

ADOBE AUDITION



Índice

Novidades	1
Resumo dos novos recursos (junho de 2016)	2
Conceitos básicos do áudio digital	5
Espaço de trabalho e configuração	6
Conexão com hardware de áudio no Audition	7
Atalhos do teclado padrão	9
Importação, gravação e reprodução	12
Criar, abrir ou importar arquivos para o Adobe Audition	13
Pesquise sobre o tempo e a reprodução de áudio no Adobe Audition	17
Monitoramento dos níveis de gravação e reprodução	21
Edição de arquivos de áudio	24
Editar, reparar e melhorar o áudio usando o painel Áudio essencial	25
Gerar conversão de texto em fala	33
Volume iguais em vários arquivos de áudio	36
Exibição do áudio no Editor forma de onda	39
Selecionar o áudio	43
Copying, cutting, pasting, and deleting audio	
Fade visual e alteração de amplitude	48
Trabalhar com marcadores	50
Inverter, reverter e silenciar o áudio	54
Como automatizar tarefas comuns no Audition	56
Análise a fase, a frequência e amplitude com o Audition	59
Frequency Band Splitter	
Undo, redo, and history	
Conversão dos tipos de amostra	64
Aplicação de efeitos	68
Permitir extensões CEP	69
Effects controls	
Applying effects in the Waveform Editor	
Applying effects in the Multitrack Editor	
Adicionar plug-ins de terceiros	70
Efeitos Envelope de fade e Envelope de ganho (somente Editor de forma de onda)	71
Efeito Doppler Shifter (somente Editor de forma de onda)	72
Referência de efeitos	73
Efeitos de diagnóstico (apenas para o Editor de forma de onda) do Audition	

	74
Efeitos de filtro e equalizador	77
Redução de ruído / efeitos de restauração	82
Efeito de Reverberação	94
Como usar efeitos especiais com o Audition	101
Efeitos de imagens em estéreo	106
Mixagem de sessões com várias faixas	109
Roteamento de várias faixas e controles EQ	110
Organize e edite clipes de múltiplas faixas com o Audition	115
Como igualar, atenuar e mixar o volume do clipe com o Audition	120
Automatização de mixagens com envelopes	124
Vídeo e som surround	130
Importação de vídeo e trabalho com clipes de vídeo	131
Salvar e exportar	133
Salvar e exportar arquivos no Adobe Audition	134
Atalhos de teclado	142
Atalhos do teclado padrão	143

Novidades

Resumo dos novos recursos

Versões de 2015 do Adobe Audition CC (novembro de 2015 e junho de 2016)



As versões de junho de 2015 do Adobe Audition CC incluem recursos avançados que melhoram a qualidade de áudio e a eficiência geral da edição de áudio. Use o painel do Áudio essencial para fazer ajustes comuns a fim de obter resultados de qualidade profissional, mesmo se você não for um editor de áudio profissional, e enviar projetos diretamente para o Adobe Media Encoder sem retornar ao Premiere Pro.

Novidades e modificações

[Painel Áudio essencial](#)

[Exportar múltiplas faixas para o Adobe Media Encoder](#)

[Remix](#)

[Conversão de texto em fala](#)

[Igualar volume](#)

[Ativar extensões CEP](#)

[Para o início](#)

Painel Áudio essencial



Novidades do Audition CC 2015.2 | Junho de 2016

Com tempo de retorno e orçamento reduzidos, muitos editores de vídeo misturam o áudio sem um engenheiro profissional do setor. Essa versão do Adobe Audition permite que os editores de vídeo com pouca experiência no setor de áudio trabalhem com técnicas de mixagem em seus projetos.

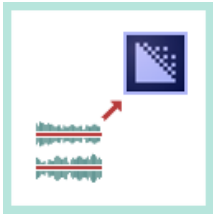
O painel Áudio essencial oferece um conjunto de ferramentas completo para mixar o áudio a fim de obter resultados com qualidade profissional. Ele oferece controles simples para unificar níveis de volume, reparar som, melhorar a clareza e adicionar efeitos sonoros que ajudam seus projetos de vídeo a soarem como se fossem mixados por um engenheiro de áudio profissional. Você pode salvar os ajustes aplicados como predefinições para reutilização e eles aparecem no conjunto de ferramentas completo do Audition, tornando-os itens úteis para melhorar ainda mais o áudio.

*Para obter mais informações, consulte **Editar, reparar e melhorar o áudio usando o painel Áudio essencial**.*

[Para o início](#)

Exportar múltiplas faixas para o Adobe Media Encoder

Novidades do Audition CC 2015.2 | Junho de 2016



Agora, o Audition pode exportar o áudio editado diretamente para o Adobe Media Encoder a fim de proporcionar um fluxo de trabalho de pós-produção totalmente linear, usando predefinições de formato e personalização de canal de áudio sem renderização ou complicações de diversos arquivos de mixagem.

Para exportar, apenas selecione o formato de destino e a predefinição, que pode incluir nova disposição do vídeo para outros formatos a fim de impedir a recodificação do fluxo de vídeo, e adicione à fila de renderização. Também é possível personalizar a forma como os canais de áudio finais são atribuídos ao arquivo de vídeo.


O projeto será renderizado automaticamente em segundo plano quando os arquivos estiverem preparados. Os projetos editados usando o Audition utilizam o logotipo do Audition, facilitando a identificação dos projetos concluídos e prontos para uso. Você pode voltar a trabalhar no Audition ou Premiere no próximo projeto enquanto o Adobe Media Encoder renderiza os arquivos em segundo plano.

*Para obter mais informações, consulte **Salvar e exportar arquivos no Adobe Audition**.*

[Para o início](#)

Remix



 *Novidades do Audition CC 2015.1 | Novembro de 2015*


Crie remixes dos arquivos de música de uma coleção. Por exemplo, é possível usar uma música de maior duração e criar uma versão menor ainda parecida com a original. É possível recompor qualquer parte de uma música em sua coleção para que ela caiba na duração do vídeo ou do projeto.

*Para obter mais informações, consulte **Criação de remix**.*

[Para o início](#)

Conversão de texto em fala



 *Novidades do Audition CC 2015.1 | Novembro de 2015*


Digite ou cole o texto e gere uma narração realista ou uma faixa de narração. Use essa ferramenta para criar vozes sintetizadas para vídeos, jogos e produções de áudio.

*Para obter mais informações, consulte **Conversão de texto em fala**.*

[Para o início](#)

Igualar volume



 *Novidades do Audition CC 2015.1 | Novembro de 2015*


Igual o volume em clipes de áudio e aplique a correção para oferecer suporte a vários padrões do volume e à limitação de pico real. O painel **Igualar volume** substitui o painel antigo **Igualar volume**.

*Para obter mais informações, consulte **Harmonização de volume**.*

[Para o início](#) 

Ativar extensões CEP



 *Novidades do Audition CC 2015.1 | Novembro de 2015*

Você pode usar extensões comuns (CEP) da plataforma de extensibilidade e criar os painéis integrados em aplicativos de desktop da Adobe.

*Para obter mais informações, consulte **Extensões CEP**.*



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Conceitos básicos do áudio digital

Espaço de trabalho e configuração

Conexão com hardware de áudio no Audition

Configurar entradas e saídas de áudio

Use configurações de hardware específicas para a máquina para os usuários da rede

Atribua os canais do arquivo para entradas e saídas

É possível usar uma grande variedade de entradas e saídas de hardware com o Adobe Audition. Entradas de placas de som permitem que você use o áudio de fontes como microfones, gravadores e unidades de efeitos digitais. As saídas de placas de som permitem que você monitore o áudio a partir de fontes como alto-falantes e fones de ouvido.



A. As entradas de placas de som se conectam a fontes como microfones e gravadores. **B.** As saídas de placas de vídeo se conectam a alto-falantes e fones de ouvido.

[Para o início](#) ⁺

Configurar entradas e saídas de áudio

Ao configurar entradas e saídas de gravação e reprodução, o Adobe Audition pode usar os seguintes tipos de drivers de placa de som:

- No Windows, os drivers ASIO suportam placas profissionais; os drivers MME normalmente suportam placas padrão.
- No Mac OS, os drivers CoreAudio suportam placas profissionais e padrão.

Os drivers ASIO e CoreAudio são recomendados porque fornecem melhor desempenho e menor latência. Também é possível monitorar o áudio ao gravar e imediatamente ouvir alterações de volume, panorama e efeitos durante a reprodução.

1. Escolha Editar > Preferências > Hardware de áudio (Windows) ou Audition > Hardware de áudio (Mac OS).
2. No menu Classe de dispositivo, escolha o driver da placa de som que você deseja usar.
3. Escolha uma entrada e uma saída padrão da placa.

No Editor de várias faixas, você pode substituir os padrões para faixas específicas. Consulte Atribuir entradas e saídas de áudio para faixas.

4. (MME e CoreAudio) Para o Master Clock, escolha a entrada ou a saída à qual deseja sincronizar outros hardwares de áudio digital (garantindo o alinhamento correto das amostras).
5. Para o Tamanho do buffer de E/S (ASIO e CoreAudio) ou a Latência (MME), especifique

a menor configuração possível sem falhas de áudio. A configuração ideal depende da velocidade do sistema, portanto, alguns testes podem ser necessários.

6. Escolha uma taxa de amostragem para o hardware de áudio. (Para ver taxas comuns de diferentes suportes de saída, consulte Compreendendo a taxa de amostragem.)
7. (Opcional) Para otimizar o desempenho das placas ASIO e CoreAudio, clique em Configurações. Para obter mais informações, consulte a documentação da placa de som.

Observação: Por padrão, o Adobe Audition controla as placas de som ASIO enquanto reproduz ou monitora o áudio. Caso queira acessar a placa em outro aplicativo, selecione Liberar o driver ASIO no plano de fundo. (O Audition ainda controla a placa enquanto grava para evitar que as gravações parem abruptamente.)

[Para o início](#) ⁺

Use configurações de hardware específicas para a máquina para os usuários da rede

Em ambientes de rede, as preferências do Audition são armazenadas nas contas de cada usuário. Para edição, interface, e outras preferências, isso gera uma experiência personalizada para cada usuário. No entanto, as preferências de hardware de áudio devem manter a consistência em uma determinada máquina, garantindo que as entradas e saídas na interface de áudio instalada fiquem disponíveis no Audition.

1. Escolha Editar > Preferências > Hardware de áudio (Windows) ou Audition > Hardware de áudio (Mac OS).
2. Na parte inferior das configurações de Hardware de áudio, selecione Usar padrões do dispositivo específicos para a máquina. (Desmarque esta opção apenas se os usuários movem uma interface de áudio atribuída de uma máquina para outra.)

