alte, regolate la curva di controllo verso il basso nella parte destra del grafico.

Se fate clic sul pulsante Ripristina  per appiattire la curva di controllo, l'entità di riduzione del rumore si basa interamente sul profilo di rumore.

Suggerimento: per osservare meglio la soglia del rumore, fate clic sul pulsante del menu  in alto a destra nel grafico e deselezionate Mostra curva di controllo e Mostra descrizione sopra il grafico.

Soglia del rumore Alta indica l'ampiezza massima del rumore rilevato per ciascuna frequenza; Bassa indica l'ampiezza minima. Soglia mostra l'ampiezza al di sotto della quale viene applicata la riduzione del rumore.

Suggerimento: nel grafico i tre elementi della soglia di rumore possono sovrapporsi. Per meglio distinguerli, fate clic sul pulsante del menu  e selezionate le opzioni del menu Mostra soglia rumore.

Scala Determina in che modo le frequenze vengono disposte lungo l'asse orizzontale x:

- Per poter controllare meglio le basse frequenze, selezionate Logaritmica. Una scala logaritmica rappresenta più fedelmente la nostra percezione dei suoni.
- Per lavorare invece con precisione sulle alte frequenze, con intervalli regolari di frequenza, selezionate Lineare.

Canale Visualizza nel grafico il canale selezionato. La quantità di riduzione del rumore è sempre la stessa per tutti i canali.

Seleziona tutto il file Consente di applicare all'intero file un profilo di riduzione del rumore acquisito.

Riduzione rumore Controlla la percentuale di riduzione del rumore nel segnale di output. Per ottenere la massima riduzione del rumore e introdurre solo un minimo di artefatti, regolate questa impostazione durante l'anteprima dell'audio. A volte con livelli eccessivi di riduzione del rumore si possono introdurre nell'audio effetti flanging o di sfasatura.

Riduci di Determina la riduzione di ampiezza del rumore rilevato. Si consiglia di usare valori tra 6 e 30 dB. Per ridurre artefatti simili a bolle, usate valori più bassi.

Output con solo rumore Effettua l'anteprima del solo rumore per valutare se vengono rimosse anche parti di audio che devono invece essere mantenute.

Impostazioni avanzate Fate clic sul triangolo per visualizzare le seguenti opzioni:

Velocità di decadimento dello spettro Specifica la percentuale di frequenze elaborate quando l'audio scende al di sotto della soglia del rumore. Impostando con precisione questa percentuale, potrete applicare una maggiore riduzione del rumore e ridurre i disturbi. Si consiglia di usare valori tra 40% e 75%. Al di sotto di tali valori, spesso si sentono disturbi che ricordano delle bolle, mentre al di sopra di questi valori spesso rimangono rumori eccessivi.

Uniformità Considera la varianza del segnale di rumore in ciascuna banda di frequenze. Le bande che variano molto se analizzate (ad esempio in caso di rumore bianco) saranno uniformate diversamente dalle bande costanti (ad esempio in caso di ronzio da 60 Hz). In generale, aumentare la quantità di uniformità (fino a 2 circa) riduce i gorgoglii in sottofondo, aumentando però il livello di rumore di fondo generale della banda larga.

Fattore di precisione Controlla i cambiamenti di ampiezza. Si consiglia di usare valori tra 5 e 10; i valori dispari sono indicati per l'elaborazione simmetrica. Con valori pari o inferiori a 3, la trasformazione Fast Fourier viene eseguita in blocchi molto grandi tra i quali si possono verificare avvallamenti o picchi nel livello del volume. I valori superiori a 10 non migliorano significativamente la qualità, ma aumentano il tempo di elaborazione.

Larghezza transizione Determina l'intervallo di ampiezza tra rumore e audio da mantenere. Ad esempio, una larghezza pari a zero applica un noise gate brusco a ogni banda di frequenze. L'audio appena al di sopra della soglia viene mantenuto, mentre quello appena al di sotto viene troncato e diventa silenzio. In alternativa, potete specificare un intervallo oltre il quale l'audio si dissolva in silenzio a seconda del livello di input. Ad esempio, se la larghezza di transizione è 10 dB e il livello di rumore per quella banda è -60 dB, l'audio a -60 dB resta invariato, l'audio a -62 dB viene ridotto leggermente e l'audio a -70 dB viene interamente rimosso.

Dimensioni FFT Determina quante bande di frequenza singole vengono analizzate. Questa opzione causa i cambiamenti più drastici nella qualità. Il rumore in ciascuna banda di frequenze è trattato separatamente; di conseguenza, con più bande il rumore viene rimosso con maggiore distinzione tra le diverse frequenze. Si consigliano impostazioni comprese tra 4096 e 8192.

La dimensione di trasformazione FFT (Fast Fourier Transform) determina il compromesso tra precisione a livello di frequenza e precisione a livello temporale. Valori di dimensione FFT più elevati possono provocare artefatti di tipo fruscio o riverbero, ma consentono di rimuovere le frequenze di

rumore con molta precisione. Dimensioni FFT ridotte garantiscono una migliore risposta in termini di tempo (ad esempio meno fruscio prima dei colpi sui piatti), ma possono produrre una peggiore risoluzione delle frequenze, creando così suoni vuoti o con effetto flanging.

Istantanee profilo di rumore Determina quante istantanee del rumore vengono incluse nel profilo catturato. Un valore pari a 4000 è ideale per produrre dati accurati.

Valori molto bassi incidono drasticamente sulla qualità dei diversi livelli di riduzione del rumore. Con più istantanee, un livello di riduzione del rumore pari a 100 probabilmente eliminerà più rumore, ma anche una maggiore quantità del segnale originale. Tuttavia, con più istantanee, anche un livello di riduzione del rumore basso eliminerà più rumore, pur mantenendo il segnale da conservare.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Rimozione audio

L'effetto Rimozione audio (**Effetti > Riduzione rumore/ripristino**) rimuove le sorgenti audio non volute in una registrazione. Questo effetto analizza una porzione selezionata di registrazione e crea un modello audio che viene usato per trovare e rimuovere il suono.

Il modello generato può anche essere modificato utilizzando i parametri che indicano la sua complessità. Un modello audio di elevata complessità richiede più passaggi di regolazione per elaborare la registrazione, ma produce risultati più precisi. Potete inoltre salvare il modello audio per un uso successivo. Sono inoltre inclusi numerosi predefiniti condivisi per rimuovere alcuni disturbi comuni, ad esempio le sirene e le suonerie dei cellulari.

Acquisisci modello audio Usa la forma d'onda selezionata per acquisire il modello audio. Selezionate un'area sulla forma d'onda che contiene solo l'audio da eliminare e premete su Acquisisci modello audio. Potete anche salvare e caricare modelli audio su disco.

Complessità modello audio Indica la complessità del Modello audio. Più l'audio è complesso o misto, migliori sono i risultati che si ottengono con un'impostazione di maggior complessità, anche se servirà più tempo per effettuare i calcoli. Le impostazioni possibili vanno da 1 a 100.

Passaggi di rifinitura audio Definisce il numero di passaggi di rifinitura per rimuovere i pattern audio visualizzati nel modello audio. Un numero più elevato di passaggi richiede un tempo di elaborazione più lungo, ma offre risultati più precisi.

Complessità contenuto Indica la complessità del segnale. Più il suono è complesso o misto, migliori sono i risultati che si ottengono con un'impostazione di maggior complessità, anche se servirà più tempo per effettuare i calcoli. Le impostazioni possibili vanno da 5 a 100.

Passaggi di rifinitura contenuto Specifica il numero di passaggi da eseguire sul contenuto per rimuovere i suoni che corrispondono al modello audio. Un maggior numero di passaggi richiede un tempo di elaborazione più lungo, ma in genere fornisce risultati più precisi.

Soppressione avanzata Aumenta l'aggressività dell'algoritmo di rimozione dell'audio e può essere modificata con il valore Intensità. Un valore più alto rimuove più del modello audio dai segnali diversi, causando una perdita maggiore del segnale desiderato, mentre un valore più basso lascia più del segnale di sovrapposizione, e quindi più dei disturbi potrebbero essere percepibili (ma comunque inferiori alla registrazione originale).

Ottimizza per discorso Specifica che l'audio include dialoghi e presta maggiore attenzione durante la rimozione dei modelli audio che presentano una forte rassomiglianza a dialoghi. Il risultato finale garantisce che il dialogo non venga rimosso durante la rimozione disturbo.

Dimensioni FFT Determina quante bande di frequenza singole vengono analizzate. Questa opzione causa i cambiamenti più drastici nella qualità. Il rumore in ciascuna banda di frequenze è trattato separatamente; di conseguenza, con più bande il rumore viene rimosso con maggiore distinzione tra le diverse frequenze. Si

consigliano impostazioni comprese tra 4096 e 8192.

La dimensione di trasformazione FFT (Fast Fourier Transform) determina il compromesso tra precisione a livello di frequenza e precisione a livello temporale. Valori di dimensione FFT più elevati possono provocare artefatti di tipo fruscio o riverbero, ma consentono di rimuovere le frequenze di rumore con molta precisione. Dimensioni FFT ridotte garantiscono una migliore risposta in termini di tempo (ad esempio meno fruscio prima dei colpi sui piatti), ma possono produrre una peggiore risoluzione delle frequenze, creando così suoni vuoti o con effetto flanging.

[Torna all'inizio](#)

Riduzione adattiva rumore, effetto

L'effetto Riduzione rumore/Ripristino > Riduzione rumore adattata consente di rimuovere rapidamente rumori variabili in bande ampie come suoni di sottofondo, rimbombi e vento. Poiché questo effetto opera in tempo reale, potete usarlo insieme ad altri effetti nel Rack effetti e applicarlo nell'Editor multitraccia. Al contrario, l'effetto standard Riduzione rumore è disponibile solo come processo offline nell'Editor a forma d'onda. Questo effetto, tuttavia, è a volte più efficace per rimuovere disturbi costanti come fruscii o ronzii.

Per risultati ottimali, applicate Riduzione rumore adattata a selezioni che iniziano con rumore seguito dal contenuto audio da mantenere. L'effetto individua il rumore in base ai primi secondi di audio.

Nota: questo effetto richiede notevoli risorse di elaborazione. Se il sistema è lento, riducete la dimensione FFT e disattivate l'opzione Modalità alta qualità.

Riduci rumore di Determina il livello di riduzione del rumore. Si consiglia di usare valori tra 6 e 30 dB. Per ridurre i rumori di fondo simili a bolle, immettete valori più bassi.

Rumorosità Indica la percentuale di audio originale che contiene rumori.

Regola soglia del rumore Consente di regolare manualmente la soglia di rumore al di sopra o al di sotto della soglia calcolata automaticamente.

Soglia del segnale Consente di regolare manualmente la soglia di audio da mantenere sopra o sotto la soglia calcolata automaticamente.

Velocità di decadimento dello spettro Determina la velocità con cui l'elaborazione del rumore scende di 60 decibel. Impostando con precisione questo valore, potrete applicare una maggiore riduzione del rumore e ridurre gli artefatti. Valori troppo brevi possono provocare artefatti simili a bolle; valori troppo lunghi possono provocare un effetto di riverbero.

Mantenimento banda larga Conserva l'audio richiesto nelle bande di frequenza specificate tra i disturbi trovati. Ad esempio, regolando questa impostazione su 100 Hz, nessun blocco audio verrà rimosso entro 100 Hz sopra o sotto i disturbi trovati. Impostazioni inferiori consentono di rimuovere più rumore ma possono anche provocare artefatti di elaborazione percepibili.

Dimensioni FFT Determina quante bande di frequenza singole vengono analizzate. Scegliete un'impostazione alta per aumentare la risoluzione della frequenza oppure un'impostazione bassa per aumentare la risoluzione temporale. Valori elevati sono ideali per disturbi di lunga durata come stridii o ronzii dovuti alla corrente, mentre i valori bassi vanno utilizzati per disturbi momentanei come clic e pop.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Rimozione clic automatica

Per rimuovere rapidamente disturbi e fruscii da registrazioni su vinile, usate l'effetto Riduzione rumore/Ripristino > Rimozione clic automatica. Potete agevolmente correggere un'ampia area audio, oppure un singolo clic o pop.

Questo effetto offre le stesse opzioni dell'effetto DeClicker (Rimozione clic) che consente di scegliere su quali

clic rilevati agire (consultate [Opzioni di DeClicker](#)). Tuttavia, poiché l'effetto Rimozione clic automatica opera in tempo reale, potete combinarlo con altri effetti nel Rack effetti e applicarlo nell'Editor multitraccia. L'effetto Rimozione clic automatica applica inoltre automaticamente più passate di analisi e riparazione; per ottenere lo stesso livello di riduzione di clic con l'effetto DeClicker (Rimozione clic), occorre applicarlo più volte manualmente.

Soglia Determina la sensibilità al rumore. Un'impostazione più bassa consente di rilevare più clic e pop, ma talvolta anche audio che invece si preferisce conservare. Le impostazioni possibili vanno da 1 a 100, il valore predefinito è 30.

Complessità Indica la complessità del rumore. Le impostazioni più elevate applicano una maggiore elaborazione, ma possono intaccare la qualità dell'audio. Le impostazioni possibili vanno da 1 a 100, il valore predefinito è 16.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Correzione automatica di fase, effetto

L'effetto Riduzione rumore/ripristino > Correzione fase automatica consente di risolvere errori di azimut causati da testine disallineate, resa stereo scarsa a causa di un errato posizionamento dei microfoni e molti altri inconvenienti legati alla fase.

Spostamento tempo globale Attiva i cursori Spostamento canale sinistro e Spostamento canale destro mediante i quali potete applicare una correzione di fase uniforme a tutto l'audio selezionato.

Allineamento automatico canali e Centramento automatico panning Consentono di allineare fase e panning entro vari intervalli temporali, specificati mediante le seguenti opzioni:

Risoluzione tempo Specifica il numero di millisecondi in ciascun intervallo elaborato. Valori bassi aumentano la precisione, mentre valori alti aumentano le prestazioni.

Risposta Determina la velocità complessiva di elaborazione. Valori lenti aumentano la precisione, mentre valori veloci aumentano le prestazioni.

Canale Specifica i canali a cui verrà applicata la correzione di fase.

Dimensioni analisi Specifica il numero di campioni in ogni unità di audio analizzata.

Per avere la precisione e l'efficacia massima della correzione di fase, utilizzate l'opzione Allinea automaticamente canali. Attivate i cursori di Spostamento tempo globale solo se siete sicuri che sia necessaria una regolazione uniforme o se desiderate animare manualmente la correzione di fase nell'Editor multitraccia.

[Torna all'inizio](#) ⁺

Effetto Elimizzatore di clic/pop

Usate l'effetto **Eliminatore di clic/pop** (**Effetti > Riduzione rumore/ripristino**) per rimuovere pop del microfono, clic, fruscio di luce e i disturbi lievi. Tale disturbo è comune alle registrazioni quali vecchi dischi in vinile e registrazioni di posizione. Poiché la finestra di dialogo rimane aperta, potete regolare la selezione e regolare i clic senza riaprire l'effetto.

Le impostazioni di correzione e di rilevamento vengono utilizzate per rilevare i clic e pop. Le gamme di rilevamento e rimozione vengono visualizzate graficamente.

Grafico di rilevamento Indica i livelli di soglia esatti da usare per ogni ampiezza; l'ampiezza è indicata sul righello orizzontale (asse x) e il livello di soglia sul righello verticale (asse y). Adobe Audition usa i valori della curva a destra (oltre -20 dB circa) quando elabora audio più sonoro e i valori della curva a sinistra quando elabora audio dal volume più basso. Le curve hanno colori diversi che indicano il rilevamento e il rifiuto.

Scansiona tutti i livelli Cerca i clic nell'area evidenziata in base ai valori di Sensibilità e Discriminazione, quindi determina i valori di Soglia, e delle funzioni Rileva e Rifiuta. Vengono selezionate cinque aree di audio, a partire da quella dal volume più basso fino a quella più sonora.

Sensibilità Determina il livello dei clic da rilevare. Usate un valore basso, come 10, per individuare molti clic appena percettibili, oppure 20 per rilevare meno clic più sonori. (I livelli rilevati con Scansiona tutti i livelli sono sempre più elevati rispetto a quelli rilevati con questa opzione.)

Discriminazione Determina quanti clic correggere. Specificate valori più alti per correggere pochi clic e lasciare intatta la maggior parte dell'audio originale. Immettete valori più bassi, come 20 o 40, se l'audio contiene un numero moderato di clic. Per correggere clic costanti, immettete un valore molto basso, come 2 o 4.

Scansiona livelli di soglia Imposta automaticamente i livelli di soglia Massima, Media e Minima.

Massima, Media, Minima Determinate le soglie specifiche di rilevamento e rifiuto per le ampiezze massima, media e minima dell'audio. Ad esempio, se l'audio ha un'ampiezza RMS massima di -10 dB, dovrete impostare la Soglia massima su -10 dB. Se l'ampiezza RMS minima è -55 dB, impostate la Soglia minima su -55 dB.

Impostate i livelli delle soglie prima di regolare i corrispondenti valori di Rileva e Rifiuta. (Impostate prima i livelli di Soglia massima e Soglia minima: una volta definiti, non avrete bisogno di modificarli di molto). Impostate il livello della Soglia media a circa tre quarti tra la Soglia massima e la Soglia minima. Ad esempio, se la Soglia massima è impostata su 30 e la Soglia minima è impostata su 10, impostate la Soglia media su 25.

Una volta verificato il risultato su un piccolo campione di audio corretto, potete regolare le impostazioni in base alle vostre esigenze. Ad esempio, se una parte dal volume basso contiene ancora molti clic, abbassate un poco il livello della Soglia minima. Se invece una parte sonora contiene dei clic, abbassate il livello della Soglia media o della Soglia massima. In generale, è richiesta meno correzione in caso di audio più sonoro, che già maschera eventuali clic, i quali pertanto non devono necessariamente essere corretti. I clic si notano molto se l'audio ha un volume più basso, quindi saranno necessarie soglie di rilevamento e di rifiuto più basse.

Verifica di secondo livello (rifiuta clic) Rifiuta alcuni dei clic potenziali individuati dall'algorithm di rilevamento dei clic. In alcuni tipi di audio, ad esempio in caso di trombe, sassofoni, voci femminili e rullanti, i picchi normali a volte sono rilevati come clic. Se questi picchi vengono corretti, l'audio risultante avrà un suono sordo. La Verifica di secondo livello rifiuta questi picchi e corregge solo i veri clic.

Rileva Determina la sensibilità ai clic e ai pop. I valori possibili sono compresi tra 1 e 150, ma quelli consigliati vanno da 6 a 60. Valori inferiori rilevano più clic.

Iniziate con una soglia di 35 per l'audio con ampiezza elevata (oltre -15 dB), 25 per le ampiezze medie, e 10 per le ampiezze più basse (inferiori a -50 dB). Queste impostazioni consentono di individuare la maggior parte dei clic, e generalmente tutti quelli più sonori. Se si sente un disturbo lieve costante sullo sfondo dell'audio originale, provate a ridurre il livello della Soglia minima o ad aumentare il livello di dB a cui corrisponde tale soglia. Il livello può arrivare fino a 6, ma un'impostazione più bassa può far sì che il filtro rimuova anche altri suoni oltre ai clic.

Se vengono rilevati più clic, saranno apportate più correzioni, e aumenta così la possibilità di distorsioni. Con troppa distorsione di questo tipo, l'audio inizia a suonare piatto e monotono. In questo caso, scegliete un'impostazione piuttosto bassa per la soglia di rilevamento, e selezionate Verifica di secondo livello per rianalizzare i clic rilevati e ignorare i rumori che non sono clic.

Rifiuta Determina quanti clic potenziali (individuati usando la Soglia di rilevamento) sono rifiutati se la casella Verifica di secondo livello è selezionata. I valori sono compresi tra 1 a 100; un'impostazione pari a 30 è un buon punto di partenza. Impostazioni più basse consentono di correggere più clic. Al contrario, impostazioni più alte possono impedire la correzione di alcuni clic, poiché potrebbe non trattarsi di clic effettivi.

L'obiettivo è rifiutare il maggior numero di clic rilevati, pur rimuovendo tutti quelli percepibili. Se un suono simile a quello di una tromba contiene dei clic che non vengono rimossi, provate a ridurre il valore per rifiutare meno clic potenziali. Se un suono specifico diventa distorto, aumentate l'impostazione per limitare le correzioni al minimo (minori sono le riparazioni necessarie per ottenere buoni risultati, meglio è).

Dimensioni FFT Determina le dimensioni FFT usate per riparare clic, pop e disturbi lievi. In generale, selezionate Automatico e lasciate che sia Adobe Audition a determinare le dimensioni FFT. Per alcuni tipi di audio, tuttavia, è preferibile immettere un valore specifico (da 8 a 512). Un buon valore di partenza è 32, ma se i clic continuano a essere percepibili, aumentatelo a 48, poi a 64, ecc. Più alto è il valore, più lenta sarà la correzione, ma migliori saranno i risultati potenziali. Se il valore è troppo elevato, può verificarsi una distorsione delle basse frequenze.

Riempimento clic singolo Corregge un singolo clic in un intervallo audio selezionato. Se avete selezionato Automatico accanto a Dimensioni FFT, viene usata la dimensione FFT appropriata per il ripristino, a seconda della dimensione dell'area da correggere. Altrimenti, per riempire clic singoli sono molto efficaci le impostazioni da 128 a 256. Una volta riempito un clic, premete il tasto F3 per ripetere l'azione. Potete inoltre creare un tasto di scelta rapida nel menu Preferiti per riempire i clic singoli.

Larghezza campioni pop Comprende i campioni circostanti nei clic rilevati. Quando un clic potenziale viene rilevato, i suoi punti di inizio e di fine sono stabiliti il più vicino possibile l'uno all'altro. Il valore di Campioni pop (che può essere compreso tra 0 e 300) amplia tale intervallo, in modo che più campioni a sinistra e a destra del clic siano considerati parte del clic.

Se i clic corretti diminuiscono di volume, ma sono ancora percepibili, aumentate il valore di Campioni pop. Iniziate con un valore di 8 e aumentatelo lentamente fino a raggiungere 30 o 40. L'audio che non contiene clic non dovrebbe cambiare molto se corretto, quindi quest'area di buffer dovrebbe rimanere pressoché invariata dall'algoritmo di sostituzione.

Aumentando il valore di Campioni pop, imponete inoltre l'uso di dimensioni FFT maggiori se avete selezionato Automatico. Un'impostazione superiore può rimuovere i clic in modo più pulito, ma se è troppo elevata l'audio inizierà a essere distorto nei punti in cui il clic viene rimosso.

Dimensioni di esecuzione Specifica il numero di campioni tra clic separati. I valori ammessi sono compresi tra 0 e 1000. Per correggere singolarmente clic molto ravvicinati, immettete un valore basso. I clic che rientrano nell'intervallo di Dimensioni di esecuzione vengono corretti insieme.

Una buona impostazione di partenza è circa 25 (o la metà della dimensione FFT se non avete selezionato l'opzione Automatico accanto a Dimensioni FFT). Se il valore di Dimensioni di esecuzione è troppo elevato (oltre 100), le correzioni possono diventare più percepibili, poiché grossi blocchi di dati sono corretti contemporaneamente. Se invece l'impostazione Dimensioni di esecuzione è troppo bassa, i clic molto vicini l'uno all'altro potrebbero non essere completamente corretti al primo passaggio.

Verifica del treno di impulsi Impedisce che i normali picchi della forma d'onda siano rilevati come clic. Può anche ridurre il rilevamento dei clic effettivi, quindi richiede impostazioni delle soglie più rigide. Selezionate questa opzione solo se avete già tentato di ripulire l'audio, ma alcuni clic permangono.

Collega canali Elabora tutti i canali allo stesso modo, mantenendo il bilanciamento stereo o surround. Per esempio, se viene trovato un clic in un canale, molto probabilmente ne sarà rilevato uno anche nell'altro canale.

Rileva pop di grandi dimensioni Rimuove eventi indesiderati di grandi dimensioni (ad esempio quelli superiori a qualche centinaia di campioni) che possono non essere rilevati come clic. I valori possono essere compresi tra 30 e 200.

Ricordate che un suono netto come quello di un rullante molto sonoro può avere le stesse caratteristiche di un pop di grandi dimensioni, quindi selezionate questa opzione solo se sapete che l'audio contiene grossi pop (ad esempio se si tratta di un disco in vinile graffiato). Se questa opzione attutisce il suono della batteria, aumentate leggermente la soglia in modo da correggere solo i pop più evidenti e sonori.

Se i pop più evidenti non vengono corretti, selezionate Rileva pop di grandi dimensioni, quindi usate le impostazioni da 30 (per trovare pop dal volume più basso) a 70 (per trovare pop più sonori).

Ignora disturbi lievi Rimuove gli errori di campionamento singolo quando li rileva, spesso rimuovendo più

disturbi lievi di fondo. Se dopo aver applicato questa funzione l'audio risulta flebile, piatto o più metallico, deselezionate l'opzione.

Passate Eseguite automaticamente fino a 32 passaggi per rilevare i clic troppo vicini per essere corretti adeguatamente. Se non si trovano più clic e tutti quelli rilevati sono stati riparati, vengono eseguiti meno passaggi. In generale, ad ogni passaggio successivo è corretta la metà dei clic rispetto al passaggio precedente. Una soglia di rilevamento più alta può comportare meno correzioni e un aumento della qualità, pur rimuovendo tutti i clic.

[Torna all'inizio](#)

Effetto DeHummer (Riduzione ronzii)

L'effetto Riduzione rumore/ripristino > DeHummer rimuove delle bande di frequenza strette e le relative armoniche. In genere viene usato per correggere il ronzio introdotto dalla linea elettrica. Tuttavia l'effetto DeHummer consente anche di applicare un filtro elimina banda per rimuovere dalla sorgente audio una frequenza con risonanza eccessiva.

Per correggere rapidamente i problemi audio più comuni, scegliete un'opzione dal menu Predefiniti.

Frequenza Consente di impostare la frequenza radice del ronzio. Se non conoscete con precisione tale frequenza, trascinate questa impostazione avanti e indietro durante l'anteprima dell'audio.

Suggerimento: per regolare visivamente la frequenza radice e il guadagno, trascinate direttamente sul grafico.

Q Imposta la larghezza della frequenza radice e relative armoniche. I valori più alti incidono su una gamma più ristretta di frequenze, mentre quelli più bassi incidono su una gamma più ampia.

Guadagno Determina l'entità di attenuazione del ronzio.

Numero di armoniche Specifica su quante frequenze di armoniche agirà l'effetto.

Curva armoniche Cambia il rapporto di attenuazione per le frequenze delle armoniche.

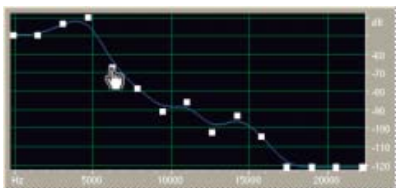
Output solo ronzio Effettua l'anteprima del ronzio rimosso per valutare se contiene eventuale audio che non deve essere rimosso.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Riduzione fruscio (solo nell'editor forma d'onda)

L'effetto Riduzione rumore/ripristino > Riduzione fruscio riduce il fruscio da sorgenti come audiocassette, dischi in vinile o preamplificatori di microfoni. Questo effetto riduce notevolmente l'ampiezza di un intervallo di frequenza, se questo è al di sotto della soglia di ampiezza chiamata *soglia del rumore*. L'audio compreso in intervalli di frequenza superiori alla soglia resta invariato. Se l'audio contiene un livello costante di fruscio di fondo, potete rimuoverlo completamente.

Per ridurre altri tipi di rumore con un ampio intervallo di frequenza, provate a usare l'effetto Riduzione rumore. (Consultate [Effetto Riduzione rumore \(solo nell'editor forma d'onda\)](#).)



Uso del grafico Riduzione fruscio per regolare la soglia del rumore


Acquisisci soglia del rumore Traccia una stima della soglia del rumore. Tale stima è quindi usata dall'effetto Riduzione fruscio per rimuovere in modo più efficace solo il fruscio, senza toccare l'audio regolare. Questa opzione è la funzione più potente di Riduzione fruscio.

Per creare un grafico che rappresenti con precisione la soglia del rumore, fate clic su Acquisisci soglia del rumore con una selezione di audio contenente solo del fruscio. In alternativa, selezionate un'area contenente solo un minimo di audio corretto, nonché un minimo di dati di alte frequenze. Nella visualizzazione spettrale, individuate un'area senza alcuna attività nel quarto più alto della visualizzazione.

Una volta acquisita la soglia del rumore, può essere necessario ridurre i punti di controllo a sinistra (che rappresentano le frequenze più basse) per rendere il grafico il più piatto possibile. Se è presente della musica a qualsiasi frequenza, i punti di controllo intorno a tale frequenza saranno più in alto di quanto dovrebbero essere.