Para passar as configurações de hardware de uma máquina para outras, busque e copie o arquivo `MachineSpecificSettings.xml`.

[Para o início](#) ⁺

Atribua os canais do arquivo para entradas e saídas

1. Selecione Editar > Preferências > Mapeamento de canal de áudio (Windows) ou Audition > Preferências > Mapeamento de canal de áudio (Mac OS).
2. À direita dos itens nas listas Entrada e Saída, clique nos triângulos para escolher uma porta do hardware para cada canal de arquivo.

Este procedimento também define as saídas padrão para a Faixa master no Editor de várias faixas. Para substituir as configurações padrão, consulte Atribuir entradas e saídas para as faixas.

A Adobe também recomenda

- Monitoramento do efeito surround 5.1

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Atalhos do teclado padrão

[Teclas para reproduzir e usar o zoom no áudio](#)

[Teclas para editar arquivos de áudio](#)

[Teclas para mixar sessões com várias faixas](#)

Essas listas parciais incluem os atalhos mais úteis segundo os especialistas do Adobe Audition. Para ver a lista completa de atalhos, selecione Editar > Atalhos de teclado.

[Para o início](#)

Teclas para reproduzir e usar o zoom no áudio

Resultado	Atalho do Windows	Atalho do Mac OS
Alternar entre o Editor de forma de onda e o Editor de múltiplas faixas	8	8
Iniciar e interromper a reprodução	Barra de espaço	Barra de espaço
Mover o indicador de tempo atual para o início da linha de tempo	Home	Home
Mover o indicador de tempo atual para o final da linha de tempo	Fim	Fim
Mover o indicador de tempo atual para o marcador, clipe ou limite de seleção anterior	Ctrl+Seta para a esquerda	Command+Seta para a esquerda
Mover o indicador de tempo atual para o marcador, clipe ou limite de seleção seguinte	Ctrl+Seta para a direita	Command+Seta para a direita
Alternar preferência para CTI do retorno para a posição inicial quando parar	Shift + X	Shift + X
Ampliar horizontalmente	=	=
Ampliar verticalmente	Alt+=	Option+=
Reduzir horizontalmente	-	-
Reduzir verticalmente	Alt+sinal de menos	Opção+sinal de menos
Adicionar marcador	M ou * (asterisco)	M ou * (asterisco)
Mover para o marcador anterior	Crtl+Alt+seta para a esquerda	Cmd+Option+seta para a esquerda

Mover para o próximo marcador	Ctrl+Alt+seta para a direita	Cmd+Option+seta para a direita
-------------------------------	------------------------------	--------------------------------

[Para o início](#)

Teclas para editar arquivos de áudio

Os atalhos de teclado a seguir aplicam-se somente ao Editor de forma de onda.

Resultado	Atalho do Windows	Atalho do Mac OS
Repetir comando anterior (abrindo sua caixa de diálogo e clicando em OK)	Shift+R	Shift+R
Repetir comando anterior (abrindo sua caixa de diálogo sem clicar em OK)	Ctrl+R	Command+R
Abrir a caixa de diálogo Converter tipo de amostra	Shift+T	Shift+T
Capturar um perfil de redução de ruído para o efeito de redução de ruído	Shift+P	Shift+P
Ativar o canal esquerdo de um arquivo estéreo para edição	Seta para cima	Seta para cima
Ativar o canal direito de um arquivo estéreo para edição	Seta para baixo	Seta para baixo
Tornar a exibição espectral mais logarítmica ou linear	Ctrl+Alt+seta para cima ou para baixo	Opção+Command+seta para cima ou para baixo
Tornar a exibição espectral totalmente logarítmica ou linear	Ctrl+Alt+Page Up ou Down	Opção+Command+Page Up or Down
Aumentar ou diminuir a resolução espectral	Shift+Ctrl+seta para cima ou para baixo	Shift+Command+seta para cima ou para baixo

[Para o início](#)

Teclas para mixar sessões com várias faixas

Os atalhos de teclado a seguir aplicam-se somente ao Editor de múltiplas faixas.

Resultado	Atalho do Windows	Atalho do Mac OS
Selecionar a mesma entrada ou saída para todas as faixas de áudio	Ctrl+Shift-selecionar	Command+Shift-selecionar
Ativar ou desativar Mute, Solo, Arm For Record ou Monitor Input em todas as faixas	Ctrl+Shift-clicar	Command+Shift-clicar
Definir botões em grandes acréscimos	Shift-arrastar	Shift-arrastar
Definir botões em pequenos acréscimos	Ctrl-arrastar	Command-arrastar
Empurrar o clipe selecionado para a esquerda	Alt+vírgula	Opção+vírgula

Empurrar o clipe selecionado para a direita	Alt+ponto	Alt+ponto
Manter a posição do tempo do quadro-chave ou o valor de parâmetro	Shift-arrastar	Shift-arrastar
Reposicionar o segmento do envelope sem criar o quadro-chave	Ctrl-arrastar	Command-arrastar

- Personalizar atalhos

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Importação, gravação e reprodução

Criar, abrir ou importar arquivos para o Adobe Audition

[Criar um novo arquivo vazio](#)

[Criar uma sessão nova com várias faixas](#)

[Abrir arquivos de áudio existentes e mixagens com várias faixas](#)

[Anexar arquivos de áudio a outros](#)

[Importar um arquivo como dados brutos](#)

[Inserir um arquivo de áudio em uma sessão com várias faixas](#)

[Realizar o spot-insert de um arquivo Broadcast Wave em uma sessão](#)

[Para o início](#)

Criar um novo arquivo vazio

Arquivos de áudio novos e vazios são perfeitos para gravar um áudio novo ou para combinar áudios colados.

1. Selecione Arquivo > Novo > Arquivo de áudio.

Para criar rapidamente um arquivo a partir de um áudio selecionado em um arquivo aberto, selecione Editar > Copiar para novo. (Consulte Copiar ou cortar dados de áudio.)

2. Insira um nome de arquivo e defina as seguintes opções:

Taxa de amostragem Determina a faixa de frequência do arquivo. Para reproduzir uma frequência específica, a taxa de amostragem deve ter pelo menos duas vezes essa frequência. (Consulte Entendendo a taxa de amostragem.)

Canais Determina se a forma de onda é mono, estéreo, surround 5.1. O Audition salva os últimos cinco layouts de canal de áudio personalizados que você usou para o acesso rápido.

Observação: *algumas configurações de layout de canal personalizadas não são compatíveis com todos os formatos de arquivo.*

Para gravações somente de voz, a opção mono é uma boa alternativa que gera um processamento mais rápido e arquivos menores.

Profundidade de bits Determina a faixa de amplitude do arquivo. O nível de 32 bits oferece a flexibilidade de processamento máxima no Adobe Audition. No entanto, para possibilitar a compatibilidade com aplicativos comuns, converta a uma profundidade de bits menor quando a edição estiver concluída. (Consulte Entendendo a profundidade de bits e Alterar a profundidade de bits de um arquivo.)

[Para o início](#)

Criar uma sessão nova com várias faixas

Os arquivos da sessão (*.sesx) não contêm dados de áudio. Em vez disso, eles são arquivos pequenos em XML que indicam outros arquivos de áudio e vídeo no disco rígido. Um arquivo de sessão que monitora

quais arquivos fazem parte da sessão, onde estão inseridos, quais envelopes e efeitos estão aplicados e assim por diante.

Para examinar detalhadamente as configurações, os arquivos SESX podem ser abertos em editores de texto ou armazenados em sistemas de controle de versão (como o Perforce ou Git, que é famoso no setor de jogos).

1. Selecione Arquivo > Novo > Sessão de múltiplas faixas.
2. Insira um nome de arquivo e o local e defina as seguintes opções:

Modelo Especifica um modelo padrão ou um criado por você. Os modelos de sessão especificam arquivos e configurações de origem, como a Taxa de amostragem e a Profundidade de bits.

Taxa de amostragem Determina a faixa de frequência da sessão. Para reproduzir uma frequência específica, a taxa de amostragem deve ter pelo menos duas vezes essa frequência. (Consulte Entendendo a taxa de amostragem.)

Observação: *Todos os arquivos adicionados a uma sessão devem compartilhar a taxa de amostragem. Se você tentar importar arquivos com taxas de amostragem diferentes, o Adobe Audition pede que você refaça a amostragem delas, o que pode reduzir a qualidade do áudio. Para alterar a qualidade da reamostragem, ajuste as configurações de Conversão de taxa de amostragem nas Preferências de dados.*

Profundidade de bits Determina a faixa da amplitude da sessão, incluindo as gravações e os arquivos criados com o Editor de múltiplas faixas > comando Mixagem do novo arquivo. (Consulte Entendendo a profundidade de bits.)

Observação: *Escolha uma profundidade de bits com cuidado, porque ela não poderá ser alterada depois que você criar uma sessão. Em condições ideais, você deve trabalhar no nível de 32 bits com sistemas rápidos. Se o sistema estiver sendo executado com lentidão, teste uma profundidade de bits menor.*

Mestre Determina se as faixas são mixadas usando uma faixa master mono, estéreo ou 5.1. (Consulte Roteamento de áudio para barramentos, envios e faixa master.)

[Para o início](#)

Abrir arquivos de áudio existentes e mixagens com várias faixas

Os seguintes tipos de arquivos abrem no Editor de múltiplas faixas: Audition Session, Audition 3.0 XML, Adobe Premiere Pro Sequence XML, Final Cut Pro XML Interchange e OMF.

Todos os outros tipos de arquivos compatíveis abrem no Editor de forma de onda, incluindo o áudio de arquivos de vídeo.

Observação: *Os arquivos de sessão SES do Audition 3.0 e anteriores não são compatíveis. Caso você tenha o Audition 3.0, salve as sessões em formato XML para abri-las em versões posteriores.*



Se você abrir vários arquivos, o menu do painel Editor permite que você escolha o arquivo que deseja exibir

1. Escolha Arquivo > Abrir.
2. Selecione um arquivo de áudio ou de vídeo. (Consulte [Arquivos para importação](#))

compatíveis.)

Se você não estiver vendo o arquivo que deseja, selecione *Todas as mídias compatíveis* no menu na parte inferior da caixa de diálogo.

[Para o início](#)

Anexar arquivos de áudio a outros

Anexe arquivos com os marcadores *CD Track* para juntar rapidamente o áudio e aplicar o processamento consistente.

1. No Editor de forma de onda, siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar ao arquivo ativo, selecione *Arquivo > Abrir anexo > Para arquivo atual*.
 - Para adicionar a um novo arquivo, selecione *Arquivo > Abrir anexo > Para novo arquivo*.
2. Na caixa de diálogo *Abrir anexo*, selecione um ou mais arquivos.

Observação: Se os arquivos selecionados possuem uma taxa de amostragem, uma profundidade de bits ou um tipo de canal diferente do arquivo aberto, o *Audition* converte os arquivos selecionados para que fiquem iguais ao arquivo aberto. Para obter os melhores resultados, anexe arquivos com o mesmo tipo de amostra que o arquivo original.

3. Clique em *Abrir*.

[Para o início](#)

Importar um arquivo como dados brutos

Se você não conseguir abrir um arquivo específico, é possível que ele não tenha as informações de cabeçalho necessárias que descrevem o tipo de amostra. Para especificar manualmente essas informações, importe o arquivo como dados brutos.

1. Selecione *Arquivo > Importar > Dados brutos*.
2. Selecione o arquivo e clique em *Abrir*.
3. Defina as seguintes opções:

Taxa de amostragem Deve corresponder à taxa conhecida do arquivo, se possível. Para ver exemplos de configurações comuns, consulte *Entendendo a taxa de amostragem*. O *Adobe Audition* pode importar dados brutos com taxas que variam de 1 a 10.000.000 Hz, mas a reprodução e a gravação são suportadas apenas entre 6000 Hz e 192.000 Hz.

Canais Digite um número de 1 a 32.

Codificação Especifica o esquema de armazenamento de dados do arquivo. Caso não tenha certeza sobre qual codificação é usada pelo arquivo, entre em contato com o fornecedor do arquivo ou consulte a documentação do aplicativo que o criou. Em muitos casos, é necessário realizar o procedimento de tentativa e erro.


Ordenação de bytes Especifica a sequência numérica dos bytes de dados. O método *Little Endian* é mais usado em arquivos *WAV*, enquanto o método *Big-Endian* é mais usado em arquivos *AIFF*. A Ordem padrão de bytes aplica automaticamente o padrão no seu processador de sistema e, geralmente, é a melhor opção.

Deslocamento de byte de início Especifica o ponto de dados no arquivo no qual o processo de importação deve começar.

[Para o início](#)

Inserir um arquivo de áudio em uma sessão com várias faixas

Ao inserir um arquivo de áudio no Editor de múltiplas faixas, o arquivo se torna um clipe de áudio na faixa selecionada. Se você inserir vários arquivos de uma vez, ou um único arquivo que é maior do que o espaço disponível na faixa selecionada, o Adobe Audition insere novos clipes nas faixas vazias mais próximas.

1. No Editor de múltiplas faixas, selecione uma faixa e, em seguida, coloque o indicador de reprodução  na posição desejada.
2. Selecione Múltiplas faixas > Inserir arquivos.
3. Selecione um arquivo de áudio ou de vídeo. (Consulte [Arquivos para importação compatíveis](#).)

Arraste os intervalos do painel Marcadores para o Editor de múltiplas faixas para convertê-los automaticamente em clipes.

[Para o início](#)

Realizar o spot-insert de um arquivo Broadcast Wave em uma sessão

Quando você insere um arquivo Broadcast Wave (BWF) em uma sessão com várias faixas, o Adobe Audition pode usar o registro de data e hora embutido para inserir o arquivo em um momento específico. Geralmente isso é chamado de *spot-inserting*.

1. Selecione Editar > Preferências > Múltiplas faixas (Windows) ou Audition > Preferências > Múltiplas faixas (Mac OS).
2. Selecione Utilizar o timecode embutido para inserir clipes em múltiplas faixas.
3. No Editor de múltiplas faixas, selecione uma faixa.
4. Selecione Múltiplas faixas > Inserir arquivos e selecione um ou mais arquivos BWF.

O Adobe Audition insere um clipe de áudio na hora de início designada.

Para exibir ou editar o registro de data e hora de um clipe BWF, abra o clipe no Editor de forma de onda e, em seguida, selecione Janela > Metadados. Na guia BWF, o valor do registro de data e hora aparece como a Referência do tempo.

- Sobre sessões com várias faixas
- Inserir um arquivo de vídeo em uma sessão com múltiplas faixas
- Importação com o painel Arquivos
- Organização e edição de clipes
- Exibição e edição de metadados XMP.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Pesquisa sobre o tempo e a reprodução de áudio no Adobe Audition

Tempo de monitoramento

[Posicionar o indicador de tempo atual](#)

[Visualizar o áudio fazendo depuração](#)

[Reproduzir áudio linearmente ou em loop](#)


[Sincronizar o indicador de tempo atual com os arquivos ou exibições](#)

[Alterar o formato de exibição de tempo](#)

[Para o início](#)

Tempo de monitoramento

No painel Editor, os recursos a seguir ajudam a monitorar o tempo:

- Na linha de tempo ao lado da parte superior do painel, o *indicador de tempo atual*  permite que você inicie a reprodução ou a gravação em um ponto específico.
- No canto inferior esquerdo do painel, a exibição de tempo mostra o tempo atual em formato numérico. O formato de hora padrão é o decimal, mas é possível alterá-lo. (Consulte [Alterar o formato de exibição de tempo](#).) O mesmo formato é usado pela linha de tempo.

Para mostrar a exibição de tempo em um painel separado, selecione Janela > Tempo.




Recursos que ajudam a monitorar o tempo

A. Indicador de tempo atual B. Linha de tempo C. Exibição de tempo


[Para o início](#)


Posicionar o indicador de tempo atual


- No painel Editor, siga um destes procedimentos:
 - Na linha de tempo, arraste o indicador  ou clique em um ponto de tempo específico.
 - Na exibição de tempo, no canto inferior esquerdo, arraste os números ou clique para inserir um tempo específico.

- Na parte inferior do painel, clique em um dos seguintes botões:


Para exibir esses botões em um painel separado, selecione Janela > Transportar.

Pausa  Interrompe temporariamente o indicador do tempo atual. Clique novamente no botão Pausar para retomar a reprodução ou gravação.


Move o CTI para o anterior  Insere o indicador de tempo atual no início do próximo marcador. Se não houver nenhum marcador, o indicador de tempo atual é movido para o início da forma de onda ou da sessão.

Retroceder  Desloca o indicador de tempo atual para trás no tempo.

Clique com o botão direito do mouse no botão Retroceder para definir a taxa na qual o cursor se move.

Avanço rápido  Desloca o indicador de tempo atual para frente no tempo.




Clique com o botão direito do mouse no botão Avançar para definir a taxa na qual o cursor se move.

Move o CTI para o próximo  Move o indicador de tempo atual para o próximo marcador. Se não houver nenhum marcador, o indicador de tempo atual é movido para o final da forma de onda ou da sessão.

[Para o início](#) 

Visualizar o áudio fazendo depuração


Para depurar o áudio (produzindo uma prévia audível ao deslocar o posicionamento do arquivo), siga um destes procedimentos:

- Arraste o indicador de tempo atual .
- Pressione o botão Retroceder  ou Avançar .
- Pressione as teclas J, K e L para deslocar para trás, parar ou deslocar para frente. Pressionar as teclas J ou L repetidamente aumenta gradualmente a velocidade do deslocamento. (Para alterar o padrão, defina a Velocidade do deslocamento JKL nas preferências de Reprodução.)

[Para o início](#) 


Reproduzir áudio linearmente ou em loop

Para iniciar ou parar rapidamente a reprodução, pressione a barra de espaço.

1. No painel Editor, posicione o indicador de tempo atual ou selecione um intervalo.
2. (Opcional) Na parte inferior do painel, clique com o botão direito do mouse no botão Reproduzir  e selecione um destes procedimentos:

Colocar o CTI na posição inicial na parada Passa a usar o comportamento do Audition 3.0 e anteriores. (Pressione Shift+X para ativar ou desativar essa opção.)

Executar somente a seleção espectral Reproduz somente as frequências que você selecionou com as ferramentas Moldura , Laço  ou Seleção de pincel .

3. (Opcional) Clique no botão de Reprodução em loop  se quiser ajustar um intervalo selecionado ou testar processamentos de efeitos diferentes.
4. Para iniciar a reprodução, clique em Reproduzir.

Observação: Por padrão, o painel Editor rola automaticamente quando a reprodução ultrapassa a parte visível de uma forma de onda. Na área de Reprodução da caixa de diálogo Preferências, é possível desativar a rolagem automática.

[Para o início](#) 

Sincronizar o indicador de tempo atual com os arquivos ou exibições

No Editor de forma de onda, é possível manter a posição do indicador de tempo atual quando você alterna os arquivos, uma técnica útil se você estiver editando versões diferentes da mesma forma de onda. No Editor de múltiplas faixas, é possível manter a posição do indicador de tempo atual quando você alterna para o Editor de forma de onda, uma técnica útil se você estiver aplicando edições e efeitos nas duas exibições.

Sincronize o indicador de tempo atual com os arquivos no Editor de forma de onda

1. Selecione Editar > Preferências > Geral (Windows) ou Preferências do Adobe Audition > Preferências > Geral (Mac OS).
2. Selecione Sincronizar a seleção, o nível de zoom e o CTI dos arquivos no Editor de forma de onda.

Sincronize o indicador de tempo atual com os Editores de forma de onda e de múltiplas faixas

1. Selecione Editar > Preferências > Multitrack (Windows) ou Preferências do Adobe Audition > Preferências > Múltiplas faixas (Mac OS).
2. Selecionar Sincronizar clipes com o Editor de forma de onda.

[Para o início](#) 

Alterar o formato de exibição de tempo

Por padrão, todos os arquivos de áudio e sessões com várias faixas usam o mesmo formato de exibição de tempo. Para personalizar o formato de uma sessão ou arquivo aberto, selecione Janela > Propriedades, expanda as Configurações avançadas e desmarque a opção Sincronizar com preferências de exibição de tempo.

- Selecione Visualizar > Exibir formato de tempo e selecione a opção desejada:

Decimal (mm:ss.ddd) Mostra o tempo em minutos, segundos e milésimos de segundo.

Disco compacto de 75 qps Mostra o tempo no mesmo formato usado pelos discos compactos de áudio, onde cada segundo equivale a 75 quadros.

SMPTE 30 qps Exibe o tempo no formato SMPTE, onde cada segundo equivale a 30 quadros.

Redução de SMPTE (29.97 qps) Exibe o tempo no formato drop-frame SMPTE, onde cada segundo equivale a 29,97 quadros.

SMPTE de 29,97 qps Exibe o tempo no formato non-drop-frame SMPTE, onde cada segundo equivale a 29,97 quadros.

SMPTE de 25 qps (EBU) Exibe o tempo usando a taxa de quadros de televisão European PAL, onde cada segundo equivale a 25 quadros.

SMPTE 24 qps (Filme) Exibe o tempo em um formato onde cada segundo equivale a 24 quadros, apropriado para filmes.