Grafico Rappresenta la soglia del rumore stimata per ciascuna frequenza nell'audio sorgente. Le frequenze sono indicate sull'asse orizzontale x e l'ampiezza, o soglia del rumore, è indicata sull'asse verticale y . Queste informazioni aiutano a distinguere il fruscio dai dati audio da conservare.

Il valore effettivo usato per eseguire la riduzione del fruscio è calcolato in base al grafico e al cursore Soglia del rumore che consente di perfezionare la lettura della soglia del rumore stimata.


Suggerimento: per disattivare le descrizioni comandi per frequenza e ampiezza, fate clic sul pulsante del menu  in alto a destra del grafico e deselectionate Mostra descrizione sopra il grafico.

Scala Determina in che modo le frequenze vengono disposte lungo l'asse orizzontale x :

- Per poter controllare meglio le basse frequenze, selezionate Logaritmica. Una scala logaritmica rappresenta più fedelmente la nostra percezione dei suoni.
- Per lavorare invece con precisione sulle alte frequenze, con intervalli regolari di frequenza, selezionate Lineare.

Canale Visualizza nel grafico il canale audio selezionato.

Ripristina 

Consente di reimpostare la soglia del rumore stimata. Per ripristinare la soglia su un valore più elevato o inferiore, fate clic sul pulsante del menu  in alto a destra del grafico e scegliete un'opzione dal menu Ripristina la curva di controllo.

Suggerimento: per una riduzione dei fruscii rapida e generica, non è sempre necessario un grafico completo della soglia del rumore. In molti casi, è sufficiente reimpostare il grafico a un livello uniforme e manipolare il cursore Soglia del rumore.

Soglia del rumore Consente di regolare con precisione la soglia del rumore fino a raggiungere la riduzione del fruscio e il livello di qualità desiderati.

Riduci di Imposta il livello di riduzione del fruscio per l'audio al di sotto della soglia del rumore. Con valori più alti (soprattutto oltre 20 dB) potete ottenere una drastica riduzione del fruscio, ma il restante audio potrebbe essere distorto. Con valori più bassi, non viene rimosso molto rumore, e il segnale dell'audio originale rimane relativamente indisturbato.

Output con solo fruscio Offre un'anteprima del solo fruscio per verificare se l'effetto rimuove anche eventuale audio da mantenere.

Impostazioni avanzate Fate clic sul triangolo per visualizzare le seguenti opzioni:

Velocità di decadimento dello spettro Quando viene rilevato dell'audio oltre la soglia del rumore stimata, determina quanto audio nelle frequenze circostanti si presume che segua. A valori bassi corrisponde una minor quantità di audio e la funzione di riduzione fruscio taglierà più vicino alle

frequenze da mantenere.

Si consiglia di usare valori tra 40% e 75%. Con valori troppo elevati (oltre il 90%), potreste sentire strascichi e riverberi insolitamente lunghi. Se il valore è troppo basso, potreste sentire degli effetti in sottofondo come delle bolle, e la musica potrebbe avere un suono artificiale.

Fattore di precisione Determina la precisione temporale della riduzione del fruscio. I valori tipici sono compresi tra 7 e 14. Valori inferiori possono causare la presenza di alcuni millisecondi di fruscio prima e dopo le parti di audio più sonore. Valori maggiori generalmente producono risultati migliori e velocità di elaborazione più lente. I valori oltre 20 normalmente non migliorano ulteriormente la qualità.

Larghezza transizione Produce una transizione lenta nella riduzione del fruscio anziché un cambiamento repentino. In genere si ottengono buoni risultati con valori compresi tra 5 e 10. Con un valore troppo elevato, dopo l'elaborazione potrebbero rimanere alcuni fruscii. Con un valore troppo basso, potreste invece sentire altri disturbi di fondo.

Dimensioni FFT Specifica la dimensione di trasformazione FFT (Fast Fourier Transform) che determina il compromesso tra precisione a livello di frequenza o a livello temporale. In generale, le dimensioni da 2048 a 8192 sono le più efficienti.

Dimensioni FFT ridotte (al di sotto di 2048) garantiscono una migliore risposta in termini di tempo (ad esempio meno fruscio prima dei colpi sui piatti), ma possono indurre una peggiore risoluzione delle frequenze, creando così suoni vuoti o con effetto flanging.

Dimensioni FFT maggiori (oltre 8192) possono causare fruscii, riverbero e toni di fondo difettosi, ma garantiscono una risoluzione della frequenza molto accurata.

Punti di controllo Specifica quanti punti di controllo vengono aggiunti al grafico quando fate clic su Acquisisci profilo rumore.

Adobe consiglia anche

- [La visualizzazione spettrale](#)
- Modificare clip audio da Adobe Premiere Pro CS5.5 o After Effects
- Gli effetti di elaborazione
- [Controllare le impostazioni degli effetti con i grafici](#)
- Applicazione degli effetti nell'editor forma d'onda
- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti Riverbero

[Effetto Riverbero convoluzione](#)

[Effetto Riverbero completo](#)

[Effetto Riverbero](#)

[Riverbero da studio, effetto](#)

[Effetto Riverbero surround](#)

In una stanza, il suono rimbalza contro pareti, soffitto e pavimento prima di giungere all'orecchio. Tutti questi suoni raggiungono l'orecchio in modo così ravvicinato da non essere percepibili come echi distinti, ma piuttosto come atmosfera sonora che genera l'impressione di spazio. Questo suono riflesso viene definito *riverberazione* o *riverbero*. Con Adobe Audition, potete utilizzare effetti di riverbero per simulare diversi ambienti spaziali.

Per massima flessibilità ed efficienza nell'uso del riverbero nell'editor multitraccia, potete aggiungere gli effetti di riverbero ai bus e impostare i livelli di output del riverbero su 100% (Elaborato). Successivamente, indirizzate le tracce a questi bus e usate le mandate per controllare il rapporto tra il suono originale e il suono riverberante.

[Torna all'inizio](#) 

Effetto Riverbero convoluzione

L'effetto Riverbero > Riverbero convoluzione riproduce il riverbero di ambienti che vanno da un armadio a una sala per concerti. Questo tipo di effetto si serve di *impulsi* per simulare gli spazi acustici. I risultati sono incredibilmente realistici.

Le sorgenti di file di impulsi possono essere materiale audio registrato per un particolare ambiente o raccolte di impulsi disponibili online. Per risultati ottimali, i file di impulsi devono essere file non compressi a 16 o 32 bit che corrispondono alla frequenza di campionamento del file audio. La lunghezza dell'impulso non dovrebbe superare i 30 secondi. Per la progettazione audio, provate diverse sorgenti audio per produrre effetti particolari basati su convoluzioni.

Nota: poiché l'effetto Riverbero convoluzione richiede una significativa elaborazione, potreste udire clic e pop durante la visualizzazione in anteprima su sistemi più lenti. Questi artefatti scompariranno dopo l'applicazione dell'effetto.

Impulso Specifica un file che simula uno spazio acustico. Fate clic su Carica per aggiungere un file di impulsi personalizzato in formato WAV o AIFF.

Mix Controlla il rapporto del suono originale (sorgente) rispetto a quello con il riverbero (elaborato).

Dimensioni stanza Specifica una percentuale dello spazio totale definito dal file impulso. Maggiore è la percentuale, più lungo sarà il riverbero.

Smorzamento BF Riduce le componenti a bassa frequenza e con elevata intensità dei bassi nel riverbero, evitando la confusione e producendo un suono più chiaro e meglio articolato.

Smorzamento AF Riduce le componenti ad alta frequenza e transitorie nel riverbero, evitando la durezza e producendo un suono più caldo e ricco.

Ritardo iniziale Determina il tempo in millisecondi impiegato dal riverbero per raggiungere l'ampiezza massima. Per produrre il suono più naturale possibile, specificate un breve ritardo iniziale compreso tra 0 e 10 millisecondi. Per realizzare effetti speciali interessanti, specificate un ritardo iniziale lungo 50 millisecondi o più.

Larghezza Controlla l'estensione stereo. Un'impostazione pari a 0 produce un segnale di riverbero mono.

Guadagno Accresce o attenua l'ampiezza dopo l'elaborazione.

Effetto Riverbero completo

L'effetto Riverbero > riverbero completo si basa sulla convulazione ed evita la presenza di suoni metallici o artificiali in generale.

Questo effetto offre alcune opzioni straordinarie: Percezione, la quale simula le irregolarità delle stanze, Posizione sinistra/destra, la quale esegue il decentramento della sorgente, Dimensioni stanza e Dimensione, le quali consentono di simulare realisticamente le stanze da personalizzare. Per simulare le superfici delle pareti e la risonanza, potete modificare l'assorbimento delle frequenze del riverbero usando un equalizzatore parametrico a tre bande nella sezione Colorazione.

Quando modificate le impostazioni di riverbero, questo effetto crea un file di *impulsi* temporaneo che simula l'ambiente acustico specificato. Questo file può raggiungere dimensioni di diversi megabyte e la sua elaborazione può richiedere alcuni secondi; pertanto, l'ascolto di un'anteprima può richiedere una certa attesa. I risultati finali, tuttavia, sono incredibilmente realistici e facili da personalizzare.

Nota: *l'effetto Riverbero completo richiede risorse di elaborazione maggiori; per un uso multitraccia in tempo reale, effettuate il pre-rendering di questo effetto o sostituitelo con Riverbero da studio. (Consultate [Pre-rendering degli effetti traccia per migliorare le prestazioni](#)).*

Impostazioni riverbero

Tempo decadimento Consente di specificare la durata (in millisecondi) del decadimento del riverbero a 60 dB. Tuttavia, a seconda dei parametri di colorazione, alcune frequenze potrebbero richiedere più tempo per decadere a 60 dB, mentre altre potrebbero decadere più velocemente. Valori più elevati producono code di riverbero più lunghe, ma richiedono anche tempi di elaborazione maggiori. Il limite effettivo è di circa 6.000 millisecondi (pari a una coda di 6 secondi), ma la coda effettivamente generata è molto più lunga, per consentire il decadimento nel livello di rumore di fondo.

Tempo ritardo iniziale Consente di specificare il tempo in millisecondi impiegato dal riverbero per raggiungere l'ampiezza massima. In genere i riverberi si accumulano rapidamente e quindi decadono molto più lentamente. Possono essere creati effetti interessanti con tempi di ritardo iniziale estremamente lunghi di 400 o più millesimi di secondo.

Diffusione Consente di controllare la velocità di accumulo dell'eco. I valori di diffusione elevati (superiori a 900 millisecondi) producono riverberi molto uniformi, senza echi distinti. I valori inferiori producono invece echi più distinti perché la densità iniziale dell'eco è minore, ma cresce lungo la durata della coda di riverbero.

Suggerimento: *potete ottenere interessanti effetti di rimbalzo dell'eco impostando valori di diffusione bassi e valori di percezione alti. Con code di riverbero più lunghe, se si utilizzano valori bassi per Diffusione e abbastanza bassi per Percezione si ottiene l'effetto di uno stadio da calcio o simile ambiente.*

Percezione Simula le irregolarità nell'ambiente (oggetti, pareti, stanze adiacenti e così via). Valori bassi creano un riverbero che decresce in modo uniforme, senza increspature. Valori più alti producono echi maggiormente distinti (provenienti da posizioni diverse).

Suggerimento: *se un riverbero è troppo uniforme, può risultare innaturale. Valori di Percezione fino a circa 40 consentono di simulare le variazioni tipiche di una stanza.*

Dimensioni stanza Imposta il volume della stanza virtuale, misurato in metri cubi. Più grande è la stanza, più lungo sarà il riverbero. Utilizzate questo controllo per creare stanze virtuali di qualsiasi dimensioni, da pochi metri quadrati fino a imponenti arene.

Dimensione Consente di specificare il rapporto tra la larghezza (da sinistra a destra) e la profondità (dalla parte anteriore a quella posteriore) della stanza. Viene quindi calcolata un'altezza sonoramente adeguata, inserita come Dimensioni effettive della stanza nella parte inferiore della finestra di dialogo. In genere, le stanze con rapporti larghezza-profondità compresi tra 0,25 e 4 producono i riverberi migliori.

Posizione sinistra/destra (solo audio stereo) Consente di decentrare le riflessioni iniziali: selezionate Includi diretto nella sezione Livello di output per collocare nella stessa posizione il segnale originale. Si possono ottenere effetti molto gradevoli con cantanti leggermente decentrati, circa 5-10% a sinistra o destra.

Taglio Passaggio alte Impedisce la perdita di suoni a bassa frequenza (fino a 100 Hz), come quelli prodotti da un basso o una batteria. Questi suoni possono essere eliminati gradualmente quando sono utilizzate stanze di piccole dimensioni, se le riflessioni iniziali vengono mixate con il segnale originale. Specificate una frequenza superiore a quella del suono che desiderate mantenere. Le impostazioni ottimali sono in genere comprese tra 80 e 150 Hz. Se l'impostazione di taglio è troppo alta, potreste non ottenere un'immagine realistica delle dimensioni della stanza.

Imposta riverbero in base alle dimensioni della stanza Imposta i tempi di decadimento e ritardo iniziale in base alle dimensioni di stanza specificate, in modo da produrre un riverbero più realistico. Se necessario, potete regolare i tempi di decadimento e ritardo iniziale.

Opzioni Colorazione

Per regolare visivamente le opzioni Colorazione, trascinate direttamente nel grafico.

Frequenza Consente di specificare la frequenza d'angolo low shelf e high shelf o la frequenza centrale per la banda centrale. Per ottenere, ad esempio, un riverbero più caldo, abbassate la frequenza high shelf riducendone al contempo anche il guadagno.

Guadagno Consente di incrementare o attenuare il riverbero in diversi intervalli di frequenza.

Suggerimento: *per enfatizzare leggermente l'audio, incrementate le frequenze di riverbero attorno alla frequenza naturale di un elemento sonoro chiave. Ad esempio, per la voce di un cantante incrementate le frequenze da 200 Hz a 800 Hz per migliorare la risonanza in tale intervallo.*

Q Consente di impostare la larghezza della banda media. I valori più alti incidono su una gamma più ristretta di frequenze, mentre quelli più bassi incidono su una gamma più ampia.

Suggerimento: *per ottenere una risonanza distinta, utilizzate valori superiori a 10. Per incrementare o tagliare un ampio intervallo di frequenze, usate valori inferiori, come ad esempio 2 o 3.*

Decadimento Consente di specificare il tempo (in millesimi di secondo) di decadimento del riverbero prima dell'applicazione della curva Colorazione. Si ottengono buoni risultati con valori fino a 700. Per riverberi più colorati, utilizzate impostazioni più basse, ad esempio tra 100 e 250.

Opzioni Livello di output

Sorgente Consente di controllare il livello del segnale originale incluso nel riverbero. Con valori bassi potete creare un suono distante. Con un livello elevato (prossimo a 100%) e livelli bassi di riverbero e riflessioni potete invece creare una sensazione di vicinanza alla sorgente.

Riverbero Consente di controllare il volume del livello denso di riverberante. La percezione di distanza dipende dall'equilibrio tra i suoni sorgente e riverberante.

Riflessioni iniziali Consente di controllare la percentuale di echi iniziali che raggiungono per primi l'orecchio e che contribuiscono a dare un'idea delle dimensioni globali della stanza. Un valore troppo alto può produrre un suono artificiale, mentre un valore troppo basso può far perdere le indicazioni percepibili delle dimensioni della stanza. Un buon punto di partenza è rappresentato dalla metà del volume del segnale originale.

Includi diretto Effettua un leggero scostamento di fase dei canali sinistro e destro del segnale originale in base alla posizione delle riflessioni iniziali (impostata dall'opzione Posizione sinistra/destra nella scheda Riflessioni iniziali).

Somma input Combina i canali di una forma d'onda stereo o surround prima dell'elaborazione. Selezionate questa opzione per un'elaborazione più rapida e deselezionatela per ottenere invece un effetto di riverbero più intenso.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Riverbero

L'effetto Riverbero > Riverbero simula spazi acustici mediante un'elaborazione basata su convoluzione. Può ricreare ambienti acustici o atmosfere e riprodurre il suono, ad esempio, all'interno di un armadio, in una doccia, in una sala da concerto o in un ampio anfiteatro. Gli echi possono essere così ravvicinati che la coda del riverbero di un segnale decade uniformemente nel tempo, in modo da creare un suono caldo e naturale. Se necessario, potete regolare il valore Tempo ritardo iniziale per conferire un senso di dimensione dell'ambiente.

Rispetto all'effetto Riverbero, l'effetto Riverbero completo fornisce un numero maggiore di opzioni e capacità di rendering audio migliori. Per eseguire piccole regolazioni, tuttavia, può essere preferibile usare le opzioni ridotte dell'effetto Riverbero.

Nota: *l'effetto Riverbero richiede risorse di elaborazione maggiori; per un uso multitraccia in tempo reale, effettuate il pre-rendering di questo effetto o sostituitelo con Riverbero da studio. (Consultate [Pre-rendering degli effetti traccia per migliorare le prestazioni](#)).*

Tempo decadimento Consente di specificare il tempo (in millesimi di secondo) necessario al riverbero per decadere all'infinito (circa -96 dB). Scegliete valori inferiori a 400 per stanze piccole, valori tra 400 e 800 per stanze medie e valori superiori a 800 per ambienti molto grandi come ad esempio sale da concerto. Per creare code di riverbero per un enorme anfiteatro, ad esempio, specificate 3.000 millisecondi.

Suggerimento: per simulare ambienti caratterizzati sia da echi che da riverbero, usate prima l'effetto Eco per stabilire le dimensioni dell'ambiente e quindi usate l'effetto Riverbero per rendere più naturale il suono. Un tempo di decadimento di soli 300 millesimi di secondo può aggiungere spaziosità percepita al suono originale.

Tempo ritardo iniziale Consente di specificare il tempo in millisecondi impiegato dal riverbero per raggiungere l'ampiezza massima. Se il valore Tempo decadimento è ridotto, anche il valore Tempo ritardo iniziale deve essere ridotto. In genere, con un valore pari a circa il 10% del Tempo decadimento si ottiene un effetto realistico. Tuttavia potete creare effetti interessanti utilizzando un valore Tempo ritardo iniziale più lungo con un Tempo decadimento più breve.

Diffusione Simula l'assorbimento naturale, riducendo le alte frequenze con il decadimento del riverbero. Tempi di assorbimento più rapidi simulano stanze con molte persone, mobili e tappeti, ad esempio locali notturni e teatri. Tempi più lenti (oltre 1.000 millisecondi) simulano ampie sale quali auditorium, in cui sono prevalenti le alte frequenze.

Percezione Cambia le caratteristiche delle riflessioni in una stanza. I valori più bassi generano un riverbero più uniforme, senza tanti echi distinti. I valori più alti simulano stanze più ampie, provocano una variazione più consistente nelle ampiezze del riverbero e aggiungono spaziosità creando riflessioni distinte nel tempo.

Suggerimento: con un'impostazione di Percezione pari a 100 e un Tempo decadimento di almeno 2.000 millisecondi si possono creare interessanti effetti tipo canyon.

Sorgente Imposta la percentuale di audio sorgente da generare. Nella maggior parte dei casi, un'impostazione pari al 90% è adeguata. Per aggiungere una leggera spaziosità, impostate un valore Sorgente più elevato; per ottenere effetti speciali, impostate invece percentuali inferiori.

Elaborato Imposta la percentuale di riverbero da generare. Per aggiungere a una traccia una leggera spaziosità, mantenete la percentuale Elaborato inferiore alla percentuale Sorgente. Per simulare una maggiore distanza dalla sorgente audio, aumentate la percentuale Elaborato.

Somma input Combina i canali di una forma d'onda stereo o surround prima dell'elaborazione. Selezionate questa opzione per un'elaborazione più rapida e deselectionatela per ottenere invece un effetto di riverbero più intenso.

[Torna all'inizio](#)

Riverbero da studio, effetto

Come gli altri riverberi, l'effetto Riverbero > Riverbero da studio simula spazi acustici. Tuttavia, è più rapido e richiede un minore consumo di risorse di elaborazione rispetto ad altri riverberi, in quanto è basato sulla convoluzione. Di conseguenza, consente di apportare modifiche in tempo reale nell'editor multitraccia in modo rapido ed efficace, senza alcuna necessità di pre-rendering degli effetti su una traccia.

Dimensioni stanza Imposta le dimensioni della stanza.

Decadimento Regola la quantità di decadimento del riverbero in millisecondi.

Riflessioni iniziali Controlla la percentuale di echi che raggiungono per primi l'orecchio, creando una sorta di consapevolezza delle dimensioni globali della stanza. Un valore troppo alto può produrre un suono artificiale, mentre un valore troppo basso può far perdere le indicazioni dell'audio sulle dimensioni della stanza. Un buon punto di partenza è rappresentato dalla metà del volume del segnale originale.

Larghezza stereo Controlla l'estensione nei canali stereo. Con 0% si ottiene un segnale di riverbero mono mentre con 100% si ottiene la massima separazione stereo possibile.

Taglio alte frequenze Specifica la frequenza massima alla quale può verificarsi un riverbero.

Taglio basse frequenze Specifica la frequenza minima alla quale può verificarsi un riverbero.

Smorzamento Regola la quantità di attenuazione applicata nel tempo alle alte frequenze del segnale di riverbero. Le percentuali più alte creano

maggiore smorzamento, per un tono del riverbero più caldo.

Diffusione Simula l'assorbimento del segnale riverberato quando viene riflesso da superfici quali tende e tappeti. Le impostazioni più basse creano più echi, mentre quelle più alte producono un riverbero più uniforme con meno echi.

Sorgente Imposta la percentuale di audio sorgente da generare con l'effetto.

Elaborato Imposta la percentuale di riverbero da generare.

[Torna all'inizio](#) ¹

Effetto Riverbero surround

L'effetto Riverbero > Riverbero surround viene prevalentemente usato per sorgenti 5.1, ma può anche produrre un effetto surround con sorgenti mono o stereo. Nell'editor forma d'onda scegliete Modifica > Converti tipo di campione per convertire un file mono o stereo in 5.1, quindi applicate l'effetto Riverbero surround. Nell'editor multitraccia, potete inviare tracce mono o stereo a un bus 5.1 o master con Riverbero surround.

Input, Centro Determina la percentuale del canale centrale da includere nel segnale elaborato.

Input, LFE Determina la percentuale di canale LFE da usare per accentuare il riverbero per gli altri canali. Al segnale LFE stesso non viene applicato il riverbero.

Nota: l'effetto inserisce sempre il 100% dei canali surround sinistro, destro e posteriore.

Impulso Specifica un file che simula uno spazio acustico. Fate clic su Carica per aggiungere un file di impulsi personalizzato a 6 canali in formato WAV o AIFF.

Dimensioni stanza Specifica una percentuale dello spazio totale definito dal file impulso. Maggiore è la percentuale, più lungo sarà il riverbero.

Smorzamento BF Riduce le componenti a bassa frequenza e con elevata intensità dei bassi nel riverbero, evitando la confusione e producendo un suono più chiaro e meglio articolato.

Smorzamento AF Riduce le componenti ad alta frequenza e transitorie nel riverbero, evitando la durezza e producendo un suono più caldo e ricco.

Ritardo iniziale Determina il tempo in millisecondi impiegato dal riverbero per raggiungere l'ampiezza massima. Per produrre il suono più naturale possibile, specificate un breve ritardo iniziale compreso tra 0 e 10 millisecondi. Per realizzare effetti speciali interessanti, specificate un ritardo iniziale lungo 50 millisecondi o più.

Larghezza anteriore Controlla l'estensione stereo nei tre canali anteriori.

Un'impostazione pari a 0 produce un segnale di riverbero mono.

Larghezza surround Controlla l'ampiezza stereo tra i canali surround posteriori (sinistra e destra).

Liv. elab. C Controlla la quantità di riverbero aggiunto al canale centrale. Poiché questo canale contiene in genere l'audio dei dialoghi, dovrebbe avere un riverbero inferiore.

Bil. S/D Controlla il bilanciamento sinistra/destra per gli altoparlanti anteriori e posteriori. Con il valore 100 il riverbero viene generato solo a sinistra e con -100 solo a destra.


Bil. A/P Controlla il bilanciamento anteriore/posteriore per gli altoparlanti a sinistra e destra. Con il valore 100 il riverbero viene generato solo per gli altoparlanti anteriori e con -100 solo per quelli posteriori.

Mix elab/sorg Controlla il rapporto del suono originale (sorgente) rispetto a quello con il riverbero (elaborato). Un'impostazione pari a 100 produce solo riverbero.

Guadagno Accresce o attenua l'ampiezza dopo l'elaborazione.

Adobe consiglia anche

- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)
- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)
- [Controllare le impostazioni degli effetti con i grafici](#)
- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)
- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)
- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti speciali

[Effetto Distorsione](#)

[Effetto Doppler Shifter \(processo\)](#)

[Effetto Suite per chitarra](#)

[Effetto Masterizzazione](#)

[Effetto metro radar sonorità](#)

[Effetto Ottimizzatore vocale](#)

Nota: Gli effetti speciali richiedono audio mono o stereo, ma non supportano l'audio surround 5.1.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Distorsione

Utilizzate l'effetto Speciale > Distorsione per simulare casse per auto sfondate, microfoni ovattati o amplificatori in sovraccarico.

Collega 

Crea curve identiche nei grafici Positiva e Negativa.

Grafici Positiva e Negativa Consentono di specificare curve di distorsione separate per valori dei campioni positivi e negativi. Il righello orizzontale (asse x) indica il livello di input in decibel; il righello verticale (asse y) indica il livello di output. La linea diagonale predefinita rappresenta un segnale non distorto con una relazione uno a uno tra i valori di input e quelli di output.

Fate clic con il mouse e trascinate la linea per creare e regolare i punti sui grafici. Trascinate i punti fuori dal grafico per rimuoverli.

Per copiare un grafico in un altro grafico, fate clic sui pulsanti freccia.

Ripristina 

Riporta un grafico al suo stato predefinito non distorto.

Uniformità curva Crea transizioni curve tra i punti di controllo, talvolta producendo una distorsione più naturale rispetto alle transizioni lineari predefinite.

Uniformità tempo Determina la velocità di reazione della distorsione rispetto ai livelli di input. Le misurazioni dei livelli si basano su contenuti a bassa frequenza e creano una distorsione più morbida e musicale.

Intervallo dB Cambia l'intervallo di ampiezza dei grafici, limitando la distorsione all'intervallo indicato.

Scala lineare Modifica le scale dell'ampiezza dei grafici da decibel logaritmici a valori normalizzati.

Filtro finale offset DC Compensa gli scostamenti dei campioni introdotti dall'elaborazione della distorsione. Per comprendere questo concetto, consultate [Correggere offset DC](#). Questi scostamenti provocano pop e clic udibili se modificati.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Doppler Shifter (processo)

L'effetto Speciale > Doppler Shifter (processo) genera l'aumento e la diminuzione dell'intonazione che percepiamo quando un oggetto, ad esempio un'auto della polizia con la sirena in funzione, ci si avvicina e poi si allontana. Quando l'auto si avvicina, il suono prodotto raggiunge le orecchie come una frequenza superiore poiché ogni onda sonora è compressa dal movimento dell'auto in avanti. Quando l'auto si allontana si verifica

l'opposto: le onde si allungano e producono un suono di intensità inferiore.

Nota: A differenza di molti grafici degli effetti di Adobe Audition, il grafico dell'effetto Doppler Shifter non è interattivo: non potete manipolarlo direttamente. Al contrario, il grafico varia a mano a mano che regolate i parametri dell'effetto.

Tipo di percorso Definisce il percorso apparente della sorgente del suono. A seconda del tipo di percorso vengono resi disponibili insieme diversi di opzioni.

Opzioni Linea retta:

- Distanza iniziale da imposta il punto di partenza virtuale (in metri) dell'effetto.
- Velocità definisce la velocità virtuale (in metri al secondo) a cui si muove l'effetto.
- Proveniente da imposta la direzione virtuale (in gradi) da cui sembra provenire l'effetto.
- Passa davanti di specifica la distanza percepita (in metri) tra l'effetto e il listener (di fronte).
- Passa a destra di specifica la distanza percepita (in metri) tra l'effetto e il listener (a destra).

Opzioni Circolare:

- Raggio imposta le dimensioni circolari (in metri) dell'effetto.
- Velocità definisce la velocità virtuale (in metri al secondo) a cui si muove l'effetto.
- Angolo di inizio imposta l'angolo di partenza virtuale (in gradi) dell'effetto.
- Centra davanti di specifica la distanza (in metri) dell'origine del suono dal listener.
- Centra a destra di specifica la distanza (in metri) dell'origine del suono dalla destra del listener.

Regola volume in base alla distanza o alla direzione Regola automaticamente il volume dell'effetto in base ai valori specificati.

Livello di qualità Fornisce sei livelli diversi per la qualità dell'elaborazione. I livelli di qualità più bassi richiedono un tempo di elaborazione minore, ma i livelli di qualità alti normalmente producono un suono migliore.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Suite per chitarra

L'effetto Speciale > Suite per chitarra applica una serie di processori che ottimizzano e modificano il suono delle tracce di chitarra. L'opzione Compressore riduce l'intervallo dinamico, producendo un suono più compatto, di grande effetto. Le opzioni Filtro, Distorsione e Box Modeler simulano effetti comunemente utilizzati dai chitarristi per caratterizzare le proprie performance.

Potete applicare l'effetto Suite per chitarra a voci, batteria o altro tipo di audio per creare degli effetti texturizzati.

Compressore Riduce l'intervallo dinamico per mantenere un'ampiezza uniforme e far risaltare le tracce di chitarra in un messaggio.

Filtro Simula vari filtri per chitarra, dai resonator ai talk box. Scegliete un'opzione da questo menu, quindi impostate i valori in basso.

Tipo Determina le frequenze filtrate. Specificate Passa basso per filtrare le frequenze alte, Passa alto per filtrare le frequenze basse o Passa banda per filtrare le frequenze sopra e sotto una frequenza centrale.

Frequenza Determina la frequenza di taglio per i filtri Passa basso e Passa alto oppure la frequenza centrale per il filtro Passa banda.

Risonanza Emette un feedback per le frequenze vicine a quella di taglio, ricreando una maggiore vivacità con impostazioni basse e armonici più netti con impostazioni alte.

Distorsione Aggiunge un effetto tipico degli assoli di chitarra. Per cambiare il tipo di distorsione, scegliete un'opzione dal menu Tipo.

Amplificatore Simula varie combinazioni di amplificatore e casse usate dai chitarristi per creare toni particolari.

Mix Controlla il rapporto dell'audio originale rispetto a quello elaborato.

Effetto Masterizzazione

L'effetto *Masterizzazione* descrive il processo completo di ottimizzazione dei file audio per particolari supporti, come radio, video, CD o Web. In Adobe Audition potete masterizzare rapidamente l'audio con l'effetto Speciale > Masterizzazione.

Prima di masterizzare file audio, considerate i requisiti del supporto di destinazione. Se la destinazione è il Web, ad esempio, il file sarà probabilmente riprodotto usando le casse del computer, che riproducono male i bassi. Per risolvere il problema, potete aumentare le frequenze dei bassi durante la fase di equalizzazione del processo di masterizzazione.

Equalizzatore Regola il bilanciamento tonale complessivo.

Grafico Mostra la frequenza lungo il righello orizzontale (asse x) e l'ampiezza lungo il righello verticale (asse y); la curva mostra le variazioni dell'ampiezza in corrispondenza di specifici valori di frequenza. Le frequenze del grafico vanno dalla più bassa alla più alta e sono visualizzate in scala logaritmica (distanziate in modo uniforme di un'ottava).

Trascinate i punti di controllo nel grafico per regolare visivamente le impostazioni sottostanti.

Abilita low shelf/Abilita high shelf Attivano i filtri di shelving alle estremità dello spettro della frequenza.

Modalità picco abilitata Attiva un filtro di picco nella parte centrale dello spettro delle frequenze.

Hz Indica la frequenza centrale di ciascuna banda di frequenze.

dB Indica il livello di ciascuna banda di frequenze.

Q Controlla l'ampiezza della banda di frequenze interessata. I valori bassi Q (fino a 3) influiscono su un intervallo più ampio di frequenze e sono le migliori per l'ottimizzazione generale dell'audio. I valori alti Q (6–12) influiscono su una banda molto stretta e sono l'ideale per la rimozione di una frequenza particolare e problematica come un ronzio a 60 Hz.

Riverbero Conferisce atmosfera. Trascinate il cursore Quantità per modificare la proporzione da suono originale a riverberante.

Exciter Aumenta all'estremo le armoniche ad alta frequenza, aggiungendo nitidezza e chiarezza. Tra le opzioni disponibili sono comprese Retro per una leggera distorsione, Cassetta per una tonalità brillante e TV per una risposta rapida e dinamica. Trascinate il cursore Quantità per regolare il livello di elaborazione.

Ampliatore Consente di regolare l'immagine stereo (opzione disattivata per l'audio mono). Trascinate il cursore Ampiezza verso sinistra per stringere l'immagine e ingrandire la messa a fuoco centrale. Trascinate il cursore verso destra per ampliare l'immagine e migliorare la collocazione spaziale dei singoli suoni.

Limitatore Applica un limitatore che riduce l'intervallo dinamico e massimizza i livelli percepiti. Un valore pari a 0% riflette i livelli originali; un valore pari a 100% applica la limitazione massima.

Guadagno di output Determina i livelli di output dopo l'elaborazione. Ad esempio, aumentate il guadagno di output per compensare le modifiche di equalizzatore che riducono il livello complessivo.

Effetto Loudness radar meter

Il plug-in di TC Electronic Loudness radar meter fornisce informazioni su picco, media e livelli d'intervallo. Vengono combinati Loudness History, Momentary History, True-peak Level e descrittori flessibili per darvi la descrizione della sonorità in una singola visualizzazione. È anche disponibile la vista Radar che fornisce un'eccellente visualizzazione dei cambiamenti di sonorità nel tempo. Scegliete Effetti > Speciale > Loudness Radar Meter.

Impostazioni

Target Loudness Definisce il valore della sonorità di destinazione

Radar Speed Controlla la durata di una rivoluzione circolare di radar

Radar Resolution Determina la differenza in sonorità tra ciascun cerchio concentrico nella vista radar.

Momentary Range Imposta l'intervallo per l'intervallo momentaneo. EBU +9 indica l'intervallo della sonorità vicina, utilizzato per la trasmissione normale. EBU +18 indica l'intervallo sonorità ampia usato per il teatro e la musica.

Low Level Below Determina il punto in cui avviene il passaggio tra i colori verde e blu nell'anello della sonorità momentanea. Questo indica che il livello potrebbe essere al di sotto della soglia del rumore.

Loudness Unit Imposta l'unità di sonorità da visualizzare sul radar.

- LKFS: unità di sonorità specificata dall'Unione Internazionale delle Telecomunicazioni (ITU, International Telecommunication Union)
- LUFS: unità di sonorità specificata dall'Unione Europea di Radiodiffusione (UER)
- LU: un'unità per di sonorità a cui fare riferimento in base ai parametri UER e ITU.

Loudness Standard Specifica lo standard di sonorità.

- **BS.1770-3**: questo standard ITU riguarda la sonorità delle radiodiffusioni e la misurazione del Livello True-peak. Questo standard utilizza Leq (K) per misurare la sonorità.
- **Leq (K)**: la sonorità si basa su una misura di Leq che utilizza lo spettro K, uno spettro di frequenza specifico creato dal centro di ricerca di comunicazione (un istituto di ricerca federale a Ottawa, in Canada).

Peak Indicator Imposta il livello True-peak massimo. Se questo valore viene superato, l'indicatore del picco viene attivato.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Ottimizzatore vocale


L'effetto Speciale > Ottimizzatore vocale consente di migliorare rapidamente la qualità delle registrazioni di voce fuori campo. Le modalità Uomo e Donna riducono in automatico i suoni sibilanti e plosivi nonché i rumori di maneggiamento del microfono come ad esempio leggeri rimbombi. Queste modalità si applicano anche al modellamento e alla compressione del microfono per conferire alle voci il suono caratteristico della radio. La modalità Musica ottimizza le colonne sonore in modo da abbinarsi meglio a un doppiaggio.

Uomo Ottimizza l'audio per una voce maschile.

Donna Ottimizza l'audio per una voce femminile.

Musica Applica compressione ed equalizzazione alla musica o all'audio in sottofondo.

- [Applicazione degli effetti nell'editor forma d'onda](#)
- [Tecnica per il ripristino dell'audio](#)
- [Far corrispondere il volume in più file](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti Immagine stereo

[Effetto Estrattore del canale centrale](#)

[Effetto Scostamento fase grafico](#)

[Effetto Espansore stereo](#)

Alcuni effetti consentono di modificare la posizione apparente, o *immagine stereo*, dei suoni provenienti dalle casse.

[Torna all'inizio](#) 

Effetto Estrattore del canale centrale

L'effetto Immagine stereo > Estrattore del canale centrale mantiene o rimuove le frequenze comuni ai canali sinistro e destro, ossia i suoni che vengono riprodotti al centro. La voce, i bassi e gli strumenti solisti vengono spesso registrati in questo modo. Per questo motivo, potete utilizzare questo effetto per aumentare il volume delle voci, il basso o la grancassa, oppure potete rimuovere uno di questi elementi dal mix karaoke.

Scheda Estrazione Limita l'estrazione al solo audio che corrisponde a specifiche proprietà.

Estrai Selezionate l'audio del canale Centro, Sinistra, Destra o Surround oppure selezionate Personale per specificare valori specifici di grado di fase, percentuale di panning o tempo di ritardo per l'audio che desiderate estrarre o rimuovere. L'opzione Surround estrae l'audio che è perfettamente fuori fase tra i canali sinistro e destro.

Intervallo di frequenza Imposta l'intervallo che desiderate estrarre o rimuovere. Gli intervalli predefiniti sono Voce maschile, Voce femminile, Bassi e Spettro completo. Selezionate Personale per definire un intervallo di frequenza.

Scheda Discriminazione Include impostazioni che consentono di individuare il canale centrale.

Smarginatura crossover Spostate il cursore verso sinistra per aumentare il passaggio dell'audio e renderlo meno artificiale. Spostate il cursore verso destra per separare ulteriormente il contenuto del canale centrale dal mix.

Discriminazione fase In generale, i valori più elevati sono più adatti per l'estrazione del canale centrale, mentre i valori più bassi sono più adatti per la sua rimozione. I valori più bassi consentono un passaggio maggiore e potrebbero non separare realmente le voci da un mix, ma possono essere più efficaci nel catturare tutto il contenuto del canale centrale. Normalmente sono sufficienti valori compresi tra 2 e 7.

Discriminazione ampiezza e Larghezza di banda ampiezza Sommano i canali sinistro e destro e creano un terzo canale perfettamente sfasato che Audition usa per rimuovere le frequenze simili. Se le frequenze presentano un'ampiezza simile, viene considerato anche l'audio in fase comune a entrambi i canali. Con valori più bassi per Discriminazione ampiezza e Larghezza di banda ampiezza viene tagliato più materiale dal mix, ma potrebbero risultare tagliate anche le voci. I valori più alti fanno sì che l'estrazione dipenda più dalla fase del materiale e meno dall'ampiezza del canale. Si ottengono risultati soddisfacenti impostando il parametro Discriminazione ampiezza su valori compresi

tra 0,5 e 10 e il parametro Larghezza di banda ampiezza su valori compresi tra 1 e 20.

Velocità di decadimento dello spettro Mantenete questo parametro su 0% per maggiore velocità di elaborazione. Impostatelo su 80% - 98% per uniformare le distorsioni di fondo.

Livello canale centrale/Livelli canali laterali Specifica la quantità del segnale selezionato che desiderate estrarre o rimuovere. Spostate i cursori verso l'alto per includere materiale aggiuntivo.

Opzioni avanzate Fate clic sul triangolo per accedere alle seguenti impostazioni:

Dimensioni FFT Consente di specificare la dimensione FFT (Fast Fourier Transform): con valori bassi è possibile migliorare la velocità di elaborazione mentre con valori elevati viene migliorata la qualità. Normalmente, l'impostazione più adeguata è compresa tra 4.096 e 8192.

Sovrapposizioni Definisce il numero di finestre FFT sovrapposte. A valori più alti corrispondono effetti più sfumati o simili a un coro, ma anche un tempo di elaborazione più lungo. I valori più bassi possono produrre rumori di fondo simili a bolle. I valori compresi tra 3 e 9 danno buoni risultati.

Larghezza finestra Specifica la percentuale di ciascuna finestra FFT. Valori compresi tra 30% e 100% consentono di ottenere buoni risultati.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Scostamento fase grafico

L'effetto Immagine stereo > Scostamento fase grafico consente di regolare la fase di una forma d'onda tramite l'aggiunta di punti di controllo a un grafico.

Fate clic con il pulsante destro del mouse sui punti per accedere alla finestra di dialogo Modifica punto per controllo più preciso e numerico.

Grafico Scostamento fase Il righello orizzontale (asse x) misura la frequenza, mentre il righello verticale (asse y) visualizza il grado di fase da spostare, dove lo zero indica nessuno scostamento di fase. Potete creare un canale stereo simulato creando un pattern a zig zag che culmina in corrispondenza dell'estremità alta su un canale.

Scala di frequenza Imposta i valori del righello orizzontale (asse x) su una scala lineare o logaritmica. Selezionate Logaritmica per lavorare su dettagli più precisi alle frequenze più basse. (La scala logaritmica rispecchia meglio la frequenza e l'enfasi delle nostre capacità uditive.) Selezionate Lineare per lavorare su dettagli più precisi alle frequenze più alte.

Intervallo Imposta i valori del righello verticale (asse y) su una scala da 360° o da 180°.

Canale Specifica i canali a cui applicare lo scostamento di fase.

Nota: *Elaborate un singolo canale per ottenere risultati ottimali. Se viene applicato uno scostamento di fase identico a due canali stereo, il file risultante avrà lo stesso audio.*

Dimensioni FFT Specifica la dimensione di trasformazione Fast Fourier. Le dimensioni maggiori creano risultati più precisi, ma richiedono tempi di elaborazione più lunghi.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Espansore stereo

L'effetto Immagine stereo posiziona ed espande l'immagine stereo. Poiché Espansione stereo è un effetto basato su VST, potete usarlo insieme ad altri effetti nel Rack di mastering e nel Rack effetti. In Vista multitraccia potete inoltre variare l'effetto nel tempo adottando le procedure automatizzate.

Scegliete Effetti > Immagine stereo > Espansore stereo e impostate le seguenti opzioni:

Panning canale centrale Posiziona il centro dell'immagine stereo in un punto qualsiasi tra l'estremità sinistra (-100%) e l'estremità destra (100%).

Espandi stereo Espande l'immagine stereo da Stretto/Normale (0) a Ampio (300). Stretto/Normale riflette l'audio originale non elaborato.

Adobe consiglia anche

- [Applicazione degli effetti nell'editor forma d'onda](#)
- [Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)
- [Usare i predefiniti degli effetti](#)



I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Effetti per la modifica di tempo e intonazione

[Effetto Correzione intonazione automatica](#)

[Effetto Correzione intonazione manuale](#)

[Effetto Pitch Bender](#)

[Correttore intonazione](#)

[Effetto Dilatazione e intonazione \(solo editor forma d'onda\)](#)

[Torna all'inizio](#)

Effetto Correzione intonazione automatica

L'effetto Correzione intonazione automatica è disponibile sia nell'editor forma d'onda che nell'editor multitraccia. In quest'ultimo, i parametri possono essere automatizzati nel tempo utilizzando i fotogrammi chiave e superfici di controllo esterne.

Scegliete Effetti > Tempo e intonazione > Correzione intonazione automatica e impostate le seguenti opzioni:

Scala Specifica il tipo di scala più adatto al materiale: Maggiore, Minore o Cromatica. Maggiore o Minore consentono di correggere le note in base alla chiave specifica della musica. Cromatico consente di correggere la nota a quella più vicina indipendentemente dalla chiave.

Chiave Imposta la chiave per il materiale corretto. Questa opzione è disponibile solo se l'opzione Scala è impostata su Maggiore o Minore, poiché la scala Cromatica include tutti e 12 i toni e non fa riferimento a chiavi specifiche.

La combinazione di scala e chiave determina la firma chiave.

Attacco Regola la velocità con cui Adobe Audition corregge l'intonazione rispetto al tono della scala. Le impostazioni più veloci di solito rappresentano la scelta migliore per le note di breve durata, come un passaggio rapido e staccato. Tuttavia un attacco estremamente veloce può produrre una qualità robotica. Le impostazioni più lente producono una correzione dal suono più naturale su note sostenute di maggiore lunghezza, come una linea vocale in cui il cantante sostiene le note e aggiunge un vibrato. Poiché il materiale di origine può variare nel corso di un'esecuzione, potete ottenere risultati migliori correggendo separatamente brevi passaggi musicali.

Sensibilità Definisce la soglia oltre la quale le note non vengono corrette. La sensibilità viene misurata in centesimi e un semitono è composto da 100 centesimi. Ad esempio, un valore di Sensibilità pari a 50 centesimi indica che una nota, per poter essere corretta automaticamente, deve trovarsi entro 50 centesimi (mezzo semitono) dal tono della scala di destinazione.

Canale di riferimento Scegliete un canale sorgente in cui i cambiamenti di intonazione risultano più nitidi. L'effetto analizza solo il canale scelto, ma applica la correzione dell'intonazione in modo uniforme a tutti i canali.

Dimensioni FFT Imposta la dimensione FFT di ciascun insieme di dati elaborato dall'effetto. In generale, è consigliabile utilizzare i valori più bassi per la correzione delle frequenze più alte. Per le voci, un'impostazione pari a 2048 o 4096 produrrà un effetto più naturale. Per note brevi, staccato o audio a percussione provate un'impostazione pari a 1024.

Calibrazione Consente di specificare lo standard di accordo per l'audio sorgente. Nella musica occidentale, lo standard equivale al La della 4a ottava (A4) a 440 Hz. L'audio sorgente, tuttavia, può essere stato registrato con uno standard diverso e potete quindi specificare valori A4 da 410 a 470 Hz.

Controllo di correzione Durante l'anteprima dell'audio, visualizza la quantità di correzione applicata ai toni bemolle e diesis.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Correzione intonazione manuale

L'effetto **Correzione intonazione manuale** consente di regolare visivamente l'intonazione con la visualizzazione intonazione spettrale. La visualizzazione intonazione spettrale mostra l'intonazione fondamentale con una linea blu brillante e le armoniche superiori con tonalità dal giallo al rosso. Il valore di intonazione regolato è visualizzato con una linea verde brillante.

*Potete controllare visivamente l'intonazione in qualsiasi momento, senza utilizzare l'effetto **Correzione intonazione manuale**. È sufficiente fare clic sull'icona **visualizzazione intonazione spettrale** <<ICON>> nella barra delle opzioni. Per personalizzare la risoluzione, l'intervallo di decibel e le linee della griglia, regolate le impostazioni **Visualizzazione intonazione** nelle preferenze **Visualizzazioni spettrali**.*

1. Scegliete **Effetti > Tempo e intonazione > Correzione intonazione manuale**.

2. Nella finestra **Correzione intonazione manuale**, impostate le seguenti opzioni:

Canale di riferimento Scegliete un canale sorgente in cui i cambiamenti di intonazione risultano più nitidi. L'effetto analizza solo il canale scelto, ma applica la correzione dell'intonazione in modo uniforme a tutti i canali.

Curve spline Crea transizioni più omogenee quando si utilizzano i fotogrammi chiave di inviluppo per applicare nel tempo correzioni di intonazione diverse.

Risoluzione curva intonazione Imposta la dimensione FFT di ciascun insieme di dati elaborato dall'effetto. In generale, è consigliabile utilizzare i valori più bassi per la correzione delle frequenze più alte. Per la voce, un'impostazione di 2.048 o 4.096 produrrà un effetto più naturale, mentre un'impostazione di 1.024 produrrà effetti robotici.

3. Nel pannello **Editor**, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per modificare in modo uniforme l'intonazione, trascinate la manopola **Regola intonazione** <<ICON>> nel pannello HUD (heads-up display).
- Per modificare l'intonazione nel tempo, aggiungete dei fotogrammi chiave alla linea di inviluppo gialla al centro della visualizzazione forma d'onda.

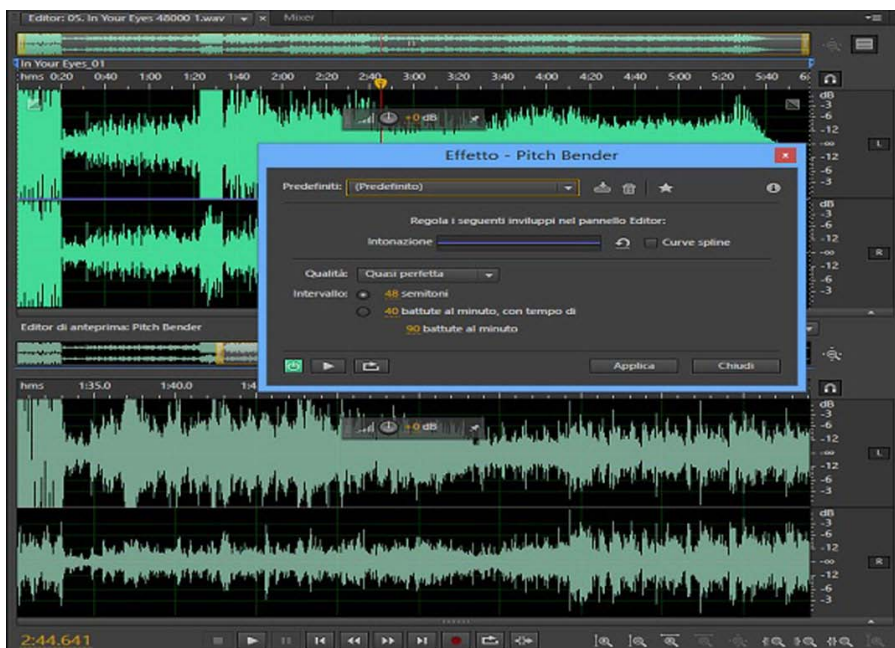
*Per effettuare lo zoom su specifici intervalli di intonazione, fate clic con il pulsante destro del mouse e trascinate nel righello verticale a destra della **Visualizzazione intonazione spettrale**. Per ripristinare il livello di zoom o personalizzare la scala visualizzata, fate clic con il pulsante destro del mouse sul righello e selezionate le opzioni dal menu a comparsa.*

[Torna all'inizio](#) 

Effetto Pitch Bender

Usate l'effetto **Pitch Bender** per modificare il tempo nel tempo per variare l'intonazione. L'effetto utilizza ora un inviluppo di modifica del fotogramma chiave sull'intera forma d'onda, simile agli effetti **Inviluppo di dissolvenza** e **guadagno**.

Scegliete **Effetti > Tempo e intonazione > Pitch Bender** e impostate le seguenti opzioni:



Intonazione Nel pannello Editor, fate clic sulla linea di inviluppo blu per aggiungere fotogrammi chiave e trascinateli verso l'alto o il basso per modificare l'ampiezza. Per selezionare, riposizionare o eliminare più fotogrammi chiave velocemente consultate [Regolare l'automazione con fotogrammi chiave](#).

*Per creare transizioni curve più omogenee, anziché transizioni lineari, tra i fotogrammi chiave, selezionate l'opzione **Curve spline**. Consultate [Le curve spline per i grafici](#).*

Qualità Controlla il livello di qualità. I livelli di qualità più alti producono un suono migliore ma richiedono tempi di elaborazione più lunghi. I livelli di qualità più bassi producono più distorsioni armoniche indesiderate ma richiedono tempi di elaborazione più brevi. Di norma, non dovrete notare alcuna distorsione armonica scegliendo l'impostazione Molto buono e quelle superiori. Continua, tuttavia, a verificarsi il fenomeno dell'aliasing quando alzate l'intonazione, ma più alti sono i livelli di qualità, maggiore sarà la riduzione della distorsione in caso di abbassamento dell'intonazione.

Intervallo Imposta la scala del righello verticale (asse y) sui semitoni (12 semitoni per un'ottava) o sulle battute al minuto. Per un intervallo in semitoni, l'intonazione cambia in sequenza logaritmica ed è possibile specificare di quanti semitoni alzarla o abbassarla. Per un intervallo in battute al minuto, l'intonazione cambia in sequenza lineare ed è necessario specificare un intervallo e un tempo base. È possibile specificare il tempo esatto di una selezione per passare a frequenze diverse, ma non si tratta di un'operazione necessaria.

[Torna all'inizio](#)

Correttore intonazione

L'effetto Correttore intonazione modifica l'intonazione musicale. È un effetto in tempo reale che può essere combinato con altri effetti nel Rack masterizzazione o nel Rack effetti. In Vista multitraccia potete inoltre variare l'intonazione nel tempo adottando le procedure automatizzate.

Scegliete Effetti > Tempo e intonazione > Correttore intonazione e impostate le seguenti opzioni:

Trasposizione intonazione Contiene opzioni che regolano l'intonazione:

- **Semi toni** Traspone l'intonazione in incrementi di semi tono, pari alle minime musicali (ad esempio, la nota C# è un semitono più alta della nota C). L'impostazione su 0 corrisponde all'intonazione originale; +12 semi toni è un'ottava più alta; -12 semi toni è un'ottava più bassa.
- **Centesimi** Regola l'intonazione in frazioni di semitoni. I valori ammessi sono compresi tra -100 (un semitono più basso) e +100 (un semitono più alto).
- **Rapporto** Determina la relazione tra la frequenza modificata e la frequenza originale. I valori ammessi sono compresi tra 0,5 (un'ottava più bassa) e 2,0 (un'ottava più alta).

Precisione Determina la qualità del suono, in cui l'impostazione Alta comporta tempi di elaborazione più lunghi. Usate l'impostazione Bassa per ottenere una qualità audio a 8 bit o inferiore e l'impostazione Alta per ottenere una qualità audio professionale.

Per stabilire rapidamente l'impostazione di precisione da adottare, elaborate un piccolo intervallo selezionato con ciascuna impostazione, fino a trovare il miglior compromesso tra qualità e tempi di elaborazione.

Impostazioni altezza Controllano la modalità di elaborazione dell'audio:

- **Frequenza giuntaggio** Determina le dimensioni di ciascuna porzione di dati audio. L'effetto Correttore intonazione suddivide l'audio in porzioni molto piccole da elaborare. Più alto è il valore, più preciso sarà il posizionamento dell'audio dilatato nel tempo. Tuttavia, l'aumento dei valori rende più evidenti i disturbi. Con impostazioni di Precisione più elevate, una Frequenza giuntaggio più bassa potrebbe provocare singhiozzi o echi. Se la frequenza è troppo alta, il suono diventa metallico e le voci sembrano provenire da una galleria.
- **Sovrapposizione** Determina il grado di sovrapposizione tra ciascuna porzione di dati audio e le porzioni precedenti e successive. Se la dilatazione produce un effetto coro, riducete la percentuale di sovrapposizione. Se questa operazione genera un suono spezzettato, regolate la percentuale in modo da ottenere l'equilibrio desiderato tra spezzettamento e coro. I valori possono variare tra 0 a 50%.
- **Usa impostazioni predefinite appropriate** Applica i valori predefiniti migliori per Frequenza giuntaggio e Sovrapposizione.

[Torna all'inizio](#)

Effetto Dilatazione e intonazione (solo nell'editor forma d'onda)

L'effetto Tempo e intonazione > Dilatazione e intonazione consente di modificare l'intonazione di un segnale audio, il tempo o entrambi i valori. Ad esempio, potete usare l'effetto per trasporre una canzone a una chiave più alta senza cambiare il tempo, oppure per rallentare un brano parlato senza cambiarne l'intonazione.


Nota: questo effetto richiede l'elaborazione offline. Mentre è aperto non potete modificare la forma d'onda, regolare le selezioni o spostare l'indicatore del tempo corrente.



Algoritmo Scegliete iZotope Radius per dilatare l'audio e allo stesso tempo cambiare l'intonazione: scegliete invece Audition per cambiare le impostazioni di dilatazione o intonazione nel tempo. L'algoritmo iZotope Radius richiede una grande quantità di risorse di elaborazione ma introduce una quantità minore di artefatti.

Precisione Valori più alti consentono di ottenere una migliore qualità, ma richiedono anche tempi di elaborazione maggiori.

Nuova durata Indica la nuova durata dell'audio a seguito della dilatazione temporale. Potete regolare il valore Nuova durata direttamente, oppure indirettamente cambiando la percentuale Dilatazione.

Se vi capita spesso di dilatare i file fino a una certa durata, fate clic sull'icona Preferito  per salvare le impostazioni in modo da poterle riutilizzare in futuro. Per applicare un preferito a più file, consultate [Elaborare file in batch](#).

Blocca impostazioni di dilatazione su nuova durata Ignora le impostazioni Dilatazioni personalizzate o del predefinito e le calcola invece dalle regolazioni della durata.

Selezionate questa opzione per creare rapidamente degli spot radiofonici di 30 o 60 secondi.