Amostras Exibe o tempo numericamente, usando como referência o número real das amostras que transcorreram desde o início do arquivo editado.

Barras e batidas Exibe o tempo em um formato de medidas musicais de barras:batidas:subdivisões. Para personalizar configurações, selecione Editar ritmo e defina as seguintes opções no painel Propriedades:

Ritmo

Especifica batidas por minuto.

Assinatura de tempo

Especifica o número de batidas por métrica e a nota que representa batidas completas. Por exemplo, com uma assinatura de 3/8, há três notas por métrica e as colcheias representam batidas completas.

Subdivisões

Especifica o número de seções em que cada batida é dividida ou o valor após o ponto decimal. Por exemplo, se você inserir 32 subdivisões por batida, uma configuração de hora 4:2:16 representa uma colcheia a meio caminho das batidas 2 e 3 em um tempo 4/4.

Personalizado (X quadros por segundo) Indica o tempo em um formato personalizado.

Para modificar um formato personalizado, selecione Editar taxa de quadros personalizada e digite o número de quadros por segundo. Os valores válidos são números inteiros de 2 a 1000.

- Personalize o deslocamento do início e a exibição de tempo para sessões com várias faixas



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Monitoramento dos níveis de gravação e reprodução

[Visão geral dos medidores de nível](#)

[Personalizar medidores de nível](#)

[Ajustar os níveis de gravação para placas de áudio padrão](#)

[Para o início](#)

Visão geral dos medidores de nível

Use os medidores de nível para monitorar a amplitude de sinais recebidos e enviados durante a gravação e a reprodução. O Editor de forma de onda fornece esses medidores somente no painel Níveis. O Editor de múltiplas faixas os disponibiliza no painel Níveis, que mostra a amplitude da saída mestre, e nos medidores de faixa, que mostram a amplitude de faixas individuais.

Você pode encaixar o painel Níveis horizontalmente ou verticalmente. Quando o painel for encaixado na horizontal, o medidor superior representará o canal esquerdo, e o medidor inferior, o canal direito.

Para mostrar ou ocultar o painel, escolha a Janela > Medidores de níveis.



O painel Níveis, encaixado horizontalmente

A. Canal esquerdo **B.** Canal direito **C.** Indicadores de pico **D.** Indicadores de clipe

Os medidores mostram os níveis do sinal em *dBFS* (decibéis abaixo da escala total), onde um nível de 0 dB é a amplitude máxima possível antes de ocorrer o corte. Os indicadores de pico amarelos permanecem por 1,5 segundo para que você possa determinar a amplitude de pico.

Se a amplitude for muito baixa, a qualidade do som é reduzida; se a amplitude for muito alta, o corte ocorre e produz a distorção. O indicador de clipe vermelho à direita dos medidores acende quando os níveis excederam o máximo de 0 dB.

Para limpar os indicadores de clipe, clique neles individualmente ou com o botão direito do mouse nos medidores e escolha Redefinir indicadores.

[Para o início](#)

Personalizar medidores de nível

Clique com o botão direito do mouse nos medidores e selecione uma das seguintes opções:

Sinal de entrada do medidor No Editor de forma de onda, exibe o nível de entrada de hardware padrão. (Consulte configurar entradas e saídas de áudio.) Para ativar ou desativar rapidamente essa opção, clique duas vezes nos medidores.

Opções de intervalo Altere o intervalo de decibéis exibidos.

Mostrar vales Mostra indicadores de vale em pontos de baixa amplitude.

Dica: se os indicadores de vale estiverem próximos aos indicadores de pico, o intervalo dinâmico (a diferença entre sons mais baixos e mais altos) será baixo. Se os indicadores estiverem distantes, o intervalo dinâmico será alto.

Mostrar gradiente de cores Altera gradualmente os medidores, de verde ao amarelo, até o vermelho. Desmarque essa opção para exibir mudanças de cores repentinas para amarelo a -18 dBFS e vermelho a -6.

Mostrar medidores LED Exibe uma barra separada para cada nível de decibéis inteiro.

Picos dinâmicos ou estáticos Altere o modo dos indicadores de pico. Os Picos dinâmicos redefinem os indicadores de nível de pico amarelos a um novo nível de pico após 1,5 segundo, permitindo a fácil visualização da amplitude de pico recente. À medida que o áudio fica mais baixo, os indicadores de pico retrocedem. Os Picos estáticos mantêm os indicadores de pico, permitindo que você determine a amplitude máxima do sinal, desde o início do monitoramento, reprodução ou gravação. No entanto, é possível redefinir manualmente os indicadores de pico clicando nos indicadores de clipe.

Dica: para saber como o áudio alto ficará antes da gravação, escolha Picos estáticos. Em seguida, monitore os níveis de entrada; os indicadores de pico exibem o nível da parte mais alta.

[Para o início](#)

Ajustar os níveis de gravação para placas de áudio padrão

Ajuste os níveis se as gravações estiverem muito baixas (causando um ruído indesejado) ou muito altas (causando uma distorção). Para obter os melhores resultados de som, grave o áudio o mais alto possível sem corte. Ao ajustar os níveis de gravação, observe os medidores e tente manter os picos mais altos no intervalo amarelo abaixo de -3 dB

O Adobe Audition não controla diretamente os níveis de gravação de uma placa de som. Para uma placa de som profissional, ajuste esses níveis com o aplicativo de mixagem fornecido com a placa (consulte a documentação da placa para obter instruções). Para uma placa de som padrão, use o mixer fornecido pelo Windows ou Mac OS.

Ajustar os níveis da placa de som no Windows 7 e Vista

1. Clique com o botão direito do mouse no ícone de alto-falante na barra de tarefas e escolha Dispositivos de gravação.
2. Clique duas vezes na origem de entrada que deseja usar.
3. Clique na guia Níveis e ajuste o controle deslizante, conforme necessário.

Ajustar os níveis da placa de som no Windows XP

1. Clique duas vezes no ícone de alto-falante na barra de tarefas.
2. Escolha Opções > Propriedades.
3. Selecione Gravação e, em seguida, clique em OK.
4. Selecione a origem de entrada que deseja usar e ajuste o controle deslizante de Volume, conforme necessário.

Definir os níveis da placa de som no Mac OS

1. Escolha Preferências do sistema no menu Apple.
2. Clique em Som e, em seguida, na guia Entrada.
3. Selecione o dispositivo que deseja usar e ajuste o controle deslizante de Volume de entrada, conforme necessário.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Edição de arquivos de áudio

Waveform editing enhancements

video2brain (07-may-12)

Tutorial - vídeo

Improved preview, transport, and marker controls streamline your workflow.

Editar, reparar e melhorar o áudio usando o painel Áudio essencial

Visão geral

Unificar o volume do áudio

Corrigir uma faixa de diálogo

Melhorar a clareza da faixa de diálogo

Remixar ou esticar a música de fundo para ajustar a uma duração

Para remixar um clipe no projeto

Para estender um clipe de música a fim de ajustar uma duração

Trabalhar com clipes de efeitos Sonoros

Para adicionar efeitos sonoros e sons ambiente ao áudio

Criação de predefinições

Para criar uma predefinição

Selecionar todos os clipes do mesmo tipo de mixagem

Personalizar e compartilhar as configurações principais de modo consistente

[Para o início](#) ¹¹

Visão geral

O Áudio essencial é um painel completo que oferece um conjunto de ferramentas abrangente de técnicas de mixagem e opções de reparos úteis para as tarefas comuns de mixagem de áudio. Ele oferece controles simples para unificar níveis de volume, reparar som, melhorar a clareza e adicionar efeitos sonoros que ajudam seus projetos de vídeo a soarem como se fossem mixados por um engenheiro de áudio profissional. Você pode salvar os ajustes aplicados como predefinições para reutilização e eles aparecem no conjunto de ferramentas completo do Audition, tornando-os itens úteis para mais aprimoramentos de áudio.

O Audition permite que você classifique os clipes de áudio como Diálogo, Música, Efeitos sonoros ou Som ambiente, além de configurar e aplicar predefinições ao conjunto de clipes que pertencem ao mesmo tipo ou diversos clipes que você adiciona como uma sequência.

Depois de atribuir um tipo de mixagem, por exemplo, Diálogo para um clipe de narração, a guia Diálogo do painel Áudio essencial apresenta diversos grupos de parâmetros que permitem a execução de tarefas comuns associadas ao diálogo, como unificar gravações diferentes de acordo com o volume comum, reduzir o ruído de fundo e adicionar compactação e EQ. Observe que os tipos de mixagem no painel Áudio essencial são mutuamente excludentes, isto é, a seleção de um tipo de mixagem para uma faixa reverterá as alterações feitas anteriormente a essa faixa com outro tipo de mixagem.

Todas as alterações feitas usando os controles do painel Áudio essencial são refletidas nas configurações de clipe mais avançadas. Para obter um efeito como restauração ou clareza, os efeitos de áudio serão inseridos no rack do clipe. Caso seja um usuário avançado, você pode começar com suas edições principais no painel Áudio essencial e continuar com os ajustes do efeito interno e aplicar os toques finais.

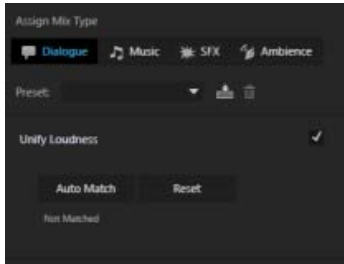
Para iniciar o painel Áudio essencial, selecione uma faixa de uma sequência de múltiplas faixas e **Janela > Áudio essencial**.

[Para o início](#) ¹¹

Unificar o volume do áudio

1. No painel Áudio essencial, selecione o tipo de clipe como Diálogo, Música, Efeitos sonoros ou Som ambiente.

2. Para tornar o volume uniforme no clipe, expanda Unificar volume e clique em Correspondência automática. O nível de volume (em LUFS) ao qual o Audition correspondeu automaticamente o clipe aparece abaixo do botão Correspondência automática.



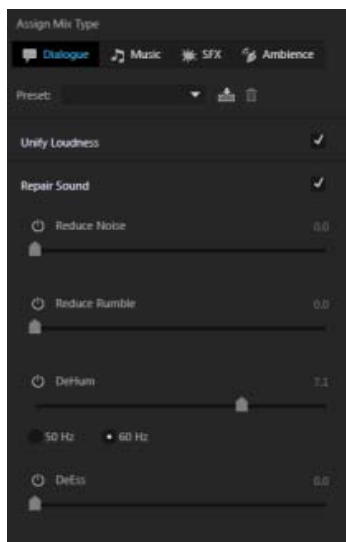
Unificar volume

[Para o início](#)

Corrigir uma faixa de diálogo

Se o clipe contém dados de áudio do diálogo, você pode usar as opções na guia Caixa de diálogo no painel Áudio essencial para corrigir o som ao reduzir ruídos, roncos, zumbidos e sons “sibilados”.