Dilata Accorcia o estende l'audio elaborato rispetto all'audio esistente. Ad esempio, per ridurre l'audio della metà dell'attuale durata, specificate un valore Dilata pari a 50%.

Correzione intonazione Alza o abbassa l'intonazione dell'audio. Ogni semitono corrisponde a mezzo intervallo sulla tastiera.

Dilatazione finale e Correzione intonazione (algoritmo Audition) Modifica nel tempo l'impostazione Dilata o Correzione intonazione iniziale, fino a raggiungere l'impostazione finale in corrispondenza dell'ultimo campione di audio selezionato.

Blocca dilatazione e correzione intonazione (algoritmo IZotope) Dilata l'audio per riflettere i cambiamenti di intonazione, o viceversa.

Blocca dilatazione e correzione intonazione iniziale (algoritmo Audition) Dilata l'audio per riflettere i cambiamenti di intonazione, o viceversa. Le impostazioni Dilatazione finale o Correzione intonazione non subiscono alterazioni.

Impostazioni avanzate (algoritmo IZotope Radius) Fate clic sul triangolo per accedere alle seguenti opzioni:

Strumento o voce solista Elabora più rapidamente un'esecuzione solista.

Conserva caratteristiche del parlato Mantiene il realismo del parlato.

Correzione formanti Determina l'adattamento delle formanti ai cambiamenti di intonazione. Il valore predefinito è zero. Usatelo per adattare le formanti ai cambiamenti di intonazione, mantenendo timbro e realismo. Valori maggiori di zero producono timbri più alti, ad esempio per rendere più femminile una voce maschile. Valori minori di zero causano l'effetto opposto.

Coerenza intonazione Mantiene il timbro di voci o strumenti solisti. Con valori più elevati si possono ridurre gli artefatti di fasatura ma viene introdotta una maggiore modulazione del tono.

Impostazioni avanzate (algoritmo Audition) Fate clic sul triangolo per accedere alle seguenti opzioni:

Frequenza giuntaggio Determina la dimensione di ciascuna parte di dati audio quando si mantiene l'intonazione o il tempo mentre si dilata la forma d'onda. Più alto è il valore, più preciso sarà il posizionamento dell'audio dilatato nel tempo. Tuttavia con valori elevati eventuali disturbi diventano più evidenti; il suono può diventare metallico o assumere un effetto tunnel. Con valori Precisione più elevati, frequenze di giunzione inferiori potrebbero provocare singhiozzi o echi.

Sovrapposizione Determina il grado di sovrapposizione tra ciascuna porzione di dati audio e le porzioni precedenti e successive. Se la dilatazione produce un effetto coro, abbassate la percentuale di Sovrapposizione, senza però arrivare a produrre un suono frammentato. Il valore di sovrapposizione massimo è pari a 400%, ma deve essere utilizzato solo per forti incrementi di velocità (200% o superiori).

Scegli impostazioni predefinite appropriate Applica valori predefiniti ottimali per la frequenza di giunzione e la sovrapposizione. Questa opzione è ideale per preservare l'intonazione o il tempo.

Vocali costanti Preserva il suono delle vocali nelle sequenze vocali dilatate. Questa opzione richiede una considerevole elaborazione; provate quindi a utilizzarla su una selezione piccola prima di applicarla a una selezione più grande.

Adobe consiglia anche

- [Usare i predefiniti degli effetti](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Generare toni e rumore

[Generare rumore](#)

[Generare toni](#)

[Torna all'inizio](#)

Generare rumore

Il comando Rumore consente di generare rumore casuale in svariati colori (di solito viene usato il colore per descrivere la composizione spettrale del rumore e ogni colore ha caratteristiche proprie). La generazione del rumore è utile per creare suoni dall'effetto rilassante come un rumore di cascate (perfetto da usare con la funzione Panner automatico binaurale di Adobe Audition) e per generare segnali che possono essere utilizzati per controllare la risposta in frequenza di un altoparlante, microfono o altri componenti di sistemi audio.

1. Posizionate il cursore nel punto in cui desiderate inserire il rumore. Diversamente, se desiderate sostituire parte della forma d'onda esistente, selezionate l'intervallo desiderato dei dati audio.
2. Scegliete Effetti > Genera > Rumore.
3. Impostate le opzioni desiderate e fate clic su OK.

Colore Specificate un colore per il rumore:

- **Marrone**: ha una frequenza spettrale di $1/f^2$; per i non addetti ai lavori ciò significa che il rumore presenta un maggiore contenuto a frequenza bassa. I suoi suoni sono simili a quelli di un tuono e di una cascata. Il nome deriva dall'inglese brown, in quanto la forma d'onda corrisponde alla curva di moto di Brown. Ciò significa che in una forma d'onda il campione successivo è uguale al campione precedente, più una piccola quantità casuale. Se rappresentata su grafico, questa forma d'onda sembra una catena montuosa.
- **Rosa**: ha una frequenza spettrale di $1/f$ e si trova prevalentemente in natura. È il suono più naturale fra i rumori. Con l'equalizzazione dei suoni potete generare gli effetti di pioggia, cascate, vento, fiume impetuoso e altri suoni naturali. Il rumore rosa si trova esattamente fra il rumore marrone e quello bianco (ecco perché alcuni lo chiamano anche rumore "rossiccio"). Non è né casuale né prevedibile; quando viene visualizzato è simile a un frattale. Il pattern visualizzato con ingrandimento è identico a quello senza ingrandimento, ma con ampiezza ridotta.
- **Bianco**: il rumore bianco presenta una frequenza spettrale di 1, ossia con proporzioni uguali per tutte le frequenze. Poiché l'orecchio umano è più sensibile alle frequenze alte, il suono del rumore bianco somiglia molto a un fruscio. Adobe Audition genera il rumore bianco scegliendo valori casuali per ciascun campione.

Stile Specificate uno stile per il rumore:

- **Stereo spaziale**: genera rumore utilizzando tre sorgenti di rumore univoche e le codifica nello spazio per farle apparire come se una provenisse da sinistra, una dal centro e una da destra. Quando si ascolta il risultato con cuffie stereo, il suono viene percepito come se provenisse da tutto intorno. Per specificare la distanza dal centro delle sorgenti di rumore destra e sinistra, inserite un valore di ritardo in microsecondi. Un valore da 900 a 1000 microsecondi circa corrisponde al massimo ritardo percepibile. Un ritardo di zero è identico al rumore monaurale, dove i canali destro e sinistro sono uguali.
- **Canali indipendenti**: genera rumore utilizzando due sorgenti di rumore univoche, una per ogni canale. Il rumore del canale sinistro è completamente indipendente dal rumore del canale destro.
- **Mono**: genera rumore utilizzando una singola sorgente di rumore, con i canali destro e sinistro impostati nello stesso modo rispetto a tale sorgente.
- **Inverti**: genera rumore utilizzando una singola sorgente di rumore (simile all'opzione Mono). Tuttavia, il rumore del canale sinistro è esattamente inverso al rumore del canale destro. Quando si ascolta il risultato con cuffie stereo, il suono sembra provenire dall'interno della testa anziché dall'esterno.

Intensità Specificate l'intensità del rumore in una scala da 2 a 40. A intensità più elevate, il rumore diventa più irregolare e i suoni più acuti e più alti.

Scostamento CC Aggiunge al tono un'ampiezza costante in CC (Corrente continua) e centra la forma d'onda spostandola verso l'alto o verso il

basso secondo la percentuale specificata.

Durata Determina il numero di secondi di rumore generato da Adobe Audition.

[Torna all'inizio](#)

Genera toni

Scegliete Effetti > Genera toni per creare una forma d'onda semplice con diverse impostazioni di ampiezza e frequenza. I toni generati rappresentano un ottimo punto di partenza per gli effetti audio.

Deflessione frequenze Esegue la transizione dei toni dalle impostazioni nella scheda Inizio a quelle nella scheda Fine. La forma d'onda resta costante.

Frequenza base Specifica la frequenza principale da usare per generare i toni.

Profondità modulazione Modula l'intonazione della frequenza base su un intervallo definito dell'utente. Ad esempio, un'impostazione di 100 Hz modula la frequenza originale da sotto 50 Hz a sopra 50 Hz.

Frequenza modulazione Specifica quante volte al secondo la frequenza viene modulata, producendo un effetto di vibrato simile al gorgheggio.

Oscilloscopio Scegliete una delle seguenti opzioni:

- La sinusoidale e la sinusoidale inversa generano la frequenza fondamentale. L'impostazione Tipo pari a 1,00 genera toni puri; le impostazioni minori producono più onde quadre, mentre quelle maggiori producono più onde triangolari.
- Triangolare/Seghettato genera una vera e propria forma d'onda triangolare con solo le armoniche dispari a un'impostazione Tipo pari a 50%. Le impostazioni maggiori o minori di questa percentuale generano forme d'onda seghettate con armoniche dispari e pari.
- Un'onda quadra genera solo armoniche dispari e si ha con un'impostazione Tipo pari a 50%. Le impostazioni maggiori o minori regolano il ciclo di lavoro della forma d'onda tra un picco massimo al 100% e un picco minimo allo 0%. Gli estremi esterni generano solo uno schiocco percepibile.

Componenti frequenza Aggiunge fino a cinque estensioni di toni alla frequenza fondamentale (Frequenza di base). Sotto ai cursori immettete una frequenza specifica per ogni armonica superiore oppure indicare un moltiplicatore di base. Quindi, usate i cursori di ampiezza per mixare le armoniche superiori proporzionalmente tra loro.

Volume Specifica l'output complessivo dell'effetto.

Durata Specifica la lunghezza del tono generato nel formato attualmente specificato per il righello temporale. Fate clic con il pulsante destro del mouse sui numeri per impostare un formato di tempo diverso per Genera toni.

Per accedere alle seguenti opzioni, fate clic su Avanzate:

Inizia fase a Specifica la posizione iniziale nel ciclo della forma d'onda. Se impostata su 0°, le onde hanno inizio nel punto di passaggio per lo zero. Se impostata su 90°, l'onda ha inizio a tutta ampiezza (generando uno schiocco percepibile).

Differenza fase 2° canale Regola la fase relativa dei canali stereo. Un valore pari a zero inserisce i canali completamente in fase, mentre un valore di 180 li inserisce completamente fuori fase.

Cambia velocità Cambia in modo dinamico la fase relativa fra i due canali di un file audio stereo nel tempo. Ad esempio, se inserite 1 Hz, la differenza di fase passerà in sequenza per 360° ogni secondo.

Scostamento CC Aggiunge uno scostamento di corrente continua, spostando il centro della forma d'onda in alto o in basso secondo la percentuale specificata. Usate questa regolazione per calibrare l'hardware audio o simulare lo scostamento determinato dall'hardware.

Con audio selezionato Scegliete tra le seguenti opzioni:

- Sostituisci: l'audio esistente viene sostituito con i toni generati.
- Modula: l'anello modula, o moltiplica, l'audio esistente con le impostazioni correnti di tono. Questa opzione è straordinaria per aggiungere effetti speciali.
- Demodula: l'anello demodula l'audio esistente con le impostazioni correnti di tono. Usate questa opzione per creare effetti unici o ripristinare l'audio, elaborato in precedenza con l'opzione Modula, allo stato originale.
- Sovrapponi: mixa i toni generati con l'audio esistente.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Mixaggio di sessioni multitraccia

Esercitazione sui modelli di sessione

Durin Gleaves (07 maggio 2012)

Esercitazione - video

Create rapidamente gli elementi comuni multitraccia

Controller hardware e automazione registrabile

video2brain (07 maggio 2012)

Esercitazione - video

Mixaggio perfetto.

Miglioramenti delle modifiche multitraccia

video2brain (07 maggio 2012)

Esercitazione - video

Allineamento del testo parlato, effetti catena laterale e altro ancora.

Panoramica dell'editor multitraccia

Le sessioni multitraccia

Montaggio di sessioni multitraccia nel pannello Editor e nel Mixer

Selezionare intervalli nell'editor multitraccia

Personalizzare lo scostamento iniziale e la visualizzazione del tempo per sessioni multitraccia

Le sessioni multitraccia

[Torna all'inizio](#)

L'editor multitraccia consente di mixare più clip audio per creare colonne sonore a più livelli ed elaborate composizioni musicali. È possibile registrare e mixare un numero illimitato di tracce, ciascuna delle quali può contenere la quantità di clip desiderata. Gli unici limiti sono rappresentati dallo spazio disponibile sul disco rigido e dalla potenza di elaborazione del computer. Una volta creato il mix, potete esportare un file di mixdown da usare, ad esempio, su CD e sul Web.

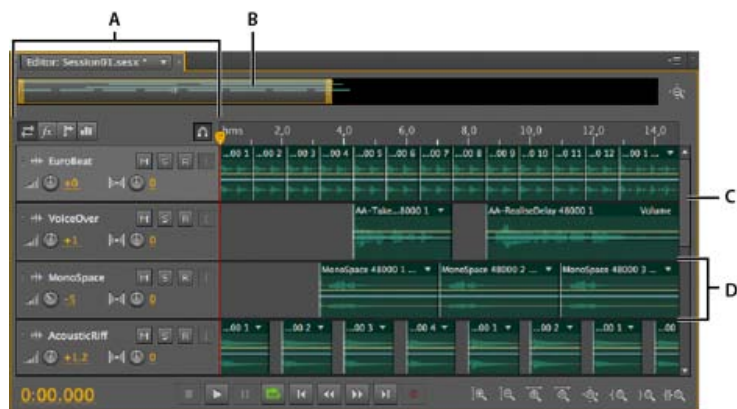
L'editor multitraccia è un ambiente di montaggio in tempo reale estremamente flessibile che permette di modificare le impostazioni durante la riproduzione e di ascoltare immediatamente i risultati. Durante l'ascolto di una sessione, ad esempio, potete regolare il volume delle tracce in modo che queste si fondano in modo corretto. Tutte le modifiche apportate sono temporanee, ovvero non distruttive. Se in un futuro, anche lontano, vorrete modificare il mix, potrete semplicemente fare il remix dei file sorgente originali, applicando e rimuovendo liberamente gli effetti per creare nuove texture sonore.

In Adobe Audition le informazioni relative ai file sorgente e alle impostazioni di mix vengono salvate nei file di sessione (.sesx). Questi file hanno dimensioni relativamente ridotte perché contengono solo i nomi dei percorsi dei file sorgente e i riferimenti ai parametri di mix, quali le impostazioni di volume, panning ed effetti. Per semplificare la gestione dei file di sessione, salvateli in un'unica cartella insieme ai file sorgente ai quali fanno riferimento. Se in seguito fosse necessario spostare la sessione su un altro computer, sarà sufficiente trasferire quest'unica cartella.

Montaggio di sessioni multitraccia nel pannello Editor e nel Mixer

[Torna all'inizio](#)

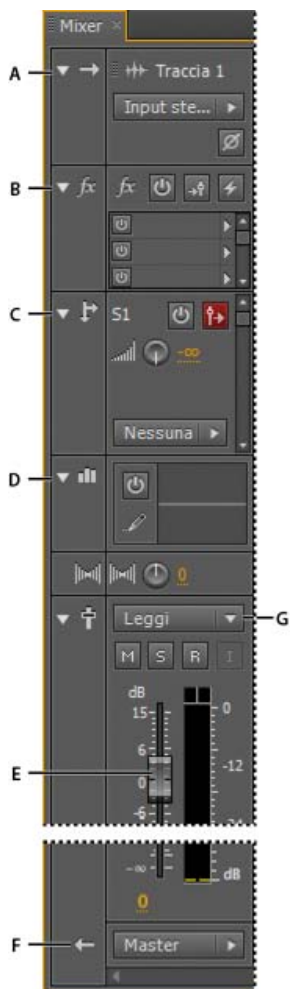
Il pannello Editor dell'editor multitraccia mette a disposizione varie funzionalità, grazie alle quali potete mixare e modificare le sessioni. I controlli di traccia nella parte sinistra permettono di regolare le impostazioni specifiche di ciascuna traccia, quali volume e panning. Nella timeline di destra è possibile modificare le clip e gli involuppi di automazione in ogni traccia.



Pannello Editor nell'editor multitraccia

A. Controlli di traccia **B.** Strumento di navigazione zoom **C.** Barra di scorrimento verticale **D.** Traccia

Il Mixer (Finestra > Mixer) fornisce una visualizzazione alternativa di una sessione, rivelando contemporaneamente molte più tracce e controlli, senza mostrare le clip. Questo strumento è ideale per il mixaggio di sessioni di grandi dimensioni che contengono molte tracce.

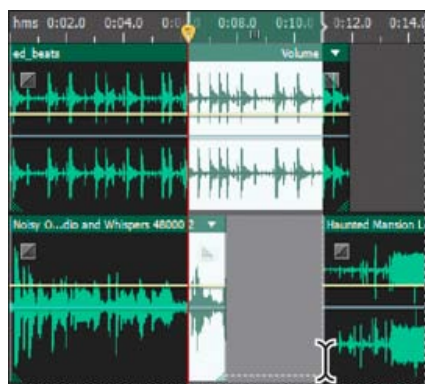


Controlli del mixer


A. Input B. Effetti C. Mandate D. Equalizzazione E. Volume F. Output

[Torna all'inizio](#)

Selezionare intervalli nell'editor multitraccia



Selezione simultanea di un intervallo e di clip nel pannello Editor

1. Nel barra degli strumenti, selezionate lo strumento Selezione del tempo .
2. Nel pannello Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per selezionare solo un intervallo, fate clic su un'area vuota della visualizzazione delle tracce, quindi trascinate verso destra o sinistra.
 - Per selezionare un intervallo di clip, fate clic sul centro di una clip e trascinate per delimitare un rettangolo di selezione.

Personalizzare lo scostamento iniziale e la visualizzazione del tempo per sessioni multitraccia

[Torna all'inizio](#)

1. Nel pannello Editor, fate clic su un'area vuota della visualizzazione della traccia per accertarvi che non sia selezionata alcuna clip.

2. Scegliete Finestra > Proprietà.

3. Nel pannello Proprietà, regolate le seguenti opzioni:

Ora di inizio Imposta lo scostamento dell'ora iniziale, in modo che l'audio in Adobe Audition possa corrispondere al tempo visualizzato nell'applicazione video.

Impostazioni avanzate Per personalizzare le impostazioni Visualizzazione ora per la sessione attiva, definite le impostazioni Formato tempo e Frequenza fotogrammi personale. Per informazioni dettagliate, consultate [Modificare il formato di visualizzazione del tempo](#).

Altri argomenti presenti nell' Aiuto

[Confronto tra l'editor forma d'onda e l'editor multitraccia](#)

[Creare una nuova sessione multitraccia](#)

[Salvare le sessioni multitraccia](#)

[Disposizione e modifica delle clip multitraccia](#)

[Automazione dei mixaggi con involuppi](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Controlli multitraccia di base

[Video, audio, bus e tracce master](#)

[Scegliere tra tracce mono, stereo e 5.1](#)

[Aggiungere ed eliminare le tracce](#)

[Denominare o spostare le tracce](#)

[Zoom verticale delle tracce](#)

[Disattivare l'audio ed eseguire il soloing delle tracce](#)

[Applicare la stessa impostazione a tutte le tracce](#)

[Impostare il volume di output delle tracce](#)





[Panning delle tracce in stereo](#)

[Tracce duplicate](#)

Video, audio, bus e tracce master

[Torna all'inizio](#)

Le sessioni multitraccia possono includere quattro tipi diversi di tracce.

- Le tracce video  contengono una clip video importata. Una sessione può includere solo una traccia e una clip video per volta. Potete visualizzarne l'anteprima nel pannello video (Finestra > Video).
- Le tracce audio  contengono clip audio importate o registrate nella sessione corrente. Queste tracce hanno moltissimi controlli che permettono di specificare i valori di input e output, applicare effetti ed equalizzazioni, assegnare l'audio a mandate e bus e creare missaggi automatici.
- Le tracce bus  consentono di combinare gli output di più tracce audio o mandate e di controllarli contemporaneamente.
- Le tracce master , sempre presenti in ogni sessione, consentono di combinare facilmente gli output di più tracce e bus e di controllarli con un'unica dissolvenza.

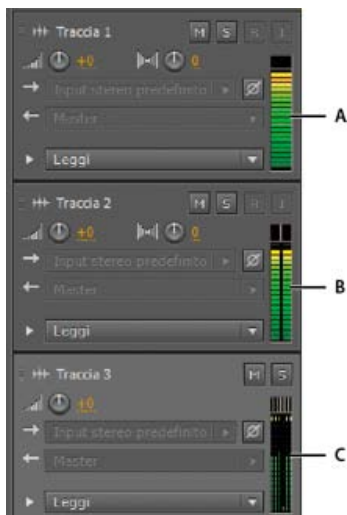
Per ulteriori informazioni consultate [Indirizzare l'audio a bus, mandate e alla traccia master](#).

Scegliere tra tracce mono, stereo e 5.1

[Torna all'inizio](#)

Le sessioni multitraccia supportano un numero illimitato di tracce audio e bus mono, stereo e 5.1. Quando aggiungete le tracce, scegliete una configurazione del canale basata sulla configurazione della traccia master:

- Per le tracce mono aggiungete tracce audio e bus mono.
- Per le tracce stereo aggiungete tracce audio e bus stereo, Ad eccezione delle tracce audio con sorgenti mono (come un singolo microfono).
- Per le tracce 5.1 aggiungete tracce audio e bus stereo 5.1 per mantenere fasi corrette del guadagno. Se disponete tuttavia di clip audio 5.1, aggiungete tracce audio 5.1 per contenerle.



Per identificare i canali delle tracce, osservate i controlli nel pannello Editor o Mixer:

A. Mono B. Stereo C. 5.1

[Torna all'inizio](#)

Aggiungere ed eliminare le tracce

Nota: una sessione multitraccia supporta un'unica traccia video, che viene sempre inserita nella parte superiore del pannello Editor.

❖ Nel pannello Editor o nel Mixer, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per inserire una traccia, selezionate la traccia sotto la quale eseguire l'inserimento, quindi scegliete **Multitraccia > Traccia > Aggiungi traccia [tipo]**.
- Per eliminare una traccia, selezionatela e scegliete **Multitraccia > Traccia > Elimina traccia selezionata**.

Per maggiori informazioni, consultate i seguenti argomenti:

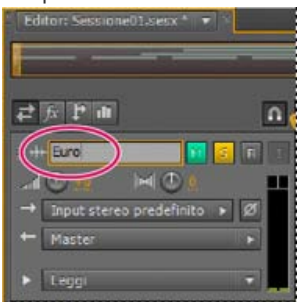
- [Inserire un file audio in una sessione multitraccia](#)
-

[Torna all'inizio](#)

Denominare o spostare le tracce

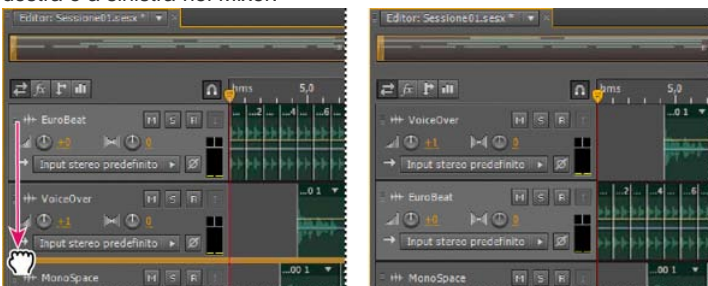
Potete denominare le tracce in modo da facilitarne l'identificazione o spostarle per visualizzare contemporaneamente le tracce correlate.

- Nel pannello Editor o nel Mixer digitate nella casella di testo Nome.



Casella di testo Nome nel pannello Editor

- Posizionate il puntatore a sinistra del nome della traccia e quindi trascinate verso l'alto o il basso nel pannello Editor, oppure a destra o a sinistra nel Mixer.



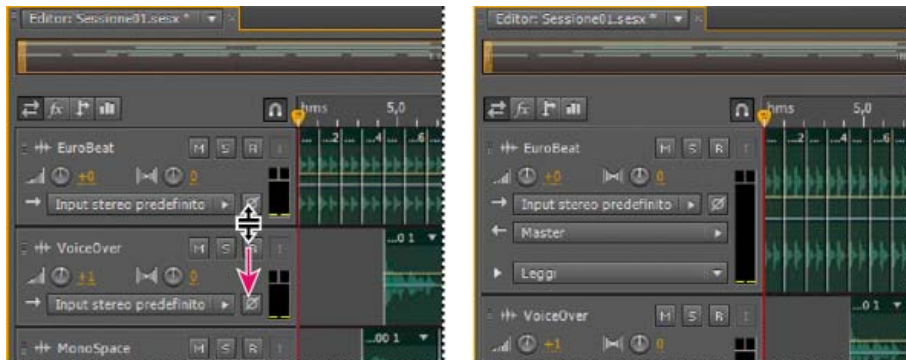
Spostamento di una traccia nel pannello Editor

Zoom verticale delle tracce

Quando utilizzate le opzioni di zoom verticale nella parte inferiore destra del pannello Editor, viene eseguito lo zoom di tutte le tracce contemporaneamente. Se una sessione contiene molte tracce, tuttavia, potrebbe essere utile eseguire lo zoom di una traccia alla volta.

❖ Nei controlli di traccia, trascinate il bordo superiore o inferiore della traccia verso l'alto o verso il basso.

Per eseguire rapidamente lo zoom di tutte le tracce, ruotate la rotellina del mouse sopra i controlli delle tracce. Per ridimensionare in senso orizzontale tutti i controlli di traccia, trascinate il bordo destro.



Zoom in verticale di singole tracce

Per ulteriori tecniche, consultate [Effettuare lo zoom sull'audio nel pannello Editor](#).

Disattivare l'audio ed eseguire il soloing delle tracce

Potete eseguire il soloing delle tracce per ascoltarle separatamente dal resto di un mix. Al contrario, potete disattivare l'audio delle tracce per non ascoltarle all'interno di un mix.

- Per disattivare l'audio di una traccia, fate clic sul relativo pulsante Muto **M** nel pannello Editor o nel Mixer.
- Per eseguire il soloing di una traccia, fate clic sul relativo pulsante Traccia in assoluto **S** nel pannello Editor o nel Mixer. Per rimuovere automaticamente altre tracce dalla modalità Solo, tenete premuto il tasto Ctrl e fate clic (Windows) oppure tenete premuto il tasto Command e fate clic (Mac OS).

Per rimuovere altre tracce dalla modalità Solo per impostazione predefinita, selezionate Soloing della traccia: Esclusivo nella sezione Multitraccia della finestra di dialogo Preferenze. Independentemente da questa impostazione, quando isolate un bus, le tracce assegnate vengono posizionate sempre in modalità Solo.

Applicare la stessa impostazione a tutte le tracce

Per ottimizzare l'efficienza, è possibile applicare rapidamente varie impostazioni a un'intera sessione.


❖ Tenete premuto Ctrl+Maiusc (Windows) o Comando+Maiusc (Mac OS). Selezionate quindi Input, Output, Disattiva audio, Solo, Arma per registrazione o Monitoraggio input per qualsiasi traccia.

Per maggiori informazioni, consultate i seguenti argomenti:

-
-

Impostare il volume di output delle tracce

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nel pannello Editor, trascinate la manopola del volume . Per modificare le impostazioni per incrementi grandi, tenete premuto Maiusc. Per modificare le impostazioni per incrementi minimi, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).
- Nel Mixer trascinate la dissolvenza della traccia, fate clic in alto o in basso per eseguire spostamenti incrementali fino al successivo segno di graduazione. Per passare a un punto specifico, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic sopra o sotto la dissolvenza.

Per riportare a zero manopole e dissolvenze (guadagno unitario), tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e fate clic direttamente su di esse.

Panning delle tracce in stereo

❖ Trascinate la manopola Panning  nel pannello Editor o nel Mixer.

Per modificare le impostazioni per incrementi grandi, tenete premuto Maiusc. Per modificare le impostazioni per incrementi minimi, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Per impostazione predefinita, l'editor multitraccia esegue il panning utilizzando un metodo con pari potenza, che mantiene uniforme la sonorità percepita incrementando leggermente un canale rispetto all'altro. Per modificare il livello di incremento o passare al panning logaritmico (che attenua semplicemente un canale), modificare la Modalità di panning nelle preferenze Multitraccia.

Tracce duplicate

[Torna all'inizio](#)

Per copiare esattamente tutte le clip, gli effetti, l'equalizzazione e gli involucri di una traccia, dovete duplicarla. Questa operazione è il punto di partenza ideale per applicare nuove regolazioni, in modo da confrontare le varie impostazioni di elaborazione e automatizzazione.

1. Nel pannello Editor o nel Mixer selezionate una traccia.
2. Scegliete Multitraccia > Traccia > Duplica traccia selezionata.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Automazione delle impostazioni delle tracce](#)

[Applicazione degli effetti nell'editor multitraccia](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Controlli di assegnazione multitraccia ed equalizzazione

[Mostrare o nascondere i controlli di assegnazione tracce ed equalizzazione](#)

[Assegnare input e output audio alle tracce](#)

[Indirizzare l'audio a bus, mandate e alla traccia master](#)

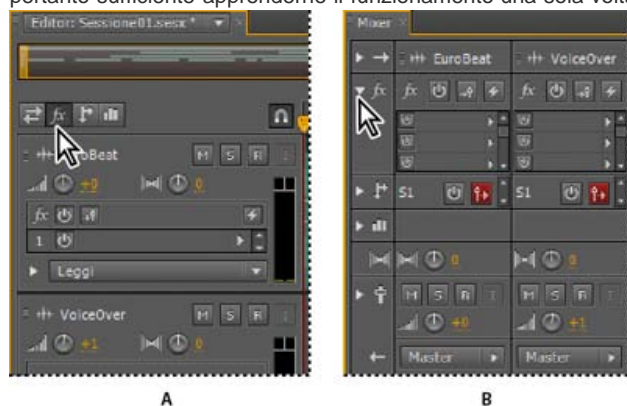
[Configurare una mandata](#)

[Equalizzare le tracce](#)

[Torna all'inizio](#)

Mostrare o nascondere i controlli di assegnazione tracce ed equalizzazione





Sebbene il numero di controlli di assegnazione ed equalizzazione sia molto elevato, i controlli disponibili per ciascuna traccia sono identici. È pertanto sufficiente apprendere il funzionamento una sola volta.



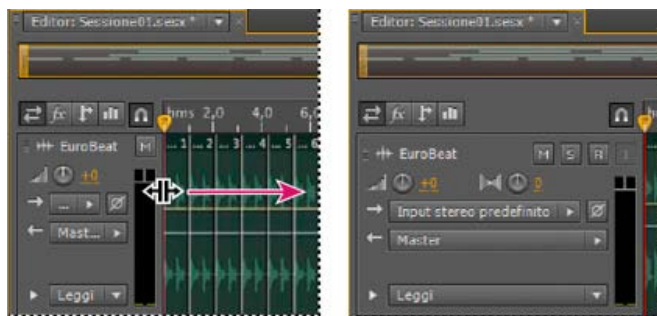
Come mostrare e nascondere set di controlli di traccia audio

A. Pannello Editor B. Mixer

❖ Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Nella parte sinistra del mixer, fate clic sul triangolino Mostra/Nascondi relativo a uno o più set di controlli.
- Nell'angolo superiore sinistro del pannello Editor, fate clic sui pulsanti Input/Output , Effetti , Mandate  o EQ .

Nel pannello Editor trascinate il bordo destro o inferiore dei controlli di traccia per visualizzarli in modo più o meno dettagliato.



Trascinamento del bordo destro dei controlli di traccia per consentire una visualizzazione più o meno dettagliata

Per ulteriori informazioni, consultate Zoom verticale delle tracce.

[Torna all'inizio](#)

Assegnare input e output audio alle tracce

❖ Nell'area Input/Output  del pannello Editor o del Mixer, effettuate le seguenti operazioni:

- Scegliete un dispositivo di input dal menu Input.
- Scegliete un bus, la traccia master o un dispositivo di output dal menu Output.

L'elenco delle porte hardware disponibili è determinato dalle impostazioni delle preferenze Hardware audio. Consultate Configurare dispositivi di



input e output audio.

Per maggiori informazioni, consultate i seguenti argomenti:

-
-

Invertire la polarità di un input

Se una coppia di input stereo, ad esempio i microfoni overhead per batteria, è fuori fase, il suono risulterà più sordo e l'immagine stereo più ristretta. Per risolvere il problema, potete invertire la polarità di uno degli input.

❖ Nell'area Controlli input  del Mixer, fate clic sul pulsante Inversione polarità .

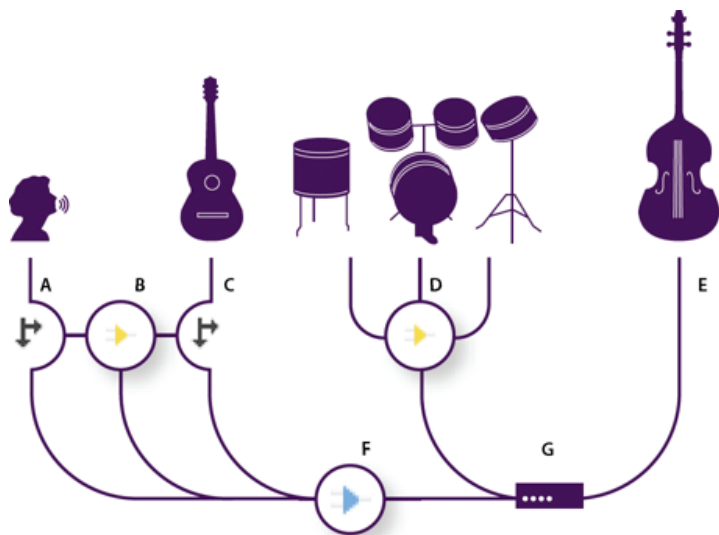
Per comprendere la fase audio, consultate [Modalità di interazione delle onde sonore](#).

Indirizzare l'audio a bus, mandate e alla traccia master

[Torna all'inizio](#) 

I bus, le mandate e la traccia master consentono di indirizzare più output di tracce a un unico set di controlli. Grazie a questi controlli combinati, è possibile organizzare una sessione e mixarla in modo efficiente.

Per salvare l'output di una traccia audio, bus o master in un file, consultate [Esportare file mixdown multitraccia](#).



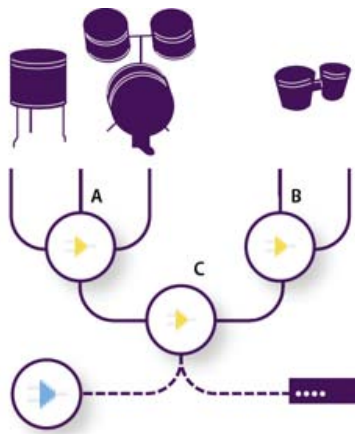
Esempio di indirizzamento audio per le tracce

A. Voce **B.** Bus del riverbero che riceve le mandate di voce e chitarra **C.** Chitarra **D.** Bus della batteria che combina gli output di questi strumenti **E.** Output del basso indirizzato direttamente al dispositivo hardware **F.** Traccia master **G.** Dispositivi di output

Introduzione alle tracce bus

Le tracce bus consentono di combinare gli output di più tracce audio o mandate e di controllarli contemporaneamente. Ad esempio, per controllare il volume di più tracce di batteria con un'unica dissolvenza, potete includere tutte le tracce di output in un solo bus. Oppure, per ottimizzare le prestazioni del sistema, potete applicare un unico effetto di riverbero a una traccia bus. L'output verrà quindi inviato dalle varie tracce a tale bus. Applicare singolarmente lo stesso riverbero a più tracce determinerebbe un utilizzo poco efficiente delle risorse CPU.

Pur in mancanza di input da un dispositivo, le tracce bus presentano le stesse caratteristiche delle tracce audio. È infatti possibile applicare effetti ed equalizzazione, nonché automatizzare le modifiche nel corso del tempo. Nella maggior parte dei mix, potete inviare l'output dei bus a porte hardware o alla traccia master. Se tuttavia occorre combinare i bus, è anche possibile inviarne l'output ad altri bus.

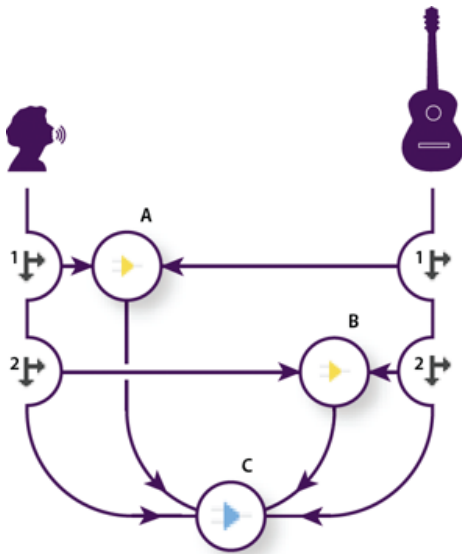


Esempio di indirizzamento di bus

A. Bus della batteria **B.** Bus del tamburo **C.** Output combinato dei bus delle percussioni indirizzato alla traccia master o al dispositivo hardware

Introduzione alle mandate

Le mandate consentono di indirizzare l'audio da una traccia a più bus, offrendo una straordinaria flessibilità di indirizzamento del segnale. In ogni traccia sono disponibili fino a 16 mandate, che possono essere configurate in modo indipendente rispetto all'output delle tracce. Potete, ad esempio, inviare l'output di una traccia non elaborata direttamente a una porta hardware e inviare invece l'output della Mandata 1 a un bus del riverbero e quello della Mandata 2 a un bus delle cuffie. I bus delle cuffie consentono ai musicisti di ascoltare un solo mix nel corso della registrazione. I batteristi, ad esempio, potrebbero preferire ascoltare la traccia dei bassi a un volume più alto.

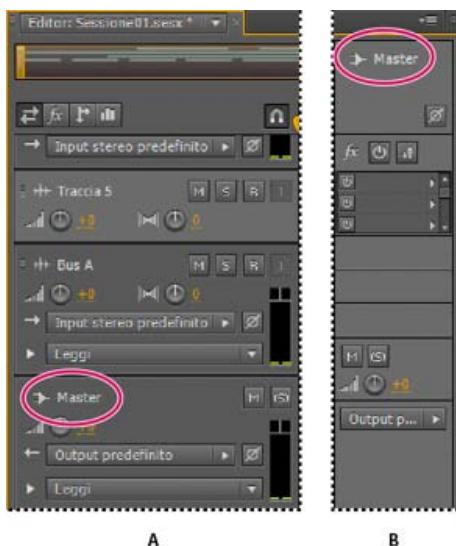


Invio di tracce a più bus

A. L'output della Mandata 1 viene inviato al bus del ritardo. **B.** L'output della Mandata 2 viene inviato al bus del riverbero. **C.** Nella traccia master vengono combinati gli output di voce, chitarra, ritardo e riverbero.

Introduzione alla traccia master

In una sessione è sempre presente una traccia master, che consente di combinare facilmente gli output di più tracce e bus e di controllarli con un'unica dissolvenza. Essendo posizionata alla fine del percorso del segnale, la traccia master offre un numero inferiore di opzioni di indirizzamento rispetto alle tracce audio e bus. Essa non consente il collegamento diretto agli input audio o l'invio dell'output alle mandate o ai bus, ma soltanto l'invio diretto dell'output alle porte hardware.



A

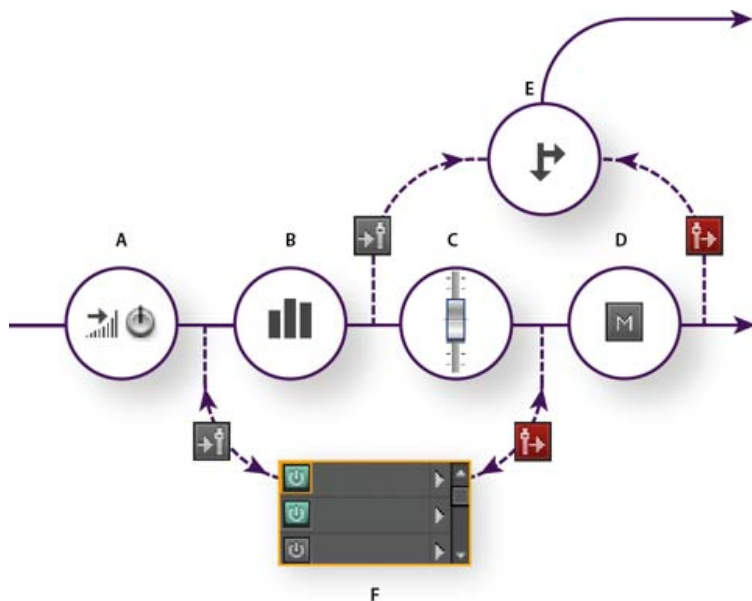
B

La traccia master è sempre posizionata alla fine del percorso del segnale
 A. Pannello Editor B. Mixer

[Torna all'inizio](#)

Configurare una mandata

Configurando una mandata si determinano il volume e il panning stereo da inviare a un bus assegnato. Potete inoltre inserire la mandata in pre- o post-dissolvenza. Le mandate in pre-dissolvenza non vengono modificate dal volume della traccia, al contrario delle mandate in post-dissolvenza. Ad esempio, potete inviare l'output di una mandata in pre-dissolvenza a un bus del riverbero, in modo che il riverbero si protragga dopo avere sfumato l'audio sorgente. Se invece inviate l'output di una mandata in post-dissolvenza, il riverbero viene sfumato insieme all'audio sorgente.



Effetto Pre-dissolvenza/Post-dissolvenza e indirizzamento di mandate per ciascuna traccia

A. Input B. Equalizzatore C. Volume delle tracce D. Disattivazione audio traccia E. Invia F. Rack effetti

1. Nell'area Mandate del Mixer, fate clic sul pulsante di attivazione della mandata .
2. Fate clic sul pulsante Pre-dissolvenza/Post-dissolvenza per inserire la mandata prima del volume della traccia o dopo .
3. Impostate il Volume di mandata e Panning .
4. Scegliete un bus dal menu a comparsa Mandata.


Per ulteriori informazioni, consultate [Inserire effetti prima o dopo le mandate e l'equalizzazione](#).

[Torna all'inizio](#)

Equalizzare le tracce

Per ciascuna traccia, l'editor multitraccia offre un equalizzatore parametrico.

❖ Nell'area EQ del pannello Editor o Mixer, effettuate una delle seguenti operazioni:

- Fate doppio clic sul grafico per accedere ai controlli dettagliati nella finestra EQ traccia. Consultate [Effetto Equalizzatore parametrico](#).
- Fate clic sul pulsante di accensione EQ  per confrontare l'audio con e senza equalizzazione.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Usare i predefiniti degli effetti](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Disposizione e modifica delle clip multitraccia

Selezionare e spostare le clip

Agganciare alle estremità delle clip



Copiare una clip

Tagliare ed estendere le clip

Suddividere le clip


Impostare le proprietà delle clip audio


Quando inserite un file audio nell'editor multitraccia, il file diventa una clip della traccia selezionata. Lo spostamento di clip in altre tracce o in posizioni diverse della timeline è un'operazione molto semplice. Potete inoltre modificare le clip in modo non distruttivo, ad esempio tagliandone i punti iniziale e finale e applicando la dissolvenza incrociata con altre clip.

Per disporre le clip nel pannello Editor, potete usare gli strumenti Sposta  o Selezione del tempo .

Selezionare e spostare le clip

[Torna all'inizio](#)


- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per selezionare una singola clip, fate clic su di essa nel pannello Editor.
 - Per selezionare tutte le clip nelle tracce selezionate, scegliete Modifica > Seleziona > Tutte le clip nella traccia selezionata.
 - Per selezionare tutte le clip di una sessione, scegliete Modifica > Seleziona > Seleziona tutto.
 - Per spostare le clip selezionate, selezionate lo strumento Sposta  nella barra degli strumenti, quindi trascinate le clip. In alternativa, scegliete Clip > Spostamento a destra o Spostamento a sinistra per spostare le clip di un pixel alla volta. Se eseguite lo zoom in per osservare singoli campioni, lo spostamento consente di passare da un campione all'altro.

Per spostare le clip con lo strumento di selezione del tempo , fate clic con il pulsante destro del mouse e trascinate (in modo simile alla tecnica dello strumento Ibrido nelle versioni precedenti). Potete inoltre trascinare l'intestazione della clip con qualsiasi strumento.

Agganciare alle estremità delle clip

[Torna all'inizio](#)

La funzione di aggancio consente di allineare rapidamente le clip ad altre clip. Se è attivata la funzione di aggancio, sia le clip trascinate che l'indicatore del tempo corrente si agganciano agli elementi selezionati. Durante il trascinamento di una clip, nel pannello Editor viene mostrata una linea bianca quando i punti di aggancio si incontrano.

1. Per attivare l'aggancio di elementi selezionati, fate clic sull'icona Attiva/disattiva aggancio  nella parte superiore del pannello Editor.
2. Scegliete Modifica > Aggancio > Aggancia alle clip.

Per ulteriori informazioni, consultate [Eseguire l'aggancio alle battute del ciclo continuo](#) e [Eseguire l'aggancio a marcatori, righelli, fotogrammi e passaggi per lo zero](#).

Copiare una clip


[Torna all'inizio](#)


Potete creare due tipi di copie di clip audio: copie di riferimento con gli stessi file sorgente e copie univoche con file sorgente indipendenti. La scelta del tipo di copia da eseguire dipende dalla quantità di spazio su disco disponibile e dalla natura delle modifiche distruttive che intendete apportare nell'editor forma d'onda.

Le copie di riferimento non richiedono ulteriore spazio su disco e consentono di modificare contemporaneamente tutte le istanze modificando il file sorgente originale. È possibile ad esempio aggiungere l'effetto Flanger a un file sorgente nell'editor forma d'onda e applicarlo automaticamente a tutte le trenta copie con riferimento di una sessione.

Le copie univoche dispongono di un file audio distinto su disco che consente la modifica a sé stante di ogni versione nell'editor forma d'onda. Potete, ad esempio, aggiungere effetti distruttivi alla versione durante l'introduzione mantenendo invece la versione originale in una strofa.

Per copiare rapidamente un riferimento, premete Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Mac OS). In alternativa, tenete premuto Alt (Windows) o Opzione (Mac OS) e trascinate l'intestazione della clip.

1. Fate clic sullo strumento Sposta  nella barra degli strumenti. Quindi fate clic con il pulsante destro del mouse e trascinate la clip.

Per copiare con lo strumento di selezione del tempo , fate clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione della clip e trascinatela (in modo simile alla tecnica dello strumento Ibrido nelle versioni precedenti).


2. Rilasciate il pulsante del mouse e scegliete una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa:
 - Copia qui (per copiare un riferimento)
 - Esegui copia univoca qui

Tagliare ed estendere le clip

[Torna all'inizio](#)

Potete tagliare o estendere le clip audio a seconda delle particolari esigenze di mixaggio. Nell'editor multitraccia le modifiche apportate alle clip sono temporanee. È pertanto possibile ripristinare la versione originale, non modificata, di una clip in qualsiasi momento. Tuttavia, se desiderate modificare in modo definitivo una clip audio, potete aprire rapidamente il file sorgente nell'editor forma d'onda. Consultate Confronto tra l'editor forma d'onda e l'editor multitraccia.

Rimuovere un intervallo selezionato dalle clip

1. Nella barra degli strumenti, fate clic sullo strumento Selezione del tempo .
2. Trascinate su una o più clip per selezionare le clip e un intervallo.
3. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per rimuovere l'intervallo dalle clip e lasciare uno spazio nella timeline, scegliete Modifica > Elimina.
 - Per rimuovere l'intervallo e non lasciare alcuno spazio nella timeline, scegliete Modifica > Elimina salti e selezionate una delle opzioni seguenti:

Clip selezionate

Rimuove le clip selezionate e sposta le clip rimanenti sulle stesse tracce.

Selezione tempo nelle clip selezionate

Rimuove l'intervallo dalle clip selezionate, dividendole se necessario.

Selezione tempo in tutte le tracce

Rimuove l'intervallo d tutte le clip nella sessione.


Selezione tempo nelle tracce selezionate

Rimuove solo l'intervallo dalla traccia attualmente selezionata nel pannello Editor.

Ridurre uno spazio tra le clip in una traccia

- Fate clic con il pulsante destro del mouse su un'area vuota tra le clip e scegliete Elimina salti > Spazio.

Tagliare o estendere le clip

1. Per ripetere una clip, fate clic su di essa con il pulsante destro del mouse e selezionate Ciclo continuo. Consultate [Riprodurre le clip in ciclo](#).
2. Nel pannello Editor posizionate il cursore sul bordo sinistro o destro della clip. Viene visualizzata l'icona di trascinamento dei bordi .
3. Trascinate i bordi della clip.

Spostare il contenuto di una clip tagliata o con ciclo continuo

È possibile modificare una clip tagliata o con ciclo continuo per spostarne il contenuto all'interno dei bordi della clip.



Spostamento del contenuto di una clip all'interno dei bordi

1. Nella barra degli strumenti, fate clic sullo strumento Scivolamento .

2. Trascinate sulle clip.

Modificare permanentemente il file sorgente di una clip nell'editor forma d'onda


- Fate doppio clic sull'intestazione della clip.

[Torna all'inizio](#)

Suddividere le clip

Suddividete le clip audio per creare diverse clip da spostare o montare in modo indipendente.

Suddividere le clip con lo strumento Lametta

1. Nella barra degli strumenti, tenete premuto il pulsante del mouse sullo strumento Lametta  e scegliete una delle seguenti opzioni dal menu a comparsa:

Lametta per clip selezionate Suddivide solo le clip su cui fate clic.

Lametta per tutte le clip Suddivide tutte le clip nel punto in cui fate clic.

Suggerimento: per passare da una modalità all'altra nel pannello Editor, premete **Maiusc**.

2. Nel pannello Editor, fate clic dove desiderate che avvenga la suddivisione.

Suddividere tutte le clip nella posizione dell'indicatore del tempo corrente

1. Posizionate l'indicatore del tempo corrente in corrispondenza del punto in cui esistono una o più clip audio.
2. Scegliete **Clip > Suddividi clip**.

[Torna all'inizio](#)

Impostare le proprietà delle clip audio

Nel pannello Proprietà, potete rapidamente modificare più impostazioni per le clip audio selezionate. Le impostazioni delle clip per guadagno e disattivazione dell'audio sono indipendenti da analoghi controlli di traccia.

1. Selezionate una clip audio e scegliete **Finestra > Proprietà**.


*Per accedere a singole proprietà, usate il menu **Clip**.*

2. Impostate le seguenti opzioni:

Per cambiare il nome della clip, digitate il nome desiderato nella casella di testo nella parte superiore del pannello.

Colore clip Fate clic sul campione per personalizzarlo. Un campione con una barra rossa indica che la clip utilizza il colore predefinito per il predefinito **Aspetto corrente**. Consultate [Cambiare i colori, la luminosità e le prestazioni dell'interfaccia](#).

Guadagno clip Compensa una clip con volume basso o alto che risulta difficile da miscelare.

Blocca tempo Consente di spostarsi verso l'alto o verso il basso su altre tracce, con una posizione fissa nella timeline. Sulla clip viene visualizzata l'icona .

Ciclo continuo Attiva la riproduzione in ciclo continuo della clip. Per ulteriori informazioni, consultate [Riprodurre le clip in ciclo](#).

Disattiva audio Disattiva l'audio della clip.

- [Selezionare intervalli nell'editor multitraccia](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Riprodurre le clip in ciclo

Agganciare a battute a cicli continui

Abilitare una clip con ciclo continuo e modificarne la lunghezza

In numerosi stili musicali, i cicli continui vengono usati per molte diverse situazioni, dalle tracce di ritmo di base a intere composizioni. Con Adobe Audition potete creare dei cicli continui oppure sceglierli dalle migliaia che vengono forniti gratuitamente mediante il pannello Resource Central.

I cicli continui consentono di creare sessioni multitraccia estremamente flessibili. Anche se i cicli continui contengono solo una o due misure di musica (da quattro a otto battute), potete estenderle e ripeterle trascinando semplicemente con il mouse.



Identificare cicli continui nella visualizzazione della traccia

A. Nessun ciclo continuo **B.** Unico ciclo continuo **C.** Ciclo continuo esteso (ripetuto)

[Torna all'inizio](#)

Eeguire l'aggancio alle battute del ciclo continuo

Per sincronizzare meglio una sessione basata su ciclo continuo, utilizzate il formato tempo Misure e battute e abilitate l'aggancio. A questo punto aggiungete cicli continui per creare una base ritmica che potete creare registrando nuove clip audio (inoltre, potete aggiungere clip audio esistenti, ma solo i punti iniziali o finali si allineeranno alle battute del ciclo continuo).

1. Scegliete Visualizza > Visualizzazione tempo > Misure e battute. (questo formato di righello consente di allineare visivamente cicli continui a battute musicali in modo più facile).
2. Dal sottomenu Modifica > Aggancio, scegliete una delle seguenti opzioni:


Aggancia al righello (spesso) Effettua l'aggancio alle battute all'interno delle misure. Utilizzate questa opzione se lavorate con file a ciclo continuo in misure da 1/4 o 1/2.

Aggancia alle clip Effettua l'aggancio all'inizio e alla fine delle clip audio.

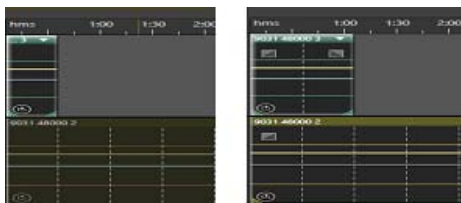
Aggancia a cicli continui Effettua l'aggancio all'inizio e alla fine dei cicli continui all'interno delle clip.

[Torna all'inizio](#)

Attivare una clip in ciclo continuo e modificarne la lunghezza

1. Nell'editor multitraccia, fate clic con il pulsante destro del mouse su una clip audio e, nel menu di scelta rapida, scegliete Ciclo continuo.
2. Portate il puntatore sul bordo sinistro o destro della clip; compare l'icona di modifica del ciclo continuo .
3. Trascinate per estendere o ridurre il ciclo continuo.

In base alla distanza del trascinamento, potete eseguire la ripetizione del ciclo continuo in modo completo o parziale. Ad esempio, potreste trascinare un ciclo continuo con lunghezza di una misura in modo che si estenda per 3-1/2 misure, terminando su una battuta all'interno del ciclo continuo. Man mano che attraversate ciascuna misura, nella clip appare una linea verticale bianca. Questo è l'aggancio alla linea, che indica il perfetto allineamento alle battute in altre tracce.



Estendere un ciclo continuo

Adobe consiglia anche

- [Agganciare alle estremità delle clip](#)
- [Modificare il formato di visualizzazione del tempo](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Mettere in corrispondenza rispetto al volume, applicare la dissolvenza e miscelare le clip

Corrispondenza del volume delle clip multitraccia

Applicare la dissolvenza o dissolvenza incrociata a clip multitraccia

Creare un'unica clip audio da più clip



Creare una clip audio da una traccia bus o master

Per eseguire la dissolvenza di singoli file audio, consultate *Modifica dell'ampiezza e dissolvenza in modo visivo*. Gli argomenti di seguito fanno riferimento alle clip multitraccia.

Corrispondenza del volume delle clip multitraccia

[Torna all'inizio](#)

Se le clip multitraccia presentano volumi molto diversi che rendono difficile il mixaggio, potete modificarne i rispettivi livelli di volume in modo da uniformarli. Poiché l'editor multitraccia è un ambiente non distruttivo, questa regolazione è completamente reversibile. Se invece desiderate modificare in modo permanente il volume dei file sorgente, consultate [Far corrispondere il volume in più file](#).

1. Con lo strumento Sposta  o Selezione tempo , tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic per selezionare più clip.
2. Scegliete Clip > Corrispondenza volume clip.
3. Dal menu a comparsa, scegliete una delle seguenti opzioni:

Volume Effettua la corrispondenza con l'ampiezza media specificata.

Volume percepito Effettua la corrispondenza con l'ampiezza percepita specificata, tenendo conto della maggiore sensibilità uditiva alle frequenze intermedie. Questa opzione offre buoni risultati a meno che l'enfasi delle frequenze non vari notevolmente (ad esempio, se le frequenze intermedie sono più pronunciate in un breve passaggio, mentre le basse frequenze altrove).

Volume picco Effettua la corrispondenza con l'ampiezza massima specificata e normalizza le clip. Poiché questa opzione mantiene l'intervallo dinamico, è una buona scelta per le clip che prevedete di elaborare ulteriormente, oppure per l'audio estremamente dinamico, come la musica classica.

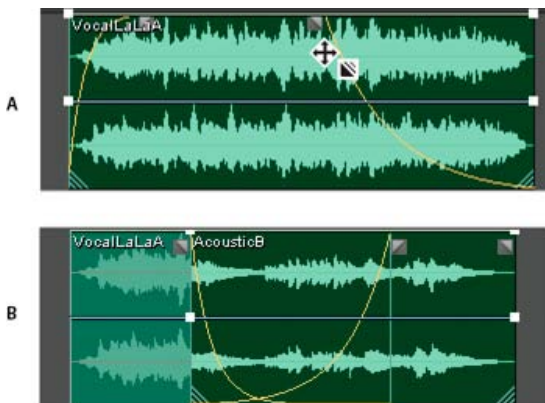
Ampiezza RMS totale Effettua la corrispondenza con un valore di ampiezza globale specificato in base alla media quadratica. Ad esempio, se la maggior parte di due file ha un valore di -50 dBFS, i valori RMS totali riflettono tale valore, anche se un file contiene più passaggi con volume maggiore.