1. Adicione o clipe de áudio a uma faixa vazia em uma sessão de múltiplas faixas.
2. Selecione o clipe de áudio e, no painel Áudio essencial, selecione o tipo como Diálogo.
3. Marque a caixa de seleção Reparar som e amplie a seção.
4. Marque a caixa de seleção da propriedade que deseja alterar e use o controle deslizante para ajustar o nível das seguintes propriedades entre 0 e 10:
 - **Reduzir ruído:** reduza o nível de ruídos de fundo indesejados, como sons do piso, ruído de fundo do microfone e estalos. A quantidade adequada de redução de ruído depende do tipo de ruído do plano de fundo e a perda na qualidade aceitável do sinal restante.
 - **Reduzir ronco:** reduza o ronco de baixa frequência abaixo de 80 Hz, por exemplo, o ruído produzido por um motor de toca-discos ou uma câmera móvel.
 - **DeHum:** reduza ou elimine o zumbido; o ruído consiste em uma única frequência, a 50 Hz (comum na Europa, Ásia e África) ou 60 Hz (comum na América do Norte e na América do Sul). Por exemplo, a interferência elétrica dos cabos de alimentação próximos dos cabos de áudio pode gerar o ruído. É possível selecionar o nível de zumbido dependendo do clipe.
 - **DeEss:** reduz sons sibilados bruscos e de alta frequência. Por exemplo, a sibilância em gravações de voz que provocam sons de s criados pela respiração ou pelo movimento do ar entre o microfone e a boca do vocalista.



Opções de reparo de som

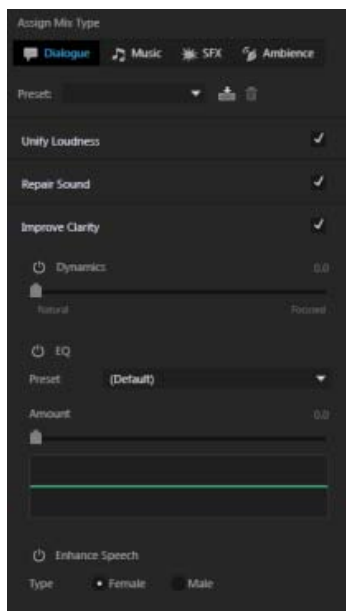
[Para o início](#)

Melhorar a clareza da faixa de diálogo

A melhoria da clareza da faixa de diálogo na sequência depende de diversos fatores devido à variação de volume e frequência da voz humana, variando entre 50 Hz e 2 kHz, bem como ao conteúdo de outras faixas complementares. Alguns dos métodos comuns usados para melhorar a clareza do áudio do diálogo são a compactação ou expansão da amplitude dinâmica da gravação, ajustando a resposta da frequência e processando as vozes masculinas e femininas.

1. Adicione o clipe de áudio a uma faixa vazia em uma sessão de múltiplas faixas.
2. Selecione o clipe e, no painel Áudio essencial, selecione o tipo como Diálogo.
3. Marque a caixa de seleção Melhorar clareza e amplie a seção.
4. Marque a caixa de seleção da propriedade que deseja alterar e use o controle deslizante para ajustar o nível das seguintes propriedades entre 0 e 10:
 - a. **Dinâmica:** altera o impacto da gravação ao compactar ou expandir a amplitude dinâmica da gravação. Você pode alterar o nível de natural para com foco.
 - b. **EQ:** reduza ou aumente as frequências selecionadas na gravação. Você pode selecionar a partir de uma lista de predefinições de EQ para teste no áudio, além de usar e ajustar a quantidade usando o controle deslizante.

Observação: para editar uma predefinição de EQ, selecione-a e clique no ícone Editar. A caixa de diálogo Equalizador de efeitos gráficos exibe o equalizador gráfico que pode ser ajustado durante a reprodução e para salvar as alterações.
 - c. **Aprimorar narração:** selecione o diálogo como masculino ou feminino para processá-lo e aprimorá-lo na frequência apropriada.



Melhorar clareza

[Para o início](#)

Remixar ou esticar a música de fundo para ajustar a uma duração

Frequentemente, editores e engenheiros de mixagem usam fades e loops abruptos ou remixam a música para ajustá-la a uma duração específica. Os recursos de remixagem e esticamento ajudam você a editar sua música para ajustá-la a qualquer duração de modo rápido.

O Audition Remix analisa os arquivos da música, identificando centenas de loops, transições e segmentos importantes, em seguida, permite que você remixe de acordo com qualquer duração.

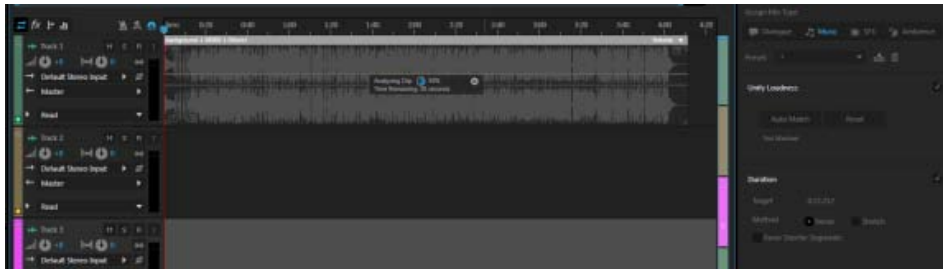
A opção de esticamento permite que você estique um clipe curto para ajustá-lo a uma duração maior sem aplicar os recursos de remixagem.

Para remixar um clipe no projeto

1. Adicione o clipe de áudio a uma faixa vazia em uma sessão de múltiplas faixas.
2. Selecione o clipe de áudio e escolha Janela > Áudio essencial > Música.
3. Em Duração, selecione Remixar. O Audition analisa e prepara o clipe para remixagem.
4. Na caixa Meta, digite a duração desejada do clipe de áudio remixado.
5. Marque a caixa de seleção Favorecer segmentos menores para que o Audition favoreça segmentos menores com mais transições para a remixagem fluir mais naturalmente.
6. Opcional: após a reprodução, se você desejar melhorar a remixagem, teste os seguintes controles na guia Remixagem do painel Propriedades:
 - Editar duração: use essa opção para favorecer segmentos menores com mais transições ou segmentos maiores com menos transições. Se a música original mudar drasticamente em relação ao início, os segmentos mais curtos e mais transições podem permitir que a remixagem flua mais naturalmente. As músicas com estrutura e estilos consistentes podem se beneficiar de menos transições, mantendo o mínimo de alterações.
 - Características: selecione essa opção para favorecer o Timbre (elementos rítmicos) ou a estrutura harmônica ao criar transições e crossfades. Para música eletrônica ou pop, o Timbre certifica-se de que o andamento seja mantido. Para faixas de coral ou mais suaves, a Ênfase harmônica ajuda a criar mesclas mais suaves.
 - Loop mínimo: selecione-o para definir o menor segmento pela quantidade de batidas. A

configuração desse valor ajuda se o algoritmo fizer transições curtas, o que pode ser matematicamente ideal, mas pode não soar natural aos ouvidos.

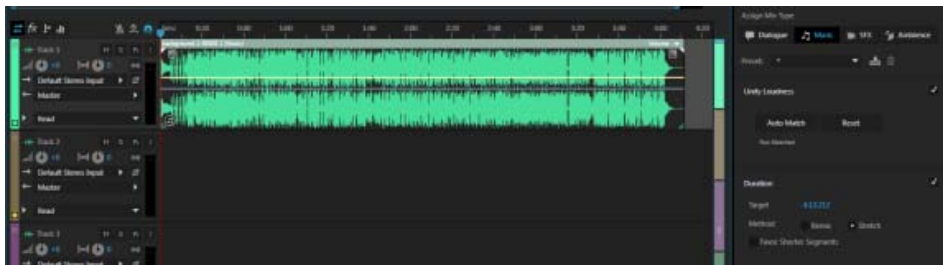
- Folga máxima: use-o para restringir a duração da remixagem o mais próximo possível da meta de duração. Se não for necessário inserir uma duração exata, ajuste esse parâmetro para obter remixagens de mais qualidade.



Remixagem em andamento

Para estender um clipe de música a fim de ajustar uma duração

1. Adicione o clipe de áudio a uma faixa vazia em uma sessão de múltiplas faixas.
2. Selecione o clipe de áudio e escolha Janela > Áudio essencial > Música.
3. Em Duração, selecione Esticar.
4. Na caixa Meta, digite a duração desejada do clipe de áudio esticado.



Esticar áudio

[Para o início](#)

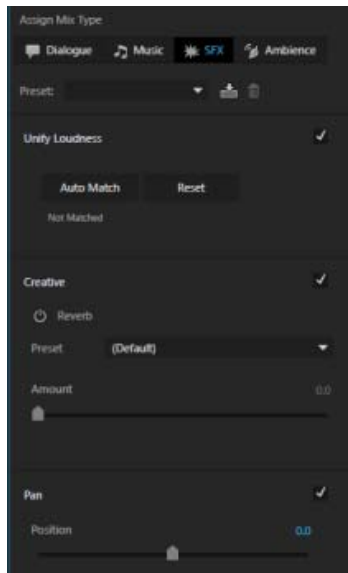
Trabalhar com clipes de efeitos Sonoros

O Audition permite que você crie artificialmente efeitos de som para o áudio. Os efeitos sonoros ajudam você a criar ilusões, como a música surgindo de uma posição específica no campo estéreo ou um som ambiente de uma sala ou campo com reflexões e reverberações adequadas.

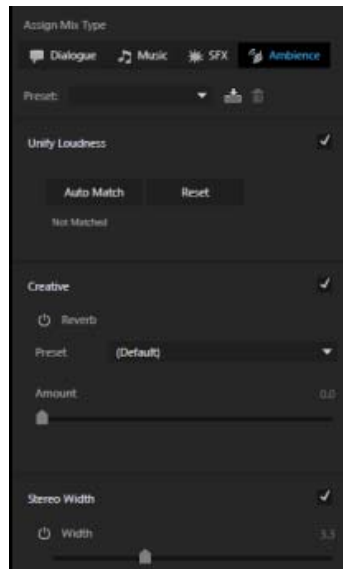
Para adicionar efeitos sonoros e sons ambiente ao áudio

1. Adicione o clipe de áudio a uma faixa vazia em uma sessão de múltiplas faixas.
2. Selecione o clipe de áudio e escolha Janela > Áudio essencial > Efeitos sonoros.
3. Para definir o efeito de reverb, ative o botão Reverb em Creative.
4. Na caixa Predefinição, selecione uma predefinição de Reverb adequado às necessidades.
5. Para ajustar manualmente os elementos de SFX durante a reprodução:

- Para adicionar o nível desejado de reflexões e reverberação, ajuste o controle deslizante Quantidade.
- Para definir a origem do som em uma posição específica no campo estéreo, ajuste o controle deslizante Posição em Panorâmico.
- Para definir a amplitude estéreo em uma posição específica dependendo da composição, ative o botão Amplitude estéreo e ajuste o controle deslizante.