4. Immettete un valore di Volume di destinazione.

Applicare la dissolvenza o dissolvenza incrociata a clip multitraccia

[Torna all'inizio](#)

I controlli di dissolvenza normale e incrociata sulla clip permettono di regolare visivamente le curve e la durata della dissolvenza. I controlli di dissolvenza in apertura e chiusura sono sempre presenti in alto a sinistra e a destra delle clip. Quelli per la dissolvenza incrociata compaiono solo se si sovrappongono clip.



Controlli su clip

A. Trascinare i controlli negli angoli della clip per applicare dissolvenze in apertura e chiusura **B.** Sovrapporre le clip a cui applicare una dissolvenza incrociata



A

Applicare una dissolvenza in apertura o in chiusura a una clip

❖ In alto a sinistra o a destra nella clip, trascinate l'icona di dissolvenza   verso l'interno per determinare la durata della dissolvenza, oppure trascinate verso l'alto o il basso per regolare la curva di dissolvenza.

Applicare una dissolvenza incrociata a clip sovrapposte

Se applicate una dissolvenza incrociata a clip che si trovano sulla stessa traccia, dovete sovrapporle per stabilire le dimensioni dell'area di transizione. Più è ampia l'area di sovrapposizione, più lunga sarà la transizione.

1. Collocate due clip sulla stessa traccia e spostatele in modo che si sovrappongano. Consultate [Selezionare e spostare le clip](#).
2. Nella parte superiore dell'area di sovrapposizione, trascinate l'icona di dissolvenza sinistra  o destra  verso l'alto o il basso per regolare le curve di dissolvenza.

Opzioni di dissolvenza

Per accedere alle seguenti opzioni di dissolvenza, selezionate una clip, quindi fate clic con il pulsante destro del mouse su un'icona di dissolvenza nel pannello Editor oppure scegliete Clip > Dissolvi in entrata o Dissolvi in uscita.

Nessuna dissolvenza Elimina la dissolvenza o dissolvenza incrociata.

Dissolvenza in entrata, Dissolvenza in uscita o Dissolvenza incrociata Se le clip si sovrappongono, consente di impostare il tipo di dissolvenza.

Simmetrica o Asimmetrica (solo per dissolvenze incrociate) Determina l'interazione delle curve di dissolvenza sinistra e destra quando le trascinate verso l'alto o il basso. Simmetrica regola in modo identico entrambe le dissolvenze; Asimmetrica consente invece di regolarle singolarmente.

Lineare o coseno Applica una dissolvenza uniforme e lineare o una a forma di S che inizia lentamente, per poi cambiare di ampiezza rapidamente e infine terminare lentamente.

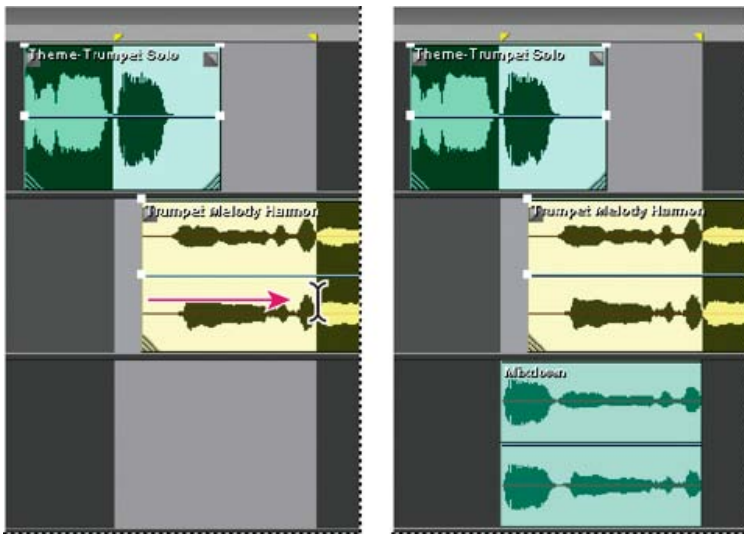
Per passare dalla modalità Lineare a Coseno e viceversa mentre trascinate le icone di dissolvenza, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS).

Dissolvenze incrociate automatiche attivate Applica una dissolvenza incrociata alle clip sovrapposte. Deselezionate questa opzione se non volete applicare una dissolvenza incrociata o se questa interferisce con altre operazioni, ad esempio il taglio delle clip.

[Torna all'inizio](#)

Creare un'unica clip audio da più clip

Potete combinare il contenuto di più clip nello stesso intervallo, creando un'unica clip che potete rapidamente modificare nell'editor multitraccia o nell'editor forma d'onda.



Creazione di un'unica clip audio da più clip nell'editor multitraccia

1. Nel pannello Editor, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Selezionate un intervallo di tempo specifico. Consultate [Selezionare intervalli nell'editor multitraccia](#).
 - Selezionate clip specifiche se intendete saltare a una nuova traccia.
 - Non selezionare nulla per eseguire il mixdown di un'intera sessione.

2. Per combinare i contenuti delle clip originali, effettuare una delle seguenti operazioni.

- Per creare una traccia e una clip nell'editor multitraccia, scegliete Multitraccia > Rimbalza su nuova traccia.
- Per creare un file nell'editor forma d'onda, scegliete Multitraccia > Mixdown su nuovo file.

Per eseguire il mixdown di un'intera sessione, consultate [Esportare file mixdown multitraccia](#).

[Torna all'inizio](#) 

Creare una clip audio da una traccia bus o master

Per modificare l'audio da tracce bus o master, create una clip dalla traccia.

1. Nel pannello Editor, selezionate un intervallo di tempo per la nuova clip. Consultate Selezionare intervalli nell'editor multitraccia.
2. Nella timeline fate clic con il pulsante destro del mouse su una traccia bus o master, scegliete Rimbalza [tipo di traccia] su nuova traccia.

Viene creata una nuova traccia con una clip che riflette il mix della traccia bus o master.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Esportare file mixdown multitraccia](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Automazione dei mixaggi con involuppi

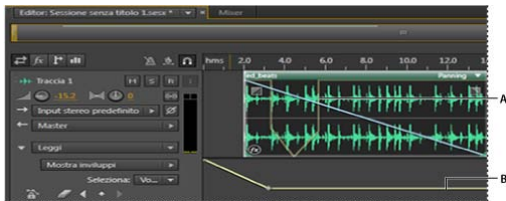
Automazione delle impostazioni delle clip

Automazione delle impostazioni delle tracce

Regolare l'automazione mediante fotogrammi chiave

Attraverso l'automazione dei mixaggi potete modificare le impostazioni di mix nel tempo. Potete, ad esempio, aumentare automaticamente il volume durante un passaggio musicale di particolare importanza e ridurlo successivamente con una graduale dissolvenza in chiusura. [Guardate questa esercitazione video per vedere l'automazione di mixaggio in azione.](#)

Gli involuppi di automazione indicano in modo visivo le impostazioni in corrispondenza di determinati punti nel tempo e possono essere modificati trascinando i fotogrammi chiave sulle relative linee. Gli involuppi sono un effetto non distruttivo e pertanto non modificano in alcun modo i file audio. Se aprite un file nell'editor forma d'onda, ad esempio, non percepite l'effetto degli involuppi applicati nell'editor multitraccia.



Involuppi di clip e di traccia nel pannello Editor

A. Involuppo di clip **B.** Involuppo di traccia

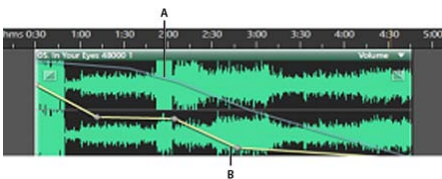
[Torna all'inizio](#)

Automatizzare le impostazioni delle clip

Gli involuppi di clip consentono di automatizzare le impostazioni di volume, panning ed effetti delle clip.

Nelle tracce stereo, gli involuppi di volume e panning delle clip vengono visualizzati per impostazione predefinita e possono essere individuati in base al colore e alla posizione iniziale. Gli involuppi di volume sono rappresentati da linee gialle inizialmente posizionate nella parte superiore delle clip, mentre quelli di panning sono costituiti da linee blu inizialmente posizionate al centro. Negli involuppi di panning la parte superiore di una clip rappresenta l'estrema sinistra, mentre quella inferiore rappresenta l'estrema destra.

Nota: nelle tracce mono e surround 5.1, le clip sono prive di involuppi di panning.



Due involuppi di clip

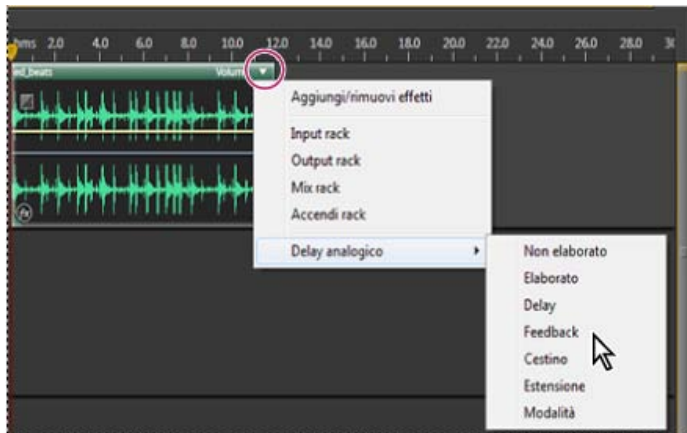
A. Involuppo di panning **B.** Involuppo di volume

Mostrare o nascondere gli involuppi di clip

Gli involuppi di clip sono visibili per impostazione predefinita; tuttavia, possono essere nascosti se interferiscono con le operazioni di montaggio o se causano disturbo visivo.

- Nel menu Visualizza, scegliete una delle seguenti opzioni:
 - Mostra involuپی di volume clip
 - Mostra involuپی di panning di clip
 - Mostra involuپی di effetti di clip

Mostrare o nascondere singoli parametri di automazione



Mostrare un parametro per un effetto

- Nell'angolo in alto a destra di una clip, fate clic sul menu dei parametri e selezionate un'opzione di mixaggio Rack o un parametro di effetto. Nel menu, i parametri visibili vengono visualizzati con segni di spunta. Selezionate nuovamente un parametro per nascondere.

Dopo aver modificato i fotogrammi chiave di un parametro, questo viene visualizzato con un asterisco (*) nel menu.

L'opzione Accendi rack consente di attivare o disattivare il rack effetti della clip nel tempo.

Disattivare la modifica dei fotogrammi chiave delle clip

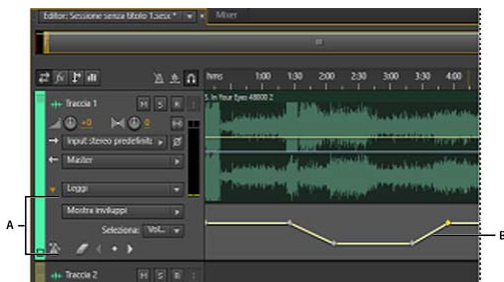
Per evitare che si possano creare o modificare fotogrammi chiave per errore, è possibile disattivarne la modifica.

- Nel menu Multitraccia, disattivate Consenti modifica fotogrammi chiave della clip.

[Torna all'inizio](#)

Automazione delle impostazioni delle tracce

Gli involuپی di traccia consentono di modificare nel tempo le impostazioni di volume, panning ed effetti. In Adobe Audition gli involuپی di traccia vengono visualizzati in una procedura automatizzata al di sotto di ogni traccia. Ciascun parametro automatizzato dispone di un involuppo proprio che potete modificare allo stesso modo degli involuپی di clip.

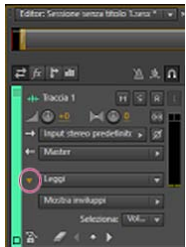


Automazione delle impostazioni delle tracce nel pannello Editor

A. Procedura automatizzata **B.** Inviluppo per parametro

Creare involuپی di traccia

Gli involuپی di traccia consentono di modificare con precisione le impostazioni della traccia in corrispondenza di specifiche posizioni temporali.



Mostrare le procedure di automazione nel pannello Editor

1. Nel pannello Editor, fate clic sul triangolo a sinistra del menu Traccia modalità automatica per la traccia da automatizzare. Il menu è impostato su Leggi per impostazione predefinita.
2. Dal menu Mostra involuپی, scegliete un parametro da automatizzare.
3. Sulla linea dell'inviluppo, fate clic e trascinate per aggiungere e regolare dei fotogrammi chiave.

Registrazione l'automazione delle tracce

Durante l'esecuzione di una sessione, potete registrare le regolazioni apportate alle impostazioni di volume, panning ed effetti della traccia, creando un mix che si evolve in modo dinamico nel corso del tempo. In Adobe Audition le regolazioni vengono automaticamente convertite in involuپی di traccia, che potete modificare con precisione.

Mediante un controller esterno quale il controllo Mackie, potete regolare più impostazioni contemporaneamente. Consultate Supporto di superfici di controllo.

1. Nel pannello principale, posizionate l'indicatore del tempo corrente sul punto in cui avviare la registrazione dell'automazione.
2. Scegliete un'opzione dal menu Traccia modalità automatica.
3. Per iniziare la registrazione dell'automazione, avviate la riproduzione. Durante la riproduzione audio potete regolare le impostazioni della traccia o degli effetti nei pannelli Editor, Mixer o Rack effetti.
4. Per arrestare la registrazione dell'automazione, interrompete la riproduzione.

Se i fotogrammi chiave registrati sono troppi o irregolari, consultate [Ottimizzare i fotogrammi chiave di automazione registrati](#).

Opzioni Traccia modalità automatica

Nel pannello Editor o nel Mixer, potete scegliere una delle seguenti modalità per ciascuna traccia:

Disattivata Ignora gli involuppi di traccia durante la riproduzione e il mixdown, ma continua a visualizzare gli involuppi per consentire di aggiungere o regolare manualmente i fotogrammi chiave.

Leggi Applica gli involuppi di traccia durante la riproduzione e il mixdown, ma non registra alcuna modifica a essi apportata. Sebbene sia possibile visualizzare l'anteprima di tali modifiche, vengono ripristinate le impostazioni registrate dei fotogrammi chiave.

Scrivi Quando inizia la riproduzione, sovrascrive i fotogrammi chiave esistenti con le impostazioni correnti e continua a registrare le nuove impostazioni fino all'interruzione della riproduzione.

Fissa Inizia la registrazione dei fotogrammi chiave in seguito alla prima modifica di un'impostazione e continua a registrare le nuove impostazioni fino all'interruzione della riproduzione.

Ritocca Simile all'opzione Fissa, con la differenza che ripristina gradualmente le impostazioni sui valori registrati in precedenza quando viene interrotta la regolazione. Con Ritocca potete sovrascrivere determinate sezioni di automazione lasciando le altre invariate.

Proteggere le impostazioni durante la registrazione dell'automazione

Durante la registrazione dell'automazione, potete proteggere determinati parametri da modifiche accidentali mentre ne regolate altri.

1. A sinistra del pannello Editor, individuate i comandi della traccia.
2. Fate clic sull'icona Mostra/Nascondi procedure automatizzate [ICON].
3. Scegliete il parametro dal menu Mostra involuppi.
4. Fate clic sull'icona Proteggi parametro [ICON].

Ottimizzare i fotogrammi chiave di automazione registrati

Per evitare che si creino fotogrammi chiave in eccesso o irregolari con l'automazione registrata, potete ottimizzare le seguenti impostazioni nella sezione Multitraccia della finestra di dialogo Preferenze.

Tempo automatico Determina la rapidità con cui vengono ripristinati i valori originali dei parametri nella modalità Ritocca. Potete impostare un valore tra 0,00 e 5,00 secondi; il valore predefinito è 1,00 secondo.



Modifica lineare assottigliamento punto Rimuove i fotogrammi chiave che rappresentano impostazioni di parametri statiche che non cambiano.

Assottigliamento intervallo tempo minimo Crea fotogrammi chiave a intervalli maggiori rispetto al valore specificato. Immettete un intervallo compreso tra 1 e 2000 millesimi di secondo nel campo Tempo minimo.

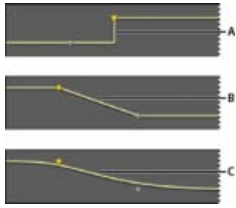
[Torna all'inizio](#) 

Regolare l'automazione mediante fotogrammi chiave

I fotogrammi chiave sulle linee di involuppo modificano nel tempo i parametri delle clip e delle tracce. Adobe Audition calcola automaticamente, o *interpola*, tutti i valori intermedi tra fotogrammi chiave utilizzando uno dei seguenti due metodi di transizione:

- *Le transizioni blocco*  creano un cambiamento improvviso del valore di ciascun nuovo fotogramma chiave.
- *Le transizioni lineari*  creano un cambiamento graduale e uniforme fra i fotogrammi chiave.

Potete anche applicare curve spline a un intero involuppo, ignorando l'impostazione specifica del fotogramma chiave precedente per creare transizioni dall'effetto sonoro naturale che cambiano velocità vicino ai fotogrammi chiave. Consultate Le curve spline per i grafici.



Transizioni fra fotogrammi chiave

A. Blocca **B.** Lineare (impostazione predefinita) **C.** Curve spline

Aggiungere un fotogramma chiave

Effettuate una delle seguenti operazioni:

- Portate il puntatore su una linea di involuppo. Quando viene visualizzato un segno più ➤, fate clic.
- Posizionate la testina di riproduzione in corrispondenza del punto in cui desiderate modificare un parametro di traccia. Quindi fate clic sull'icona Aggiungi fotogramma chiave ➤ nei controlli della traccia.

Spostarsi tra i fotogrammi chiave di una traccia

1. Nel pannello Editor, scegliete un parametro dal menu Seleziona, verso il fondo dei controlli di traccia.
2. Fate clic sull'icona Fotogramma chiave precedente ◀ o Fotogramma chiave successivo ▶.

Selezionare più fotogrammi chiave per un parametro

- Fate clic con il pulsante destro del mouse su un fotogramma chiave e scegliete Seleziona tutti i fotogrammi chiave.
- Tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e selezionate specifici fotogrammi chiave.
- Tenete premuto Maiusc e fate clic per selezionare una serie di fotogrammi chiave.

Riposizionare fotogrammi chiave o la linea di involuppo

- Per riposizionare i fotogrammi chiave selezionati, trascinateli. Per mantenere la posizione temporale o il valore del parametro, tenete premuto Maiusc e trascinate.
- Per riposizionare un segmento di un involuppo senza creare un fotogramma chiave, tenete premuto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e trascinate.

Modificare la transizione fra due fotogrammi chiave

- Fate clic con il pulsante destro del mouse sul primo fotogramma chiave, quindi selezionate Blocca fotogramma chiave per cambiare bruscamente valore. Deselezionate invece questa opzione per passare gradualmente da un valore a quello successivo.

Applicare curve spline a un intero involuppo

- Fate clic con il pulsante destro del mouse su una linea di involuppo e scegliete Curve spline.


Eliminare i fotogrammi chiave

- Fate clic con il pulsante destro del mouse su una linea di involuppo e scegliete Elimina i fotogrammi chiave selezionati. Oppure trascinate un singolo fotogramma chiave da una clip o una traccia.

Disattivare la modifica dei fotogrammi chiave delle clip

Per evitare che si possano creare o modificare fotogrammi chiave per errore, è possibile disattivarne la modifica.

- Nel menu Multitraccia, disattivate Consenti modifica fotogrammi chiave della clip.
- [Montaggio di sessioni multitraccia nel pannello Editor e nel Mixer](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Dilatazione di clip multitraccia

1. Scegliete Clip > Dilata > Abilita dilatazione clip globale.
2. Nel pannello Editor, trascinate i triangoli bianchi nell'angolo in alto a destra o sinistra delle clip.

Selezionate più clip per dilatarle proporzionalmente.

Per personalizzare le impostazioni di dilatazione per le clip selezionate, regolate le seguenti opzioni Dilata nel pannello Proprietà:

Modalità Scegliete tra le seguenti opzioni:

- Disattivato disattiva la dilatazione e ripristina la lunghezza originale della clip.
- Tempo reale consente di ascoltare i risultati della dilatazione mentre trascinate le clip. Questa modalità è ottimale durante il processo di modifica.
- Con rendering (alta qualità) richiede un'elaborazione più lunga ma consente di evitare eventuali artefatti percepibili. Scegliete questa modalità se riscontrate lentezza nella riproduzione o nelle prestazioni in modalità Tempo reale.

Tipo Scegliete tra le seguenti opzioni:

- Monofonico è indicato per gli strumenti musicali in assolo o dialoghi.
- Polifonico è indicato per musica con più strumenti o suoni ambientali complessi.
- Velocità variabile cambia sia l'intonazione che la durata, con un effetto simile a quello ottenuto rallentando o accelerando un nastro analogico.


Per applicare rapidamente la stessa modalità a tutte le clip, scegliete Clip > Dilata > Tempo reale per tutte le clip dilatate o Con rendering per tutte le clip dilatate.

Durata, Dilatazione e Intonazione Immettendo valori numerici potete ottenere regolazioni più precise rispetto al trascinamento delle clip nel pannello Editor.

Impostazioni avanzate Impostate le seguenti opzioni:

- Sensibilità transiente (disponibile in modalità Polifonico) imposta la sensibilità su transienti quali colpi di batteria e inizi delle note, utilizzati come punti di ancoraggio per la dilatazione. Aumentate se i transienti sembrano innaturali.
- Dimensioni finestra imposta la dimensione, in millisecondi, di ciascuna porzione di audio elaborato. Regolate solo in presenza di eco o artefatti di flanging.
- Le impostazioni Precisione (disponibili in modalità Con rendering) determinano il compromesso tra qualità e velocità di elaborazione.
- Mantieni formati (disponibile se sono selezionate le opzioni Con rendering e Monofonico) regola il timbro di strumenti e voci, mantenendo suoni realistici durante lo scostamento di intonazione.

Per rendere femminili le voci maschili, o viceversa, selezionate Mantieni formati e correggete sensibilmente l'intonazione.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Video e audio surround

Lavorare con applicazioni video

[Modificare clip audio da Adobe Premiere Pro CS5.5 o After Effects](#)

[Esportare un mix multitraccia per Premiere Pro CS5.5](#)

[Collegare le sessioni ai file mixdown esportati](#)

Adobe consiglia

[Desiderate condividere un'esercitazione?](#)



Integrate Premiere Pro and Audition (Integrazione di Premiere Pro e Audition)

Jason Levine

Condividere mixaggi completi tra le due applicazioni per massima flessibilità.



The After Effects to Audition workflow (Flusso di lavoro da After Effects ad Audition)

Chris Meyer

Per migliorare rapidamente le animazioni video con potenti strumenti audio.

Modificare clip audio da Adobe Premiere Pro CS5.5 o After Effects

[Torna all'inizio](#)

Da Adobe Premiere Pro® CS5.5 o After Effects®, potete aprire rapidamente le clip selezionate nell'editor forma d'onda per ripristinarle o ottimizzarle. Quando salvate le modifiche, l'audio aggiornato appare automaticamente nei progetti video.

- In Adobe Premiere Pro, scegliete Modifica > Modifica in Adobe Audition > Clip.
- In After Effects, scegliete Modifica > Modifica in Adobe Audition.

Per ulteriori informazioni cercate "Adobe Audition" nell'Aiuto di Premiere Pro o di After Effects.

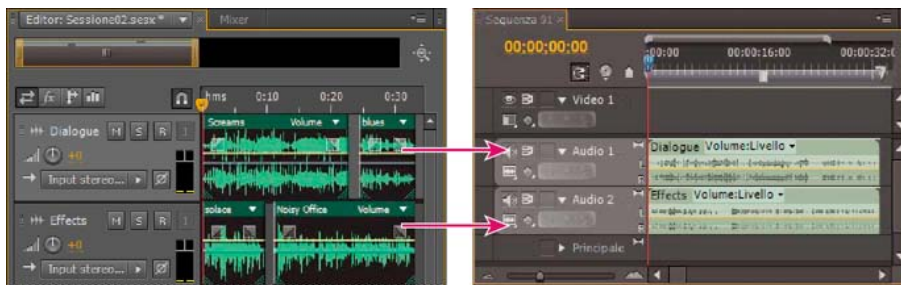
Esportare un mix multitraccia per Premiere Pro CS5.5

[Torna all'inizio](#)

Adobe Premiere Pro e Audition CS5.5 supportano lo scambio diretto di audio tra sequenze e sessioni multitraccia. Eventuali marcatori di sequenza sono disponibili anche in Audition ed è possibile mantenere le tracce separate per massima flessibilità di montaggio.

Lo scambio di sequenze e sessioni tra le due applicazioni avviene mediante un formato XML condiviso, esportato in una cartella contenente i file audio a cui si fa riferimento.

Per inviare un singolo file mixdown a Premiere senza la necessità di esportare singole tracce, consultate [Collegare le sessioni ai file mixdown esportati](#).



Più clip da Audition combinate come radici in Premiere

1. Scegliete Multitraccia > Esporta per Adobe Premiere Pro.
2. Specificate il nome e percorso della cartella della sessione esportata e impostate le seguenti opzioni:

Frequenza campionamento Per impostazione predefinita, questo valore corrisponde alla frequenza di campionamento della sequenza originale. Per ricampionare il file per diversi mezzi di output, selezionate un'altra frequenza di campionamento. Consultate Frequenza di campionamento.

Esporta ogni traccia/bus come radice Converte la durata complessiva della timeline di ciascuna traccia in una singola clip, combinando se necessario più clip. Selezionate questa opzione per estendere e allineare le clip ai punti di inizio e fine della sequenza.

Mixdown sessione su Esporta la sessione come singolo file mono, stereo o 5.1.

Apri in Adobe Premiere Pro Apre automaticamente la sequenza in Premiere Pro. Deselezionate questa opzione se desiderate modificare successivamente la sequenza o trasferirla su un altro computer.

3. Fate clic su Esporta.
4. Quando Premiere Pro apre il file XML esportato (automaticamente o mediante il comando File > Importa), viene visualizzata la finestra di dialogo Copia tracce Adobe Audition.

Dal menu Copia in sequenza attiva, scegliete dove iniziano le tracce se Audition esportate. Le nuove tracce vengono aggiunte sotto a quelle esistenti.

Per inviare le sequenze audio da Premiere Pro ad Audition, consultate [Esportare le tracce di una sequenza in Adobe Audition](#) nell'Aiuto di Premiere Pro.

[Torna all'inizio](#)

Collegare le sessioni ai file mixdown esportati

Per creare tracce audio per video a più livelli che potete facilmente aggiornare, collegate le sessioni multitraccia ai file mixdown esportati. Quando selezionate i file esportati in un'applicazione come Adobe Premiere Pro, potrete eseguire il remix o modificarli in Adobe Audition. Man mano che un progetto video si sviluppa, ripetete semplicemente questo processo per creare una traccia audio definitiva sempre più affinata.

Se usate Premiere Pro CS5.5 e desiderate condividere interi mix multitraccia anziché file mixdown, consultate [Esportare un mix multitraccia per Premiere Pro CS5.5](#).

Incorporare dati per la modifica degli originali nei file mixdown esportati

1. Aprite una sessione multitraccia.
2. Scegliete Modifica > Preferenze > Marcatori e metadati (Windows) o Audition > Preferenze > Marcatori e metadati (Mac OS).
3. Selezionate Incorpora dati collegamento per modifica dell'originale nei mixdown multitraccia.
4. Quando esportate dei mixdown, selezionate Includi marcatori e altri metadati.

Modificare un file mixdown tramite un'applicazione video

1. Nell'applicazione video, selezionate un file mixdown esportato da Adobe Audition.
2. Scegliete Modifica > Modifica originale.
3. Selezionate una delle seguenti opzioni e quindi fate clic su OK:
 - Apre la sessione multitraccia di Audition in cui è stato creato il file
 - Apre il file nell'editor di forme d'onda di Audition
4. Effettuate nuovamente il mix della sessione collegata nell'editor multitraccia oppure modificate il file mixdown nell'editor forma d'onda.
5. Per sovrascrivere il file originale nell'applicazione video, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Nell'editor multitraccia, scegliete File > Esporta > Mixdown multitraccia e specificate lo stesso nome e percorso del file originale.
 - Nell'editor forma d'onda, scegliete File > Salva.