Opções de efeitos sonoros



Opções de som ambiente

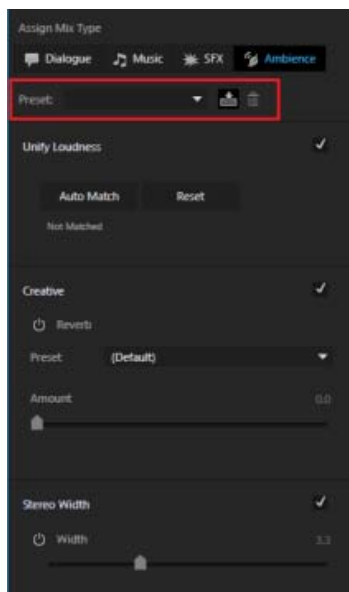
[Para o início](#)

Criação de predefinições

Os usuários profissionais do Audition podem criar predefinições para os usuários e projetos que trabalham com um conjunto semelhante de recursos de áudio a fim de garantir a consistência e economizar tempo. Você pode criar predefinições de áudio para um tipo específico de som, como diálogo, música, efeitos sonoros ou sons ambientes, ou criar predefinições de efeitos para EQ, Reverb para efeitos sonoros e Reverb para sons ambientes.

Para criar uma predefinição

- No painel Áudio essencial, clique no menu e selecione Visualização de modelo principal.
- Clique no ícone + ao lado do menu suspenso de predefinições, por exemplo, Diálogo, EQ ou Reverb.
- Altere as configurações desejadas e clique em Salvar configurações como um botão de predefinição ao lado do menu suspenso Predefinições.
- Digite um nome para a nova predefinição e clique em OK. A nova predefinição está listada sob o tipo de áudio ou efeito para a qual foi criada.



Criar uma predefinição

Observação:

As predefinições são atreladas a seus respectivos modelos mestres selecionados. Selecionar um novo modelo mestre para uma predefinição ou criar um modelo mestre resulta em outra seleção da predefinição e em configurações de som diferentes.

[Para o início](#)

Selecionar todos os clipes do mesmo tipo de mixagem

O Audition permite que você selecione todos os clipes de um tipo de mixagem específico, como diálogo, música, efeitos sonoros ou som ambiente, e aplicar as edições de áudio de modo uniforme a todos.

Para selecionar todos os clipes de um tipo de mixagem, por exemplo, diálogo, selecione Editar > Selecionar > Clipes do tipo de mixagem > Diálogo.

[Para o início](#)

Personalizar e compartilhar as configurações principais de modo consistente

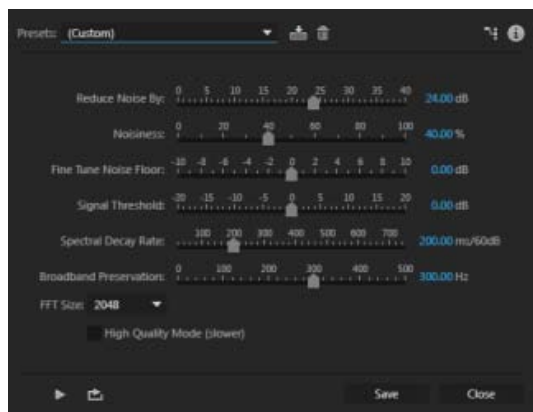
Se você for um engenheiro de áudio profissional trabalhando em um grande projeto ou em um ambiente multieditor e multitessão que requer um conjunto uniforme de padrões e configurações de som personalizadas, é possível criar um modelo principal com intervalos personalizados.

Usando a Visualização do modelo principal, é possível personalizar e compartilhar os intervalos e as configurações padrão dos efeitos usados pela equipe do projeto para aplicá-los em sessões e projetos. O Modelo mestre é particularmente útil quando deseja compartilhar intervalos mínimos/máximos em comum ou configurações de EQ/reverb com a sua equipe.

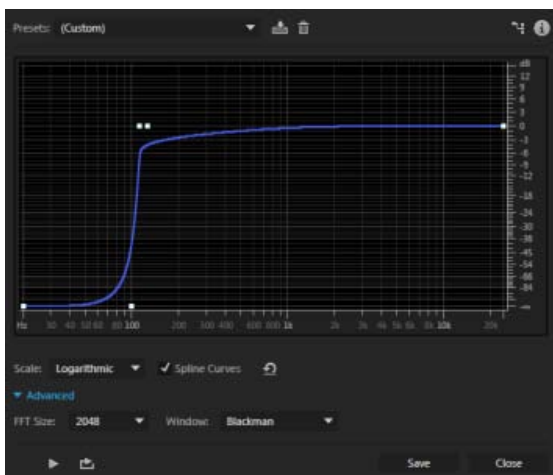
1. No painel Áudio essencial, clique no menu e selecione Visualização de modelo principal.
2. Selecione o tipo de mixagem que você deseja para alterar as configurações.
3. Amplie o efeito para o qual você deseja alterar os limites mínimo e máximo, por exemplo, Diminuir ruído.
4. Sob o efeito, clique em Definir mínimo ou Definir máximo.
5. Na caixa de diálogo Efeito, defina os valores e use o botão Reproduzir ou o botão Ativar loop para conferir as alterações antes de salvar.

Observação:

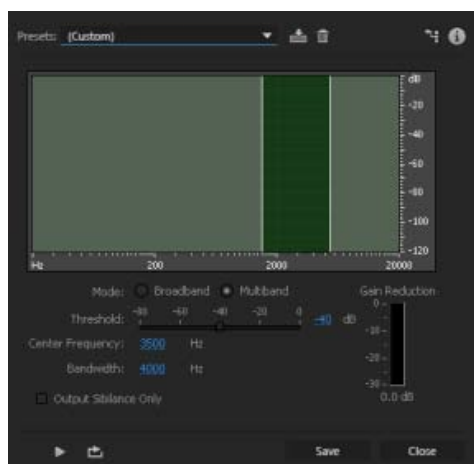
As predefinições são atreladas a um modelo mestre. Como as predefinições no modo do usuário se referem às configurações definidas no modo do modelo mestre, mudar um modelo ou criar um modelo novo pode alterar o som das predefinições existentes. Ao excluir uma predefinição EQ no modelo mestre, todas as predefinições ESP que referem a predefinição EQ param de funcionar.



Configuração de níveis mínimo e máximo do efeito Reduzir ruído na Visualização de modelo principal



Configuração de níveis mínimo e máximo do efeito Reduzir roncós na Visualização de modelo principal



Configuração de níveis mínimo e máximo do efeito DeEsser na Visualização de modelo principal



Configuração de valores mínimos e máximo de EQ na Visualização de modelo principal

As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Gerar conversão de texto em fala

Neste artigo

[Visão geral](#)

[Criação de fala](#)

[Para o início](#) ⁺

Visão geral

A ferramenta Criação de fala permite colar ou digitar um texto e gerar uma narração realista ou uma faixa de narração. A ferramenta usa as bibliotecas disponíveis no Sistema operacional. Use essa ferramenta para criar vozes sintetizadas para vídeos, jogos e produções de áudio.

A geração de fala no Mac usa um mecanismo subjacente de síntese de fala diferente daquele usado pelo Windows. Os dois mecanismos são fornecidos por seus respectivos sistemas operacionais e não são compatíveis entre as plataformas. Desta forma, as tags XML que o Windows suporta em seu mecanismo não são compatíveis no Mac, e vice-versa.

Observação: As vozes contêm restrições de licença para uso comercial ou público. Verifique se você possui os direitos para distribuir um trabalho que contém vozes.

[Para o início](#) ⁺

Criação de fala

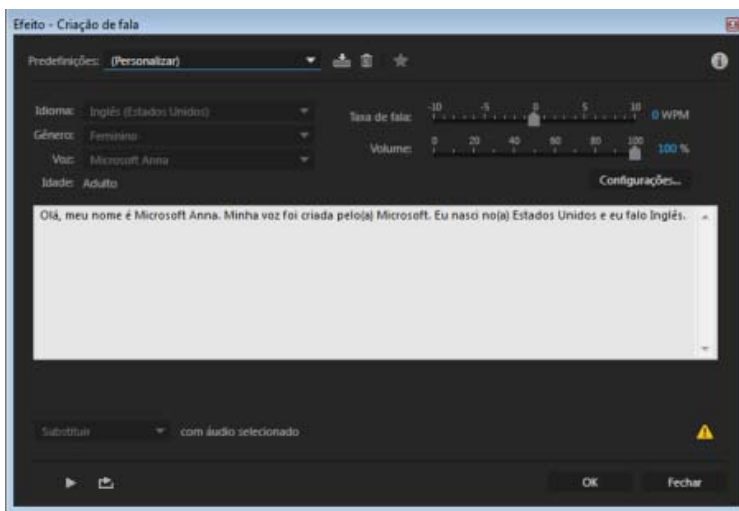
1. Gerar fala na exibição Waveform ou Multitrack:

1. **Exibição Waveform:**

1. Selecione **Arquivo > Novo > Arquivo de áudio** e crie um arquivo de áudio mono.
2. Selecione **Efeitos > Criar > Fala**.

2. **Exibição Multitrack:**

1. Posicione o indicador de reprodução e selecione a faixa em que será inserida a fala.
2. Selecione **Efeitos > Criar > Fala**.



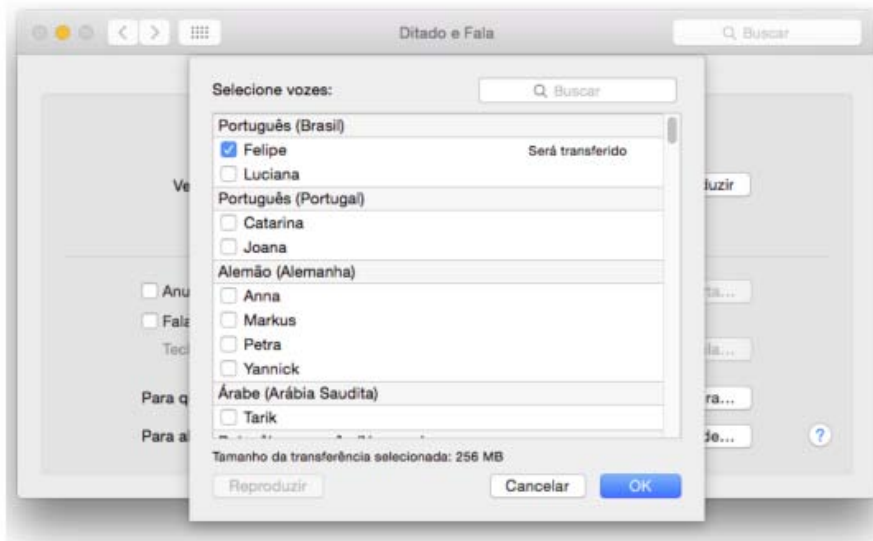
2. Na caixa de diálogo **Criar**, é possível selecionar o idioma, o gênero e a voz da fala que será sintetizada. No Mac OS e no Windows, é possível encontrar vozes adicionais das seguintes formas:

- **Mac OS:** na caixa de diálogo. Clique em **Configurações**. Selecione **Voz do sistema > Personalizar**. Você pode instalar vozes e idiomas diretamente da Apple.

Você também pode usar comandos incorporados de fala para criar falas. Consulte a documentação de desenvolvedores da Apple para saber mais sobre como usar comandos incorporados de fala.

Você pode usar as tags para controlar a pronúncia e outros parâmetros. Por exemplo, é possível digitar [[**emph** +]] para falar uma palavra ou uma frase com ênfase.





- **Windows:** você pode baixar novas vozes e idiomas do [Cepstral](#) ou do [NeoSpeech](#).

3. Digite texto no campo. Clique em **Reproduzir** para ouvir a fala na voz atual.

4. Clique em **OK**.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Volume iguais em vários arquivos de áudio

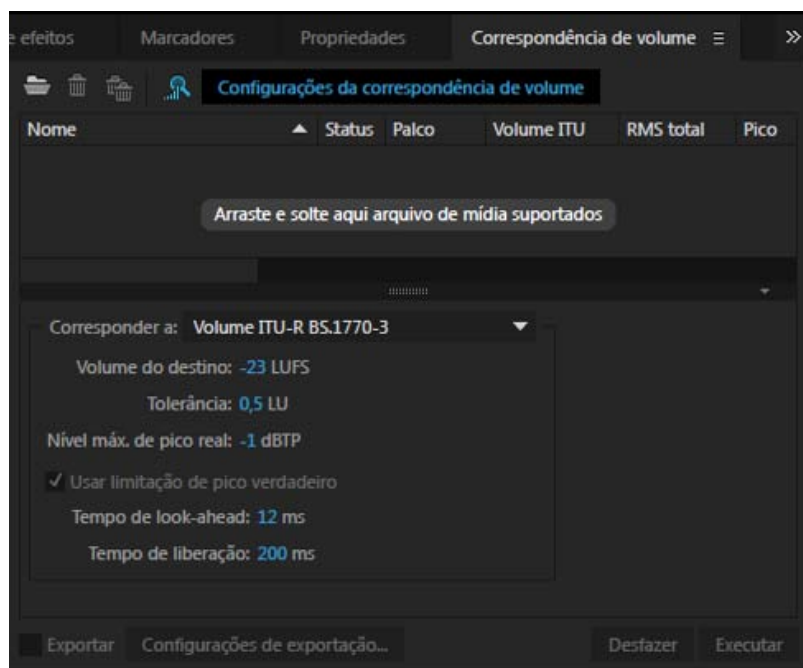
Visão geral


No Audition CC, é possível medir o volume nos clipes de áudio e aplicar a correção para oferecer suporte a vários padrões de volume e de limitação de pico real.

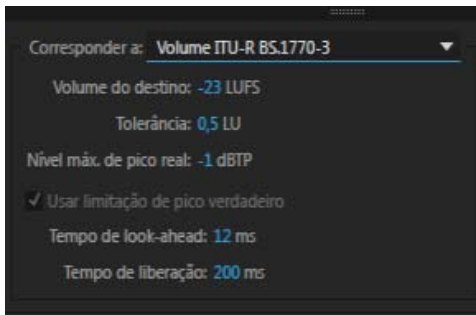
[Para o início](#)

Igualar volumes em vários arquivos de áudio

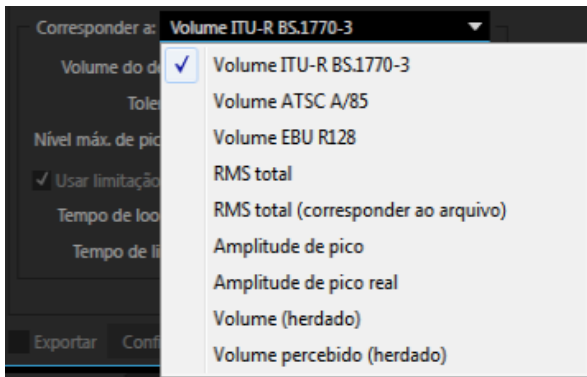
1. Selecione **Janela > Igualar volumes** para abrir o painel **Igualar volumes**.



2. Arraste um ou mais arquivos de áudio e solte-os no painel.
3. Clique em **Digitalizar**  para analisar os valores atuais dos volumes de cada clique.
4. Clique em **Igualar configurações do volume** para expandir o grupo de parâmetro do volume.



5. Na lista suspensa **Igualar a**, selecione um padrão de volume para sua região.



6. Defina o nível máximo de pico real, o volume e os níveis de tolerância e clique em **Executar**.

Observação: A limitação máxima de pico real evita que um sinal ultrapasse um limite predefinido, o que poderia danificar alto-falantes e outros dispositivos de saída. A limitação máxima real garante que o sinal nunca ultrapasse o limite.

Lista de padrões de volume no Audition CC

- [ITU BS1770](#)
 - [ITU BS1770-2](#)
 - [ITU BS1770-3](#) difere somente do [ITU BS1770-2](#) pela remoção de filtros da medida do nível de pico real que costumava ser opcional.
- [EBU R128](#) (Volume de destino: -23 LUFS +/-0.5 LUFS (+/-1 LUFS para conteúdo ao vivo), Pico real: -1dB). O EBU também fornece [sinais de teste correspondentes](#).
 - O [EBU TECH3341](#) define como deve ser medido o volume momentâneo, a curto prazo e integrado com base no ITU BS1770-2
 - O [EBU TECH3342](#) define como deve ser medido o intervalo do volume (LRA) com base no volume a curto prazo (usando uma porta relativa de -20LU no lugar de -10LU) e considerando as porcentagens de 10% e 95%
 - O [EBU TECH3343](#) descreve a parte da correção do fluxo de trabalho do volume (veja os capítulos 4.4 e 6)
 - O [EBU TECH3344](#) descreve o uso da medida do volume em sistemas de distribuição
 - O [EBU R128 s1](#) define a medida de conteúdo de forma breve, como por exemplo comerciais
- [ATSC A/85](#) (Volume de destino: -24 LUFS +/-2 LUFS, Pico real: -2dB)
- FreeTV OP59
- [ARIB TR-B32](#)
- [PRSS](#) (National Public Radio)

- [Podcast](#)



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Exibição do áudio no Editor forma de onda

[Exibir formas de onda e espectros de áudio](#)

[Sobre a exibição da forma de onda](#)

[Sobre a exibição espectral](#)

[Exibir canais da forma de onda em camadas ou de cor única](#)


[Personalizar a exibição espectral](#)

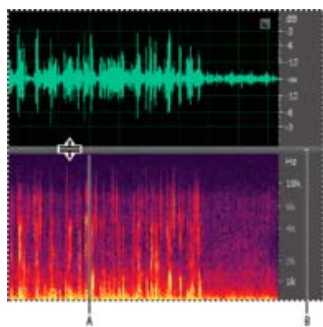
[Alterar a escala vertical](#)

[Para o início](#)

Exibir formas de onda e espectros de áudio

No Editor forma de onda, o painel Editor fornece uma representação visual das ondas sonoras. Abaixo da exibição da forma de onda padrão do painel, que é ideal para avaliar a amplitude do áudio, é possível exibir o áudio na exibição espectral, que revela a frequência do áudio (graves baixos a altos agudos).

- Para mostrar a exibição espectral, execute um dos seguintes procedimentos:
 - Na barra de ferramentas, clique no botão Exibição espectral .
 - No painel Editor, arraste a divisória entre a forma de onda e as exibições espectrais para alterar a proporção de cada uma. Para mostrar ou ocultar imediatamente a exibição espectral, clique duas vezes na alça ou clique no triângulo à direita.



Exibição da forma de onda e das exibições espectrais

A. Arraste a divisória para alterar a proporção de cada uma. **B.** Clique no triângulo para mostrar ou ocultar a exibição espectral.

Para identificar canais específicos em arquivos estéreo e surround 5.1, observe os indicadores na régua vertical.

[Para o início](#)

Sobre a exibição da forma de onda

A exibição da forma de onda mostra uma forma de onda como uma série de picos positivos e negativos. O eixo x (régua horizontal) mede o tempo e o eixo y (régua vertical) mede a amplitude; o volume do sinal de áudio. O áudio baixo tem picos e vales mais baixos (perto da linha central) do que de áudio alto. É possível personalizar a exibição da forma de onda alterando a escala vertical e as cores.

Com a indicação clara de alterações de amplitude, a exibição da forma de onda é perfeita para a identificação de alterações de percussão em vocais, baterias e muito mais. Por exemplo, para localizar uma palavra falada específica, basta procurar o pico na primeira sílaba e o vale após o último.



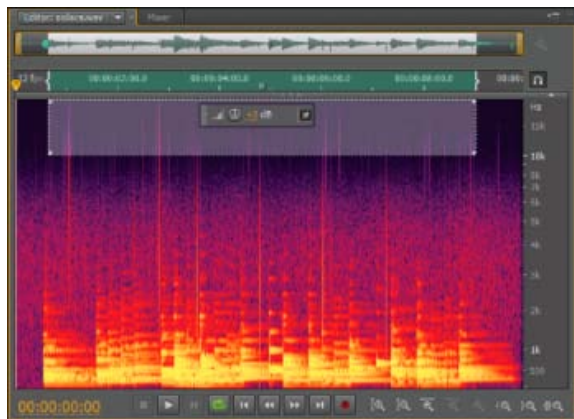
Arquivo estéreo na exibição da forma de onda

[Para o início](#)

Sobre a exibição espectral

A exibição espectral mostra uma forma de onda através de seus componentes de frequência, onde o eixo x (régua horizontal) mede o tempo e o eixo y (régua vertical) mede a frequência. Essa exibição permite analisar os dados de áudio para saber quais frequências são mais predominantes. As cores mais claras representam os componentes de amplitude maiores. As cores variam de azul-escuro (frequências de amplitude baixa) ao amarelo claro (frequências de amplitude alta).