Altri argomenti presenti nell'Aiuto

[Effetto Masterizzazione](#)

[Confronto tra l'editor forma d'onda e l'editor multitraccia](#)

[Esportare le sessioni in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Importare video e lavorare con clip video

[Inserire un file video in una sessione multitraccia](#)

[Agganciarsi a fotogrammi in una clip video](#)

[Personalizzare il pannello Video](#)

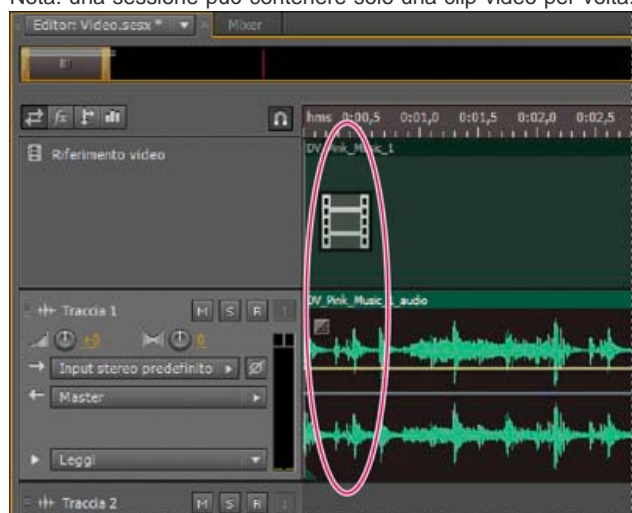
Inserire un file video in una sessione multitraccia

[Torna all'inizio](#)

Nell'editor multitraccia potete inserire dei file video per sincronizzare con precisione una sessione con un'anteprima video. Quando inserite un file video, la clip video appare nella parte superiore della visualizzazione della traccia e quella audio nella traccia sottostante.

Potete spostare una clip video indipendentemente dalla clip audio contenente la colonna sonora originale. Se invece desiderate mantenere tali clip sincronizzate, prima di spostarle selezionatele entrambe: tenete premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Mac OS) e fate clic su di esse.

Nota: una sessione può contenere solo una clip video per volta.



Clip video e audio correlate (selezionatele entrambe per mantenerle sincronizzate)

1. Nell'editor multitraccia, posizionate l'indicatore del tempo corrente nel punto di inserimento desiderato.
2. Scegliete **Multitraccia > Inserisci file**, quindi selezionate un file video in un formato supportato. Consultate [Formati di file video](#).
3. Una volta terminato il mixaggio dell'audio per il video, esportate un mixdown e importatelo nell'applicazione video. Consultate [Esportare file mixdown multitraccia](#).

*Per modificare rapidamente l'audio di un file video, scegliete **File > Apri**. Questa tecnica è eccezionale per modificare delle tracce audio che non necessitano di un'anteprima video oppure per riaggiornare le tracce audio per supporti solo audio, quali la radio o il CD.*

Agganciarsi a fotogrammi in una clip video

[Torna all'inizio](#)

Per sincronizzare una sessione multitraccia con video, agganciate le clip audio e l'indicatore del tempo corrente ai fotogrammi.

1. Scegliete **Visualizza > Visualizzazione tempo** e selezionate il formato di tempo SMPTE che corrisponde alla velocità dei fotogrammi della clip.
2. Scegliete **Modifica > Aggancio > Aggancia ai fotogrammi**.

Personalizzare il pannello Video

[Torna all'inizio](#)

Nel pannello Video potete vedere in anteprima le clip video durante la riproduzione di una sessione multitraccia, allo scopo di sincronizzare in modo preciso una traccia audio con eventi video specifici come ad esempio cambi di scena, sequenze di titoli o effetti speciali.

*Per mostrare o nascondere il pannello Video, scegliete **Finestra > Video**.*



Pannello Video e clip correlate nel Pannello Editor

Per personalizzare il pannello Video, fate clic con il pulsante destro del mouse su di esso e selezionate una delle seguenti opzioni:

Una percentuale di zoom Esegue lo zoom in o lo zoom out.

Adatta Adatta le anteprime al pannello.

Altri argomenti presenti nell' Aiuto

[Formati di file video](#)

[Selezionare e spostare le clip](#)

[Agganciare alle estremità delle clip](#)

[Effettuare lo zoom sull'audio nel pannello Editor](#)



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Audio surround 5.1

Monitoraggio dell'audio surround 5.1

Modificare file surround 5.1

Eseguire il panning di tracce in un mix surround 5.1

Panning delle mandate a una traccia bus 5.1

[Torna all'inizio](#)

Monitoraggio dell'audio surround 5.1

Adobe Audition supporta l'audio surround 5.1, che necessita di cinque altoparlanti, più un subwoofer per basse frequenze (LFE). Per monitorare correttamente l'audio surround 5.1, il computer deve disporre di una scheda audio con almeno sei output e tali output devono essere mappati sui canali corretti in Audition.

1. Scegliete **Modifica > Preferenze > Mapping canale audio (Windows)** o **Audition > Preferenze > Mapping canale audio (Mac OS)**.
2. Mappate ciascun canale 5.1 su un output della scheda audio:
 - L: altoparlante anteriore sinistro.
 - R: altoparlante anteriore destro.
 - C: altoparlante anteriore centrale.
 - LFE: subwoofer
 - Ls: altoparlante surround sinistro.
 - Rs: altoparlante surround destro.

Per ulteriori informazioni, consultate **Configurare dispositivi di input e output audio**.

[Torna all'inizio](#)

Modificare file surround 5.1

Nell'editor forma d'onda, potete modificare i file surround 5.1 utilizzando gli stessi strumenti che si usano per i file mono e stereo. Consultate **Modifica dei file audio**.

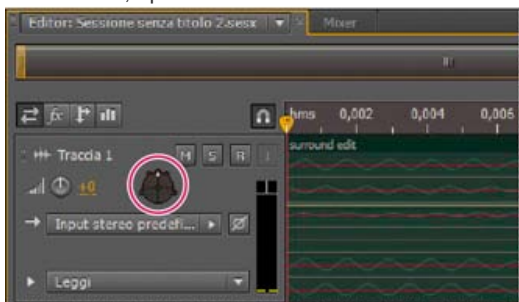
Per limitare la modifica a un sottoinsieme dei canali 5.1, consultate **Specificare i canali da modificare**.

[Torna all'inizio](#)

Eseguire il panning di tracce in un mix surround 5.1

1. Aprire o creare una sessione multitraccia 5.1. Consultate [Creare una nuova sessione multitraccia](#).
2. Per aprire il pannello Panner traccia, effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Scegliete **Finestra > Panner traccia**. Quindi selezionate una traccia mono o stereo nel pannello Editor.
 - Nel pannello Editor o Mixer, fate doppio clic sul grafico surround di una traccia mono o stereo.

Nota: potete eseguire il panning solo di tracce mono e stereo, ma non di tracce 5.1. Per regolare il volume relativo dei canali in un file 5.1, apritelo nell'editor forma d'onda.



Fate doppio clic su un grafico surround per aprire il pannello Panner traccia.

3. Nel pannello Panner traccia, eseguite una delle seguenti operazioni:

- Per attivare o disattivare i canali, fate clic sui pulsanti L, C, R, Ls e Rs. Oppure fate clic su Solo LFE per inviare l'audio solo al subwoofer.
- Nel grafico surround grande, trascinate per cambiare la posizione del segnale.

Mentre trascinate, viene modificata la lunghezza delle linee bianche dagli altoparlanti, in modo da rispecchiare la potenza del segnale in ciascuno. Sullo sfondo, le aree verdi e viola rispecchiano il posizionamento dell'immagine stereo sinistra e destra; le aree blu indicano le aree di sovrapposizione dell'immagine.

- Sotto il grafico surround, impostate le seguenti opzioni:

Angolo Indica da dove sembra provenire il suono nel campo surround. Ad esempio, -90° indica una provenienza direttamente da sinistra, mentre 90° direttamente da destra.

Estensione stereo Determina la separazione tra tracce audio stereo: con valori pari a zero e -180° si ottiene la separazione minima e con un valore pari a -90° si ottiene la separazione massima.

Raggio Determina di quanto si estende il suono nel campo surround. Ad esempio, 100% produce un suono molto localizzato che proviene da solo pochi altoparlanti, mentre 0% produce un suono diffuso che proviene da tutti gli altoparlanti.

Centro Per le tracce con panning fino alla parte anteriore del campo surround, determina la percentuale del livello del canale Centro relativamente ai livelli Sinistro e Destro.

LFE Controlla il livello del segnale inviato al subwoofer.


4. Per effettuare il panning di altre tracce, selezionatele nel pannello Editor. Nel pannello Panner traccia vengono automaticamente visualizzate le impostazioni specifiche di ciascuna traccia.

Per eseguire il panning delle tracce surround in modo dinamico nel tempo, consultate [Automazione delle impostazioni delle tracce](#).

Panning delle mandate a una traccia bus 5.1

[Torna all'inizio](#)

1. Nell'editor multitraccia, create una traccia bus 5.1. Consultate Aggiungere ed eliminare le tracce.
2. Dal menu per l'output delle mandate di una traccia audio, selezionate la traccia bus 5.1. Consultate Configurare una mandata.

Nell'area Mandate  dei pannelli Editor e Mixer compare un grafico surround. Fate doppio clic su di esso per accedere al Panner traccia per la mandata.

Altri argomenti presenti nell' Aiuto



[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Salvare ed esportare

Saving multitrack sessions

video2brain (07 maggio 2012)

Esercitazione - video

Ottimizza i progetti per conseguire la massima efficienza.

Salvare ed esportare i file

[Salvare i file audio](#)

[Estrarre i canali audio in file mono](#)

[Salvare le sessioni multitraccia](#)

[Esportare le sessioni in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro](#)

[Esportare i modelli di sessione](#)

[Esportare gli archivi di sessione](#)

[Esportare file mixdown multitraccia](#)

[Impostazioni del formato audio](#)

[Chiusura dei file](#)

[Torna all'inizio](#)

Salvare i file audio

Nell'editor forma d'onda potete salvare file audio in diversi formati comuni. Il formato scelto dipende da come intendete utilizzare il file. Consultate [Impostazioni del formato audio](#). Tenete presente che ciascun formato contiene informazioni specifiche che rischiano di essere eliminate se salvate un file in un formato diverso.

1. Nell'editor forma d'onda effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare le modifiche nel file corrente, scegliete File > Salva.
- Per salvare le modifiche con un nome diverso, scegliete File > Salva con nome. Oppure scegliete File > Esporta > File per mantenere aperto il file corrente.
- Per salvare l'audio correntemente selezionato come nuovo file, scegliete File > Salva selezione come.
- Per salvare tutti i file aperti nei loro formati correnti, scegliete File > Salva tutto.

Per elaborare tutti i file aperti, scegliete File > Elaborazione batch Salva tutti i file audio come. Per informazioni, consultate [Elaborazione batch dei file](#).

2. Specificate un nome e un percorso per il file, quindi scegliete un formato.

3. Impostate le seguenti opzioni:

Tipo campionamento Indica la frequenza di campionamento e la profondità di bit. Per regolare queste opzioni, fate clic su Cambia. Consultate [Convertire la frequenza di campionamento di un file](#).

Impostazioni formato Indica la compressione dei dati e le modalità di archiviazione; per regolarli, fate clic su Cambia. Consultate [Impostazioni del formato audio](#).

Includi marcatori e altri metadati Include nei file salvati i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati. Consultate [Lavorare con i marcatori e Visualizzazione e modifica dei metadati XMP](#).

Nota: alcune applicazioni di masterizzazione su CD non interpretano correttamente le informazioni non audio (quali marcatori e metadati), con conseguente produzione di un fastidioso rumore all'inizio di ciascuna traccia.

Estrarre i canali audio in file mono

Se desiderate modificare o creare canali singoli di un file stereo o surround, li potete esportare come file mono. Adobe Audition aggiunge il nome del canale al nome di ciascun file estratto. Ad esempio, da un file sorgente stereo denominato Jazz.aif vengono creati file mono chiamati Jazz_L e Jazz_R.

- Nell'editor forma d'onda, scegliete Modifica > Estrai canali in file mono.

Audition apre automaticamente ciascun file estratto nel pannello Editor.

Salvare le sessioni multitraccia

Una sessione multitraccia è un piccolo file non audio. Contiene semplicemente le informazioni sulle posizioni dei file audio corrispondenti sul disco rigido, la durata di ciascun file audio nella sessione, gli involucri e gli effetti applicati alle varie tracce e così via. Potete riaprire in seguito un file salvato nella sessione per eseguire ulteriori modifiche al mix.

Se create mixaggi multitraccia interamente in Adobe Audition, salvate i file della sessione nel formato SESX nativo. Se, invece, desiderate condividere le composizioni multitraccia con altre applicazioni, consultate [Esportare le sessioni in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro](#).

Potete salvare le sessioni con un record di tutti i file aperti e riaprirli automaticamente con esse. Nelle preferenze Multitraccia, selezionate Riferimento a tutti i file audio e video aperti.

1. Nell'editor multitraccia effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare le modifiche nel file della sessione corrente, scegliete File > Salva
- Per salvare le modifiche con un nome diverso, scegliete File > Salva con nome. Oppure scegliete File > Esporta > Sessione per mantenere aperto il file corrente.
- Per salvare il file della sessione e tutti i file audio che contiene, scegliete File > Salva tutto.

2. Specificate un nome e un percorso per il file.

3. Per includere i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati, selezionate Includi marcatori e altri metadati.

Esportare le sessioni in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro

Per trasferire mixaggi completi ad altre applicazioni usate nel flusso di lavoro, esportateli in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro. OMF è stato originariamente creato per Avid Pro Tools, ma è diventato un formato multitraccia di scambio comune per molte applicazioni di mixaggio audio. Il formato di scambio per Final Cut Pro è basato su file XML che possono essere letti e compresi dall'utente e che possono essere modificati offline per rivedere i riferimenti testuali, le impostazioni di mixaggio e così via.

Esportare in formato OMF

1. Nell'editor multitraccia, scegliete File > Esporta > OMF.

2. Specificate un nome e un percorso per il file.

3. Impostate le seguenti opzioni:

Tipo campionamento Fate clic su Cambia per aprire la finestra di dialogo Converti tipo di campione. Consultate [Conversione dei tipi di campione](#).


Impostazioni OMF Fate clic su Cambia per accedere alle seguenti opzioni:

Elemento multimediale Con Incapsulato le clip audio vengono registrate nel file OMF stesso per agevolare l'organizzazione dei file. Con Riferimento le clip audio vengono archiviate nella stessa cartella del file OMF e se necessario possono essere modificate offline.

Nota: le dimensioni dei file OMF incapsulati non possono superare i 2 GB.

Opzioni oggetto multimediale Determina se i file sorgente della clip vengono tagliati in base alla lunghezza della clip nel pannello Editor o se rispecchiano il file originale completo.

Durata maniglia Per le clip tagliate, consente di specificare la durata di tempo da includere oltre i bordi della clip. L'inclusione di porzioni di audio aggiuntive offre maggiore flessibilità nell'applicazione di dissolvenze e nel montaggio.

La sezione Avvertenze indica elementi della sessione che verranno esclusi o cambiati. Per copiare queste informazioni negli Appunti, fate clic sul pulsante Copia avvertenze .

Esportare nel formato di scambio per Final Cut Pro

1. Nell'editor multitraccia, scegliete File > Esporta > Formato di scambio FCP XML.
2. Specificate un nome e un percorso per il file.
3. Per includere i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati, selezionate Includi marcatori e altri metadati.
4. Per combinare i file di sessione e i file sorgente per il semplice trasferimento in altri sistemi, selezionate Salva copie dei file associati. Per modificare il formato e il tipo di campionamento per i file sorgente esportati, fate clic su Opzioni.

Nel file esportato vengono inclusi i seguenti elementi della sessione:

- Il secondo canale delle clip stereo. Tutte le clip e le tracce diventano mono.
- Clip sovrapposte
- Effetti ed EQ traccia
- Involuppi di automazione diversi da volume della clip e panning delle tracce da mono a stereo.
- Indirizzamento dell'output, mandate, bus e la traccia Master.

[Torna all'inizio](#) 

Esportare i modelli di sessione

I modelli di sessione comprendono tutte le proprietà multitraccia e le clip, facilitando un rapido avvio dei progetti che richiedono impostazioni e

attività simili. Tra gli esempi sono inclusi un tema introduttivo o un ambiente di sfondo comune a vari show correlati.

1. Scegliete File > Esporta > Sessione come modello. Quindi specificate un nome e un percorso.
2. Per applicare un modello a una nuova sessione, scegliete File > Nuovo > Sessione multitraccia. Quindi selezionate un'opzione dal menu Modello.

[Torna all'inizio](#)

Esportare gli archivi di sessione

Per combinare i file di sessione e i file sorgente per il semplice trasferimento ad altri computer o dispositivi di memorizzazione, esportate i file di sessione.

Questa procedura consente di modificare la frequenza di campionamento e la profondità di bit di una sessione.

1. Scegliete File > Esporta > Sessione.
2. Selezionate Salva copie dei file associati e fate clic su Opzioni.
3. Per salvare i file sorgente in un formato diverso, selezionate Converti file e impostate le opzioni come desiderate.
4. Per esportare i file sorgente completi o tagliati, selezionate dal menu Opzioni file multimediali.


L'opzione Durata maniglia specifica la quantità di audio aggiuntiva da includere all'inizio e alla fine delle clip tagliate. Per una maggiore flessibilità con le future regolazioni di ritaglio e dissolvenza, aggiungete maniglie fino a 10 secondi.

[Torna all'inizio](#)

Esportare file mixdown multitraccia

Al termine del mixaggio di una sessione, potete esportare in tutto o in parte una sessione in diversi formati di file comuni. Consultate [Formati di file audio](#). Con l'esportazione, il file risultante riflette le impostazioni correnti di volume, panning ed effetti indirizzati alla traccia Master.

Per mixare rapidamente clip audio specifiche in una singola traccia, utilizzate il comando Multitraccia > Rimbalza su nuova traccia. Consultate [Creare un'unica clip audio da più clip](#).

1. Se desiderate esportare una parte di una sessione, usate lo strumento di selezione del tempo  per selezionare l'intervallo desiderato.
2. Scegliete File > Esporta > Mixdown multitraccia.

In alternativa, scegliete Multitraccia > Mixdown su nuovo file per aprire il mixdown nell'editor multitraccia e saltare i passaggi successivi.

3. Specificate un nome e un percorso per il file, quindi scegliete un formato.
4. Impostate le seguenti opzioni:

Tipo campionamento Indica la frequenza di campionamento e la profondità di bit. Per regolare queste opzioni, fate clic su Cambia. Consultate [Convertire la frequenza di campionamento di un file](#).

Impostazioni formato Indica la compressione dei dati e le modalità di archiviazione; per regolarli, fate clic su Cambia. Consultate [Impostazioni del formato audio](#).

Includi marcatori e altri metadati Include nei file salvati i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati. Consultate [Lavorare con i marcatori e Visualizzazione e modifica dei metadati XMP](#).

Opzioni mixdown Consentono mixdown di tracce in file separati o l'output simultaneo di mono, stereo e mixdown 5.1. Per

regolare queste e altre impostazioni, fate clic su Cambia.

Nell'editor forma d'onda, scegliete Modifica > Modifica originale per aprire la sessione multitraccia da cui è stato creato il file mixdown. Per questo comando è necessario che i metadati siano incorporati nel file. Consultate [Incorporare dati per la modifica degli originali nei file mixdown esportati](#).

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni dei formati audio

In molti casi è utile salvare i file audio non compressi in formato AIFF o WAV. Salvate nei formati compressi mp3 soltanto quando create file per il Web o per lettori multimediali portatili.

- Nella finestra di dialogo Salva con nome o Esporta, fate clic su Cambia a destra di Impostazioni formato per accedere alle seguenti opzioni.

Per un riscontro dell'effetto prodotto dalla modifica delle impostazioni, osservate il valore Dimensione file stimata sul fondo della finestra di dialogo.

Impostazioni del formato AIFF (*aif, *.aiff, *.aifc)

AIFF è il formato di file audio standard e non compresso per Mac OS.

Tipo campionamento (disponibile solo per file a 32 bit) Consente di impostare la profondità audio di bit. Le profondità di bit più elevate offrono un intervallo più dinamico e riducono la distorsione, sebbene facciano aumentare la dimensione del file e il tempo di elaborazione. Per determinare l'impostazione corretta per i tipi di output più comuni, consultate [Profondità di bit](#).

Le impostazioni Intero tagliano l'audio che si estende oltre l'intervallo di ampiezza per una data profondità di bit. Le impostazioni Virgola mobile richiedono maggiore spazio di archiviazione su disco, ma consentono di mantenere un intervallo dinamico molto più ampio.

Se il file dovrà essere elaborato più volte ed è necessario eliminare solo un minimo di dati di ampiezza, scegliete Virgola mobile a 32 bit.

Nota: Per aggiungere al file AIFF i metadati Autore, usate il campo Dublin Core: Creator nella scheda XMP del pannello Metadati. Consultate [Visualizzazione e modifica dei metadati XMP](#).

Ordine byte (disponibile solo per file a 16 bit) Specifica la sequenza numerica per i byte di dati. Scegliete il metodo Little-Endian per sistemi con processori Intel e Big-Endian per sistemi con processori PowerPC.

Impostazioni del formato audio di Monkey (.ape)

Il formato audio di Monkey comprime i file di circa la metà della dimensione originale, utilizzando un algoritmo senza perdita che conserva la fedeltà sonora.

Compressione Determina il compromesso tra velocità di elaborazione e dimensioni del file. L'elaborazione veloce produce dimensioni di file più ampie e viceversa).

Impostazioni del formato audio MP2

MP2 (MPEG-1 Audio Layer II) è un formato di compressione con perdita, particolarmente usato nella radiodiffusione.

Modalità canale Scegliete una delle seguenti opzioni:

- Automatico seleziona un'opzione descritta di seguito in base alla configurazione di canale corrente del file.
- Mono produce un file con un canale.
- Mono doppio produce un file con due canali, dotati entrambi di audio identico.
- Stereo produce un file con due canali, in grado di elaborarli in modo distinto e mantenere l'immagine stereo.
- Joint Stereo elabora entrambi i canali insieme, riducendo le dimensioni del file, ma spesso influisce sull'immagine stereo.

Bitrate Regola il compromesso tra dimensione del file e qualità dell'audio. Con impostazioni più elevate vengono aumentate sia le dimensioni che la qualità; con impostazioni più basse vengono invece ridotte entrambe.

Per informazioni sulle opzioni Avanzate, posizionate il mouse sopra di essi per visualizzare la relativa descrizione.

Impostazioni del formato MP3

MP3 è il formato audio di compressione standard per la distribuzione online.

Tipo Scegliete Costante per applicare un bitrate coerente oppure Variabile per cambiare il bitrate in base al contenuto audio.

Bitrate (per valori di bitrate costanti) o Qualità (per valori variabili) Regola il compromesso tra dimensione del file e qualità dell'audio. Con impostazioni più elevate vengono aumentate sia le dimensioni che la qualità; con impostazioni più basse vengono invece ridotte entrambe.

Evitate di comprimere lo stesso audio in mp3 più di una volta. L'apertura e il successivo salvataggio di un file mp3 ne causano la ricompressione, evidenziando quindi eventuali imperfezioni derivanti dalla compressione.

Impostazioni del formato QuickTime (*.mov con solo audio)

Non è possibile regolare le impostazioni di formato per file QuickTime con solo audio. Questi vengono sempre salvati come dati PCM (Pulse Code Modulation) non compressi.

Impostazioni del formato Wave PCM (.wav, .bwf)

Wave PCM è il formato standard per audio non compresso per Windows.

Potete inserire metadati Onda di trasmissione in file PCM Windows. Consultate Visualizzazione e modifica dei metadati XMP.

Tipo campionamento (disponibile solo per file a 32 bit) Consente di impostare la profondità audio di bit. Le profondità di bit più elevate offrono un intervallo più dinamico e riducono la distorsione, sebbene facciano aumentare la dimensione del file e il tempo di elaborazione. Per determinare l'impostazione corretta per i tipi di output più comuni, consultate [Profondità di bit](#).

Le impostazioni Intero tagliano l'audio che si estende oltre l'intervallo di ampiezza per una data profondità di bit. Le impostazioni Virgola mobile richiedono maggiore spazio di archiviazione su disco, ma consentono di mantenere un intervallo dinamico molto più ampio.

Nota: *Le opzioni non standard Virgola mobile 16,8 e Virgola mobile 24,0 sono disponibili per compatibilità con precedenti versioni di Adobe Audition. Il formato 16,8 era il formato interno usato da Audition 1.0, mentre 24,0 era un'impostazione opzionale per la stessa versione.*

Supporto oltre 4 GB Consente di archiviare file di oltre 4 GB mediante il formato RF64, basato sullo standard corrente European Broadcasting Union, oppure il formato Blocchi dati multipli supportato dalle precedenti versioni di Audition.

Nota: *per garantire la compatibilità con un'ampia gamma di applicazioni, scegliete il formato RF64 per file di oltre 4 GB.*

Impostazioni dei formati libsndfile, FLAC e OGG

Le seguenti opzioni sono comuni a vari tipi di formato.

Il formato FLAC è l'unico ad essere sia compresso (riducendo le dimensioni del file) che senza perdita di dati (mantenendo la fedeltà completa dell'audio).

Formato Specifica il formato di file e l'estensione.

Codifica Specifica lo schema di memorizzazione dei dati per il file.


Ordine byte Specifica la sequenza numerica per i byte di dati. Ordine byte predefinito applica automaticamente il valore predefinito per il processore del sistema e costituisce in genere l'opzione migliore.

Qualità VBR (solo file OGG) Determina il compromesso tra dimensione del file e qualità dell'audio. Le impostazioni più alte generano un file di dimensioni maggiori, ma con qualità migliore.

[Torna all'inizio](#)

Chiusura dei file

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per chiudere il file corrente nel pannello Editor, scegliete File > Chiudi.
 - Per chiudere tutti i file audio, video e di sessione aperti, scegliete File > Chiudi tutto.
 - Per chiudere i file a cui non viene fatto riferimento in una sessione multitraccia aperta, scegliete File > Chiudi file non usati.
 - Per chiudere la sessione corrente e le relative clip audio nell'editor multitraccia, scegliete File > Chiudi sessione e relativi file.
- [Esportare un mix multitraccia per Premiere Pro](#)
- [Creare una clip audio da una traccia bus o master](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Salvare ed esportare i file

[Salvare i file audio](#)

[Estrarre i canali audio in file mono](#)

[Salvare le sessioni multitraccia](#)

[Esportare le sessioni in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro](#)

[Esportare i modelli di sessione](#)

[Esportare gli archivi di sessione](#)

[Esportare file mixdown multitraccia](#)

[Impostazioni del formato audio](#)

[Chiusura dei file](#)

[Torna all'inizio](#)

Salvare i file audio

Nell'editor forma d'onda potete salvare file audio in diversi formati comuni. Il formato scelto dipende da come intendete utilizzare il file. Consultate [Impostazioni del formato audio](#). Tenete presente che ciascun formato contiene informazioni specifiche che rischiano di essere eliminate se salvate un file in un formato diverso.

1. Nell'editor forma d'onda effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare le modifiche nel file corrente, scegliete File > Salva.
- Per salvare le modifiche con un nome diverso, scegliete File > Salva con nome. Oppure scegliete File > Esporta > File per mantenere aperto il file corrente.
- Per salvare l'audio correntemente selezionato come nuovo file, scegliete File > Salva selezione come.
- Per salvare tutti i file aperti nei loro formati correnti, scegliete File > Salva tutto.

Per elaborare tutti i file aperti, scegliete File > Elaborazione batch Salva tutti i file audio come. Per informazioni, consultate [Elaborazione batch dei file](#).

2. Specificate un nome e un percorso per il file, quindi scegliete un formato.

3. Impostate le seguenti opzioni:

Tipo campionamento Indica la frequenza di campionamento e la profondità di bit. Per regolare queste opzioni, fate clic su Cambia. Consultate [Convertire la frequenza di campionamento di un file](#).

Impostazioni formato Indica la compressione dei dati e le modalità di archiviazione; per regolarli, fate clic su Cambia. Consultate [Impostazioni del formato audio](#).

Includi marcatori e altri metadati Include nei file salvati i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati. Consultate [Lavorare con i marcatori e Visualizzazione e modifica dei metadati XMP](#).

Nota: alcune applicazioni di masterizzazione su CD non interpretano correttamente le informazioni non audio (quali marcatori e metadati), con conseguente produzione di un fastidioso rumore all'inizio di ciascuna traccia.

Estrarre i canali audio in file mono

Se desiderate modificare o creare canali singoli di un file stereo o surround, li potete esportare come file mono. Adobe Audition aggiunge il nome del canale al nome di ciascun file estratto. Ad esempio, da un file sorgente stereo denominato Jazz.aif vengono creati file mono chiamati Jazz_L e Jazz_R.

- Nell'editor forma d'onda, scegliete Modifica > Estrai canali in file mono.

Audition apre automaticamente ciascun file estratto nel pannello Editor.

Salvare le sessioni multitraccia

Una sessione multitraccia è un piccolo file non audio. Contiene semplicemente le informazioni sulle posizioni dei file audio corrispondenti sul disco rigido, la durata di ciascun file audio nella sessione, gli involucri e gli effetti applicati alle varie tracce e così via. Potete riaprire in seguito un file salvato nella sessione per eseguire ulteriori modifiche al mix.

Se create mixaggi multitraccia interamente in Adobe Audition, salvate i file della sessione nel formato SESX nativo. Se, invece, desiderate condividere le composizioni multitraccia con altre applicazioni, consultate [Esportare le sessioni in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro](#).

Potete salvare le sessioni con un record di tutti i file aperti e riaprirli automaticamente con esse. Nelle preferenze Multitraccia, selezionate Riferimento a tutti i file audio e video aperti.

1. Nell'editor multitraccia effettuate una delle seguenti operazioni:

- Per salvare le modifiche nel file della sessione corrente, scegliete File > Salva
- Per salvare le modifiche con un nome diverso, scegliete File > Salva con nome. Oppure scegliete File > Esporta > Sessione per mantenere aperto il file corrente.
- Per salvare il file della sessione e tutti i file audio che contiene, scegliete File > Salva tutto.

2. Specificate un nome e un percorso per il file.

3. Per includere i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati, selezionate Includi marcatori e altri metadati.

Esportare le sessioni in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro

Per trasferire mixaggi completi ad altre applicazioni usate nel flusso di lavoro, esportateli in formato OMF o nel formato di scambio per Final Cut Pro. OMF è stato originariamente creato per Avid Pro Tools, ma è diventato un formato multitraccia di scambio comune per molte applicazioni di mixaggio audio. Il formato di scambio per Final Cut Pro è basato su file XML che possono essere letti e compresi dall'utente e che possono essere modificati offline per rivedere i riferimenti testuali, le impostazioni di mixaggio e così via.

Esportare in formato OMF

1. Nell'editor multitraccia, scegliete File > Esporta > OMF.

2. Specificate un nome e un percorso per il file.

3. Impostate le seguenti opzioni:

Tipo campionamento Fate clic su Cambia per aprire la finestra di dialogo Converti tipo di campione. Consultate [Conversione dei tipi di campione](#).


Impostazioni OMF Fate clic su Cambia per accedere alle seguenti opzioni:

Elemento multimediale Con Incapsulato le clip audio vengono registrate nel file OMF stesso per agevolare l'organizzazione dei file. Con Riferimento le clip audio vengono archiviate nella stessa cartella del file OMF e se necessario possono essere modificate offline.

Nota: le dimensioni dei file OMF incapsulati non possono superare i 2 GB.

Opzioni oggetto multimediale Determina se i file sorgente della clip vengono tagliati in base alla lunghezza della clip nel pannello Editor o se rispecchiano il file originale completo.

Durata maniglia Per le clip tagliate, consente di specificare la durata di tempo da includere oltre i bordi della clip. L'inclusione di porzioni di audio aggiuntive offre maggiore flessibilità nell'applicazione di dissolvenze e nel montaggio.

La sezione Avvertenze indica elementi della sessione che verranno esclusi o cambiati. Per copiare queste informazioni negli Appunti, fate clic sul pulsante Copia avvertenze .

Esportare nel formato di scambio per Final Cut Pro

1. Nell'editor multitraccia, scegliete File > Esporta > Formato di scambio FCP XML.
2. Specificate un nome e un percorso per il file.
3. Per includere i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati, selezionate Includi marcatori e altri metadati.
4. Per combinare i file di sessione e i file sorgente per il semplice trasferimento in altri sistemi, selezionate Salva copie dei file associati. Per modificare il formato e il tipo di campionamento per i file sorgente esportati, fate clic su Opzioni.

Nel file esportato vengono inclusi i seguenti elementi della sessione:

- Il secondo canale delle clip stereo. Tutte le clip e le tracce diventano mono.
- Clip sovrapposte
- Effetti ed EQ traccia
- Involuppi di automazione diversi da volume della clip e panning delle tracce da mono a stereo.
- Indirizzamento dell'output, mandate, bus e la traccia Master.

[Torna all'inizio](#) 

Esportare i modelli di sessione

I modelli di sessione comprendono tutte le proprietà multitraccia e le clip, facilitando un rapido avvio dei progetti che richiedono impostazioni e

attività simili. Tra gli esempi sono inclusi un tema introduttivo o un ambiente di sfondo comune a vari show correlati.

1. Scegliete File > Esporta > Sessione come modello. Quindi specificate un nome e un percorso.
2. Per applicare un modello a una nuova sessione, scegliete File > Nuovo > Sessione multitraccia. Quindi selezionate un'opzione dal menu Modello.

[Torna all'inizio](#)

Esportare gli archivi di sessione

Per combinare i file di sessione e i file sorgente per il semplice trasferimento ad altri computer o dispositivi di memorizzazione, esportate i file di sessione.

Questa procedura consente di modificare la frequenza di campionamento e la profondità di bit di una sessione.

1. Scegliete File > Esporta > Sessione.
2. Selezionate Salva copie dei file associati e fate clic su Opzioni.
3. Per salvare i file sorgente in un formato diverso, selezionate Converti file e impostate le opzioni come desiderate.
4. Per esportare i file sorgente completi o tagliati, selezionate dal menu Opzioni file multimediali.


L'opzione Durata maniglia specifica la quantità di audio aggiuntiva da includere all'inizio e alla fine delle clip tagliate. Per una maggiore flessibilità con le future regolazioni di ritaglio e dissolvenza, aggiungete maniglie fino a 10 secondi.

[Torna all'inizio](#)

Esportare file mixdown multitraccia

Al termine del mixaggio di una sessione, potete esportare in tutto o in parte una sessione in diversi formati di file comuni. Consultate [Formati di file audio](#). Con l'esportazione, il file risultante riflette le impostazioni correnti di volume, panning ed effetti indirizzati alla traccia Master.

Per mixare rapidamente clip audio specifiche in una singola traccia, utilizzate il comando Multitraccia > Rimbalza su nuova traccia. Consultate [Creare un'unica clip audio da più clip](#).

1. Se desiderate esportare una parte di una sessione, usate lo strumento di selezione del tempo  per selezionare l'intervallo desiderato.
2. Scegliete File > Esporta > Mixdown multitraccia.

In alternativa, scegliete Multitraccia > Mixdown su nuovo file per aprire il mixdown nell'editor multitraccia e saltare i passaggi successivi.

3. Specificate un nome e un percorso per il file, quindi scegliete un formato.
4. Impostate le seguenti opzioni:

Tipo campionamento Indica la frequenza di campionamento e la profondità di bit. Per regolare queste opzioni, fate clic su Cambia. Consultate [Convertire la frequenza di campionamento di un file](#).

Impostazioni formato Indica la compressione dei dati e le modalità di archiviazione; per regolarli, fate clic su Cambia. Consultate [Impostazioni del formato audio](#).

Includi marcatori e altri metadati Include nei file salvati i marcatori audio e informazioni dal pannello Metadati. Consultate [Lavorare con i marcatori e Visualizzazione e modifica dei metadati XMP](#).

Opzioni mixdown Consentono mixdown di tracce in file separati o l'output simultaneo di mono, stereo e mixdown 5.1. Per

regolare queste e altre impostazioni, fate clic su Cambia.

Nell'editor forma d'onda, scegliete Modifica > Modifica originale per aprire la sessione multitraccia da cui è stato creato il file mixdown. Per questo comando è necessario che i metadati siano incorporati nel file. Consultate [Incorporare dati per la modifica degli originali nei file mixdown esportati](#).

[Torna all'inizio](#)

Impostazioni dei formati audio

In molti casi è utile salvare i file audio non compressi in formato AIFF o WAV. Salvate nei formati compressi mp3 soltanto quando create file per il Web o per lettori multimediali portatili.

- Nella finestra di dialogo Salva con nome o Esporta, fate clic su Cambia a destra di Impostazioni formato per accedere alle seguenti opzioni.

Per un riscontro dell'effetto prodotto dalla modifica delle impostazioni, osservate il valore Dimensione file stimata sul fondo della finestra di dialogo.

Impostazioni del formato AIFF (*aif, *.aiff, *.aifc)

AIFF è il formato di file audio standard e non compresso per Mac OS.

Tipo campionamento (disponibile solo per file a 32 bit) Consente di impostare la profondità audio di bit. Le profondità di bit più elevate offrono un intervallo più dinamico e riducono la distorsione, sebbene facciano aumentare la dimensione del file e il tempo di elaborazione. Per determinare l'impostazione corretta per i tipi di output più comuni, consultate [Profondità di bit](#).

Le impostazioni Intero tagliano l'audio che si estende oltre l'intervallo di ampiezza per una data profondità di bit. Le impostazioni Virgola mobile richiedono maggiore spazio di archiviazione su disco, ma consentono di mantenere un intervallo dinamico molto più ampio.

Se il file dovrà essere elaborato più volte ed è necessario eliminare solo un minimo di dati di ampiezza, scegliete Virgola mobile a 32 bit.

Nota: Per aggiungere al file AIFF i metadati Autore, usate il campo Dublin Core: Creator nella scheda XMP del pannello Metadati. Consultate [Visualizzazione e modifica dei metadati XMP](#).

Ordine byte (disponibile solo per file a 16 bit) Specifica la sequenza numerica per i byte di dati. Scegliete il metodo Little-Endian per sistemi con processori Intel e Big-Endian per sistemi con processori PowerPC.

Impostazioni del formato audio di Monkey (.ape)

Il formato audio di Monkey comprime i file di circa la metà della dimensione originale, utilizzando un algoritmo senza perdita che conserva la fedeltà sonora.

Compressione Determina il compromesso tra velocità di elaborazione e dimensioni del file. L'elaborazione veloce produce dimensioni di file più ampie e viceversa).

Impostazioni del formato audio MP2

MP2 (MPEG-1 Audio Layer II) è un formato di compressione con perdita, particolarmente usato nella radiodiffusione.

Modalità canale Scegliete una delle seguenti opzioni:

- Automatico seleziona un'opzione descritta di seguito in base alla configurazione di canale corrente del file.
- Mono produce un file con un canale.
- Mono doppio produce un file con due canali, dotati entrambi di audio identico.
- Stereo produce un file con due canali, in grado di elaborarli in modo distinto e mantenere l'immagine stereo.
- Joint Stereo elabora entrambi i canali insieme, riducendo le dimensioni del file, ma spesso influisce sull'immagine stereo.

Bitrate Regola il compromesso tra dimensione del file e qualità dell'audio. Con impostazioni più elevate vengono aumentate sia le dimensioni che la qualità; con impostazioni più basse vengono invece ridotte entrambe.

Per informazioni sulle opzioni Avanzate, posizionate il mouse sopra di essi per visualizzare la relativa descrizione.

Impostazioni del formato MP3

MP3 è il formato audio di compressione standard per la distribuzione online.

Tipo Scegliete Costante per applicare un bitrate coerente oppure Variabile per cambiare il bitrate in base al contenuto audio.

Bitrate (per valori di bitrate costanti) o Qualità (per valori variabili) Regola il compromesso tra dimensione del file e qualità dell'audio. Con impostazioni più elevate vengono aumentate sia le dimensioni che la qualità; con impostazioni più basse vengono invece ridotte entrambe.

Evitate di comprimere lo stesso audio in mp3 più di una volta. L'apertura e il successivo salvataggio di un file mp3 ne causano la ricomprensione, evidenziando quindi eventuali imperfezioni derivanti dalla compressione.

Impostazioni del formato QuickTime (*.mov con solo audio)

Non è possibile regolare le impostazioni di formato per file QuickTime con solo audio. Questi vengono sempre salvati come dati PCM (Pulse Code Modulation) non compressi.

Impostazioni del formato Wave PCM (.wav, .bwf)

Wave PCM è il formato standard per audio non compresso per Windows.

Potete inserire metadati Onda di trasmissione in file PCM Windows. Consultate Visualizzazione e modifica dei metadati XMP.

Tipo campionamento (disponibile solo per file a 32 bit) Consente di impostare la profondità audio di bit. Le profondità di bit più elevate offrono un intervallo più dinamico e riducono la distorsione, sebbene facciano aumentare la dimensione del file e il tempo di elaborazione. Per determinare l'impostazione corretta per i tipi di output più comuni, consultate [Profondità di bit](#).

Le impostazioni Intero tagliano l'audio che si estende oltre l'intervallo di ampiezza per una data profondità di bit. Le impostazioni Virgola mobile richiedono maggiore spazio di archiviazione su disco, ma consentono di mantenere un intervallo dinamico molto più ampio.

Nota: *Le opzioni non standard Virgola mobile 16,8 e Virgola mobile 24,0 sono disponibili per compatibilità con precedenti versioni di Adobe Audition. Il formato 16,8 era il formato interno usato da Audition 1.0, mentre 24,0 era un'impostazione opzionale per la stessa versione.*

Supporto oltre 4 GB Consente di archiviare file di oltre 4 GB mediante il formato RF64, basato sullo standard corrente European Broadcasting Union, oppure il formato Blocchi dati multipli supportato dalle precedenti versioni di Audition.

Nota: *per garantire la compatibilità con un'ampia gamma di applicazioni, scegliete il formato RF64 per file di oltre 4 GB.*

Impostazioni dei formati libsndfile, FLAC e OGG

Le seguenti opzioni sono comuni a vari tipi di formato.

Il formato FLAC è l'unico ad essere sia compresso (riducendo le dimensioni del file) che senza perdita di dati (mantenendo la fedeltà completa dell'audio).

Formato Specifica il formato di file e l'estensione.

Codifica Specifica lo schema di memorizzazione dei dati per il file.


Ordine byte Specifica la sequenza numerica per i byte di dati. Ordine byte predefinito applica automaticamente il valore predefinito per il processore del sistema e costituisce in genere l'opzione migliore.

Qualità VBR (solo file OGG) Determina il compromesso tra dimensione del file e qualità dell'audio. Le impostazioni più alte generano un file di dimensioni maggiori, ma con qualità migliore.

[Torna all'inizio](#)

Chiusura dei file

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per chiudere il file corrente nel pannello Editor, scegliete File > Chiudi.
 - Per chiudere tutti i file audio, video e di sessione aperti, scegliete File > Chiudi tutto.
 - Per chiudere i file a cui non viene fatto riferimento in una sessione multitraccia aperta, scegliete File > Chiudi file non usati.
 - Per chiudere la sessione corrente e le relative clip audio nell'editor multitraccia, scegliete File > Chiudi sessione e relativi file.
- [Esportare un mix multitraccia per Premiere Pro](#)
- [Creare una clip audio da una traccia bus o master](#)

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Visualizzare e modificare metadati XMP

Il pannello Metadati e XMP

Mostrare o nascondere i metadati XMP

Modificare i metadati XMP

Effettuare ricerche nei metadati XMP

In Adobe Audition, il pannello Metadati contiene le schede BWF, ID3 e RIFF che consentono di accedere rapidamente a questi tipi di metadati audio di uso comune. La scheda XMP offre le stesse informazioni, combinate con una più estesa serie di metadati utilizzati dalle applicazioni video di Adobe. Ad esempio, il campo Visualizza titolo nella scheda RIFF corrisponde al campo Titolo nella sezione Dublin Core della scheda XMP.

Nota: per mantenere i metadati del file, nella finestra di dialogo Salva o Esporta selezionate *Includi marcatori e altri metadati*.

La scheda BWF è applicabile ai file Onda di trasmissione e consente di specificare uno scostamento temporale per la riproduzione nonché metadati descrittivi standard. Per includere in un file i metadati Onda di trasmissione, occorre salvare il file in formato WAV; consultate Salva i file audio. Per inserire un file Broadcast Wave nell'editor multitraccia, consultate Inserire un file Broadcast Wave in una sessione.

Le schede ID3 e RIFF sono applicabili rispettivamente ai metadati mp3 e per il settore radiofonico.

Il pannello Metadati e XMP

[Torna all'inizio](#)

I *metadati XMP* consentono di semplificare il flusso di lavoro e di organizzare i file. Si tratta di un set di informazioni descrittive relative a un file. I file video e audio includono automaticamente le proprietà dei metadati, quali la data, la durata e il tipo di file. Potete aggiungere altri dettagli con proprietà quali luogo, nome dell'autore, copyright e altro ancora.

Mediante il pannello Metadati potete condividere tali informazioni sulle risorse tra tutte le applicazioni Adobe per l'elaborazione video e audio. A differenza delle proprietà delle clip, limitate al pannello Progetto o File di una particolare applicazione, le proprietà metadati sono incorporate nei file sorgente e quindi immediatamente disponibili in diverse applicazioni. La condivisione dei metadati permette di gestire facilmente le risorse video lungo l'intero flusso di lavoro di produzione.

Nota: le proprietà del pannello Metadati sono disponibili anche in Adobe Bridge, per facilitare l'identificazione delle risorse.

Per un video sul pannello Metadati, visitate il [sito Web Adobe](#).

Maxim Jago illustra i metadati XMP in un video da "[Premiere Pro CS5 per editor Avid](#)".

Informazioni su schemi e proprietà

Uno *schema* di metadati è una raccolta di proprietà specifiche per un determinato flusso di lavoro. Ad esempio, lo schema Oggetto multimediale dinamico comprende proprietà quali Scena e Luogo ripresa, ideali per progetti di video digitale. Gli schemi Exif includono invece proprietà specifiche per la fotografia digitale, quali Tempo esposizione e Valore apertura. Altre proprietà più generiche, quali Data e Titolo, sono disponibili nello schema Dublin Core. Per visualizzare proprietà diverse, consultate [Mostrare o nascondere i metadati](#).

Per informazioni su particolari schemi o proprietà, portate il mouse sul relativo nome nel pannello Metadati: alla maggior parte delle voci è associata una descrizione.

Lo standard XMP

Le applicazioni Adobe registrano i metadati in formato XMP (Extensible Metadata Platform). Il formato XMP si basa sul formato XML e facilita lo scambio di metadati tra diverse applicazioni e flussi di lavoro per la pubblicazione. I metadati nella maggior parte degli altri formati (come Exif, GPS e TIFF) vengono trasferiti automaticamente in formato XMP, per una più facile visualizzazione e gestione.

Nella maggior parte dei casi, i metadati XMP sono registrati direttamente nei file di origine. Se un particolare file non supporta il formato XMP, tuttavia, i metadati vengono registrati in un *file collaterale* a parte.

Le risorse di progetto senza file corrispondenti non supportano il formato XMP. In Adobe Premiere Pro queste comprendono Monoscopio, Contatore universale, Mascherino colorato, Titoli, Video nero e Video trasparente.


Il kit di sviluppo software XMP permette di personalizzare la creazione e lo scambio di metadati. Per ulteriori informazioni su XMP, consultate [Extensible Metadata Platform](#).

Mostrare o nascondere i metadati XMP

[Torna all'inizio](#)


Per ottimizzare il pannello Metadati per il proprio flusso di lavoro, è possibile mostrare o nascondere interi schemi o singole proprietà in base alle

esigenze.

1. Dal menu delle opzioni  del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.
2. Per mostrare o nascondere schemi o proprietà, selezionate o deselezionateli dall'elenco.


Salvare, cambiare o eliminare i set di metadati

Se seguite diversi flussi di lavoro, e per ognuno di questi è necessario visualizzare diversi set di metadati, potete salvare i set e passare dall'uno all'altro.

1. Dal menu delle opzioni  del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per salvare un set personalizzato di metadati visualizzati, fate clic su Salva impostazioni. Immettete un nome per il set e fate clic su OK.
 - Per visualizzare un set di metadati precedentemente salvato, selezionatelo dal menu.
 - Per eliminare un set di metadati precedentemente salvato, selezionatelo dal menu, quindi fate clic su Elimina impostazioni.

Creare schemi e proprietà

Se per un particolare flusso di lavoro le opzioni di metadati predefinite non risultano adeguate, potete creare nuovi schemi e proprietà.

1. Dal menu delle opzioni  del pannello Metadati, selezionate Visualizzazione metadati.
2. Fate clic su Nuovo schema e digitate un nome.
3. Nell'elenco, fate clic su Aggiungi proprietà, a destra del nome dello schema.
4. Immettete un nome per la proprietà e selezionate uno dei seguenti tipi:

Intero Visualizza i numeri interi che potete sostituire trascinandoli o facendovi clic.

Reale Visualizza frazioni che potete sostituire trascinandoli o facendovi clic.

Testo Visualizza una casella di testo (per proprietà quali, ad esempio, Luogo).

Booleano Visualizza una casella di selezione (per le proprietà di tipo Attivato/Disattivato).

Modificare i metadati XMP

[Torna all'inizio](#) 




Le proprietà con nomi simili sono collegate nei pannelli Metadati e File. Tuttavia, il pannello Metadati offre una serie di metadati più estesa.


1. Nel pannello Editor, aprite il file o la sessione desiderato.
2. Nel pannello Metadati, modificate il testo o regolate i valori in base alle vostre esigenze.

Effettuare ricerche nei metadati XMP

[Torna all'inizio](#) 

1. Nel pannello Editor, aprite il file o la sessione in cui intendete effettuare la ricerca.
2. Nel pannello Metadati, fate clic sulla scheda XMP.
3. Nella casella di ricerca, inserite il testo da cercare.

L'elenco dei metadati si riduce e vengono visualizzate solo le proprietà contenenti la stringa di ricerca.
4. Per navigare nei risultati della ricerca, fate clic sui pulsanti Indietro e Avanti   a destra della finestra della ricerca oppure premete Tab.
5. Per uscire dalla modalità di ricerca e tornare all'elenco completo dei metadati, fate clic sul pulsante di chiusura , a destra della casella di ricerca.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Scelte rapide da tastiera

Trovare e personalizzare le scelte rapide

Trovare le scelte rapide

Personalizzare le scelte rapide

Salvare o eliminare i set di scelte rapide

Ripristinare le scelte rapide predefinite

Adobe Audition dispone di un insieme predefinito di scelte rapide da tastiera che vi permettono di velocizzare le procedure di montaggio. Nei menu e nelle descrizioni comandi, le scelte rapide da tastiera disponibili appaiono a destra del comando o del nome del pulsante. Potete personalizzare quasi tutte le scelte rapide predefinite e aggiungerne altre per altre funzioni.

Trovare le scelte rapide

[Torna all'inizio](#)

- Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Le scelte rapide dei comandi di menu sono indicate a destra dei comandi.
 - Le scelte rapide degli strumenti o dei pulsanti sono indicate a destra delle descrizioni (per visualizzare le descrizioni comandi, posizionate il puntatore sopra uno strumento o un pulsante).
 - Per un elenco completo delle scelte rapide, scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.

Personalizzare le scelte rapide

[Torna all'inizio](#)

Potete personalizzare quasi tutte le scelte rapide da tastiera predefinite e aggiungerne di nuove per altre funzioni.

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Nella colonna Comando selezionate il comando da personalizzare.
3. Se desiderate sostituire o rimuovere una scelta rapida, selezionatela dal menu Scelte rapide per comando.
4. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per creare una scelta rapida, fate clic all'interno della casella Premete la scelta rapida e quindi premete la combinazione di tasti desiderata. Quindi fate clic su Assegna.
 - Per rimuovere una scelta rapida, fate clic su Rimuovi.

se immettete una combinazione di tasti già in uso, Audition presenta un avviso. Fate clic su Sì per assegnare la scelta rapida a un comando diverso oppure No per lasciarla assegnata al comando corrente.

Assegnate le scelte rapide ai comandi dello spazio di lavoro per passare rapidamente da un layout personalizzato del pannello all'altro.

Salvare o eliminare i set di scelte rapide

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Effettuate una delle seguenti operazioni:
 - Per salvare un set personalizzato, fate clic su Salva con nome, immettete un nome e fate clic su OK.
 - Per eliminare un set personalizzato, selezionatelo nel menu Set e quindi fate clic su Elimina.

Ripristinare le scelte rapide predefinite

[Torna all'inizio](#)

1. Selezionate Modifica > Scelte rapide da tastiera.
2. Nel menu Set selezionate Set predefinito.

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Scelte rapide da tastiera predefinite

Tasti per la riproduzione e lo zoom audio

Tasti per la modifica di file audio

Tasti per il mixaggio di sessioni multitraccia

Questi elenchi parziali contengono scelte rapide da tastiera utili per utenti esperti di Adobe Audition. Per un elenco completo delle scelte rapide, scegliete Modifica > Scelte rapide da tastiera.

Tasti per la riproduzione e lo zoom audio

[Torna all'inizio](#)

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Passa dall'editor forma d'onda all'editor multitraccia	8	8
Avvia e arresta la riproduzione	Barra spaziatrice	Barra spaziatrice
Sposta l'indicatore del tempo corrente all'inizio della timeline	Inizio	Inizio
Sposta l'indicatore del tempo corrente alla fine della timeline	Fine	Fine
Sposta l'indicatore del tempo corrente al marcatore, alla clip o al bordo di selezione precedente	Ctrl + Freccia sinistra	Comando + Freccia sinistra
Sposta l'indicatore del tempo corrente al marcatore, alla clip o al bordo di selezione successivo	Ctrl + Freccia destra	Comando + Freccia destra
Attiva/disattiva la preferenza All'arresto, riporta indicatore del tempo corrente alla posizione di inizio	Maiusc + X	Maiusc + X
Zoom avanti orizzontale	+	+
Zoom avanti verticale	Alt++	Opzione + =
Zoom indietro orizzontale	-	-
Zoom indietro verticale	Alt + segno meno	Opzione + segno meno
Aggiungi marcatore	M o * (asterisco)	M o * (asterisco)
Vai a marcatore precedente	Crtl + Alt + Freccia sinistra	Comando + Alt + Freccia sinistra
Vai a marcatore successivo	Crtl + Alt + Freccia destra	Comando + Alt + Freccia destra

Tasti per la modifica di file audio

[Torna all'inizio](#)

Le seguenti scelte rapide da tastiera sono valide solo per l'editor forma d'onda.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Ripete il comando precedente (apre la relativa finestra di dialogo e sceglie OK)	Maiusc + R	Maiusc + R

Ripete il comando precedente (apre la relativa finestra di dialogo senza scegliere OK)	Ctrl + R	Comando + R
Apri la finestra di dialogo Converti tipo di campione	Maiusc + T	Maiusc + T
Acquisisce un profilo di riduzione del rumore per l'effetto Riduzione rumore	Maiusc + P	Maiusc + P
Attiva il canale sinistro di un file stereo per il montaggio	Freccia su	Freccia su
Attiva il canale destro di un file stereo per il montaggio	Freccia giù	Freccia giù
Rende la visualizzazione spettrale più logaritmica o più lineare	Ctrl + Alt + freccia su o giù	Opzione + Comando + freccia su o giù
Rende la visualizzazione spettrale completamente logaritmica o lineare	Ctrl + Alt + pagina su o giù	Opzione + Comando + pagina su o giù
Aumenta o diminuisce la risoluzione spettrale	Maiusc + Ctrl + freccia su o giù	Maiusc + Comando + freccia su o giù

[Torna all'inizio](#)

Tasti per il mixaggio di sessioni multitraccia

Le seguenti scelte rapide da tastiera sono valide solo per l'editor multitraccia.

Risultato	Scelta rapida in Windows	Scelta rapida in Mac OS
Seleziona lo stesso input o output per tutte le tracce audio	Ctrl + Maiusc + selezione	Comando + Maiusc + selezione
Attiva o disattiva Muto, Solo, Registrazione, Arma per registrazione o Monitoraggio input in tutte le tracce	Ctrl + Maiusc + clic	Comando + Maiusc + clic
Regola le manopole con grandi incrementi	Trascinare tenendo premuto Maiusc	Trascinare tenendo premuto Maiusc
Regola le manopole con piccoli incrementi	Trascinare tenendo premuto Ctrl	Trascinare tenendo premuto Comando
Sposta la clip selezionata verso sinistra	Alt + virgola	Opzione + virgola
Sposta la clip selezionata verso destra	Alt + punto	Alt + punto
Mantiene la posizione temporale o il valore del parametro del fotogramma chiave	Trascinare tenendo premuto Maiusc	Trascinare tenendo premuto Maiusc
Riposiziona il segmento involuppo senza creare un fotogramma chiave	Trascinare tenendo premuto Ctrl	Trascinare tenendo premuto Comando

 I post su Twitter™ e Facebook non sono coperti dai termini di Creative Commons.

[Note legali](#) | [Informativa sulla privacy online](#)

Requisiti di sistema