A exibição espectral é perfeita para remover os sons indesejados, como tosses e outros artefatos.



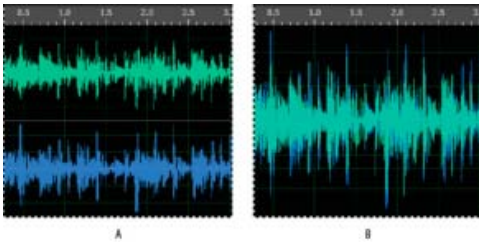
Exibição espectral, com frequências altas selecionadas

[Para o início](#)

Exibir canais da forma de onda em camadas ou de cor única

Para os arquivos estéreo e surround 5.1, é possível exibir os canais em camadas ou de cor única. Os canais em camadas revelam melhor as alterações gerais de volume. Os canais de cor única ajudam a diferenciá-los visualmente.

- Escolha Exibir > Canais de forma de onda e, em seguida, selecione Em camadas ou Cor única.



Opções de exibição do canal

A. Colorido unicamente B. Em camadas (com a opção Cor única ainda selecionada)

[Para o início](#)

Personalizar a exibição espectral

As preferências da exibição espectral ajudam a aprimorar os detalhes diferentes e a melhorar os artefatos isolados.

1. Escolha Editar > Preferências > Exibição espectral (Windows) ou Audition > Preferências > Exibição espectral (Mac OS).
2. Defina as seguintes opções

Função de gerenciamento de janelas Determina a forma de FFT. Essas funções são listadas em ordem, da mais estreita à mais ampla. As funções mais estreitas incluem menos frequências de surround, mas refletem com menos precisão as frequências centrais. As funções mais amplas incluem menos frequências de surround, mas refletem com mais precisão as frequências centrais. As opções de Hamming e Blackman oferecerem resultados gerais excelentes.

Resolução espectral Especifica o número de faixas verticais usadas para desenhar as frequências. À medida que você aumenta a resolução, a precisão da frequência aumenta, mas a precisão do tempo diminui. Experimente encontrar o equilíbrio certo para o seu conteúdo de áudio. O áudio de percussão alta, por exemplo, pode ser melhor refletido por uma baixa resolução.

Para ajustar diretamente a resolução no painel Editor, clique com o botão direito do mouse na régua vertical ao lado da exibição espectral e escolha Aumentar ou diminuir a resolução espectral.

Intervalo de decibel Altera o intervalo de amplitude no qual as frequências são exibidas. Aumentar o intervalo intensifica as cores, o que ajuda a visualizar mais detalhes em um áudio mais baixo. Esse valor simplesmente define a exibição espectral; não altera a amplitude do áudio.

Reproduzir apenas as frequências selecionadas quando existir uma seleção espectral

Desmarque essa opção para ouvir todas as frequências no mesmo intervalo de tempo que uma seleção.

[Para o início](#)

Alterar a escala vertical

No Editor forma de onda, é possível alterar a escala de amplitude ou frequência da régua vertical.

Alterar a escala de amplitude da exibição da forma de onda

- Na exibição da forma de onda, clique com o botão direito do mouse na régua vertical e selecione um dos seguintes procedimentos:

Decibéis Indica a amplitude em uma escala de decibéis que varia de dBFS infinito a zero.

Porcentagem Indica a amplitude em uma escala de porcentagem que varia de -100% a 100%.

Valores de amostra Indica a amplitude em escala, que mostra o intervalo de valores dos dados compatíveis com a profundidade de bits atual. (Consulte Noções básicas da profundidade de bits.) Os valores de 32 bits (flutuante) refletem a escala normalizada abaixo.

Valores normalizados Indica a amplitude em uma escala normalizada que varia de -1 a 1.

Alterar a escala de frequência da exibição espectral

- Na exibição espectral, clique com o botão direito do mouse na régua vertical e selecione um dos seguintes procedimentos:

Mais logarítmico ou linear Exibe gradualmente as frequências em uma escala mais logarítmica (refletindo a audição humana) ou uma escala mais linear (tornando as altas frequências visualmente mais distintas).

Mantenha a tecla Shift pressionada e role o mouse sobre a exibição espectral para mostrar de forma mais logarítmica (para cima) ou linear (para baixo) as frequências.

Logarítmico ou linear completo Exibe as frequências totalmente logarítmicas ou lineares.

- Ondas sonoras
- Comparação entre os editores Forma de onda e Múltiplas faixas
- Alterar cores, brilho e desempenho da interface
- Selecionar intervalos espectrais
- Técnicas de restauração de áudio



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Selecionar o áudio

[Selecionar intervalos de tempo](#)

[Selecionar intervalos espectrais](#)

[Selecionar artefatos e repará-los automaticamente](#)

[Selecionar tudo em uma forma de onda](#)


[Especificar os canais que deseja editar](#)

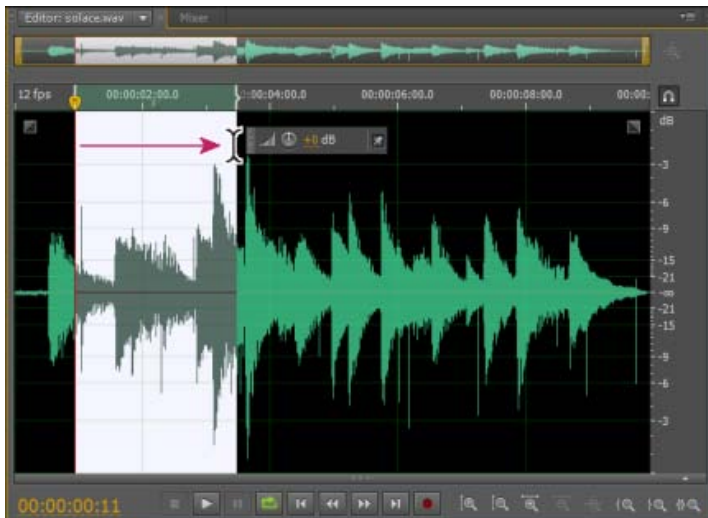
[Ajustar uma seleção para pontos de cruzamento zero](#)

[Ajustar aos marcadores, réguas, quadros e cruzamentos zero](#)

[Para o início](#)

Selecionar intervalos de tempo

1. Na barra de ferramentas, selecione a ferramenta Seleção de tempo .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para selecionar um intervalo, arraste-o para o painel Editor.



Arrastar para selecionar os intervalos de tempo

- Para estender ou encurtar uma seleção, arraste as bordas da seleção. (Clique com a tecla Shift pressionada além das bordas para estender rapidamente uma seleção em um local específico.)

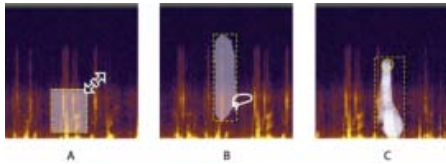
observação: se preferir, clique com o botão direito do mouse para estender ou encurtar uma seleção. Para ativar esse recurso, selecione Estender seleção na seção Geral, da caixa de diálogo Preferências.

[Para o início](#)

Selecionar intervalos espectrais




Ao trabalhar em uma exibição espectral, você pode usar a ferramenta de seleção Moldura, Laço ou Pincel para selecionar os dados de áudio nos intervalos espectrais específicos. A ferramenta de seleção Moldura permite selecionar uma área retangular. As ferramentas de seleção Laço e Pincel permitem fazer seleções de forma livre. Todas as três ferramentas permitem a edição e o processamento detalhados, incluindo uma flexibilidade incrível no trabalho de restauração do áudio. Por exemplo, se você encontrar artefatos de áudio, é possível selecionar e editar apenas as frequências afetadas, produzindo resultados superiores com um processamento mais rápido.

A ferramenta Seleção de pincel cria seleções únicas que determinam a intensidade dos efeitos aplicados. Para ajustar a intensidade, escolha por camadas os traços do pincel ou altere a configuração de Opacidade na barra de ferramentas. Quanto mais opaca for a área selecionada em branco, mais intensos serão os efeitos aplicados.




Tipos de seleções espectrais

A. Moldura B. Laço C. Pincel

1. Na barra de ferramentas, selecione Moldura , Laço  ou Pincel .
2. No painel Editor, arraste a exibição espectral para selecionar os dados de áudio desejados.

Observação: Ao realizar uma seleção em uma forma de onda estéreo, ela será aplicada a todos os canais por padrão. Para selecionar os dados de áudio nos canais específicos, escolha-os no menu *Editar > Ativar os canais*.

3. Para ajustar a seleção, siga um destes procedimentos:
 - Para mover a seleção, posicione o ponteiro na seleção e arraste-o até o local desejado.
 - Para redimensionar a seleção, posicione o ponteiro no canto ou na borda da seleção e arraste-o até o tamanho desejado. (Para seleções de pincel, também é possível ajustar a configuração de Tamanho do pincel na barra de ferramentas).
 - Para adicionar a uma seleção de laço ou pincel, arraste com a tecla Shift pressionada. Para retirar da seleção, arraste o item pressionando a tecla Alt.
 - Para determinar a intensidade dos efeitos aplicados às seleções de pincel, ajuste a configuração de Opacidade na barra de ferramentas.


Por padrão, o Adobe Audition reproduz apenas o áudio da seleção espectral. Para ouvir todo o áudio no mesmo intervalo de tempo, clique com o botão direito do mouse no botão Reproduzir e  cancele a seleção Executar somente a seleção espectral.

[Para o início](#) 

Selecionar artefatos e repará-los automaticamente

Para reparar pequenos artefatos de áudio individuais mais rapidamente, como cliques isolados ou pops, use o Pincel de recuperação para manchas. Ao selecionar o áudio com essa ferramenta, ela aplica automaticamente o comando *Favoritos > Corrigir automaticamente*.

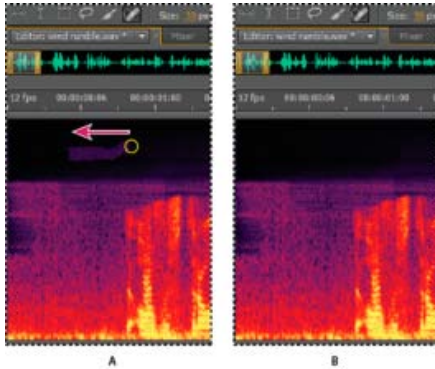
Observação: A correção automática é otimizada para pequenos artefatos de áudio e, assim, limitada às seleções de quatro segundos ou inferiores.

1. Na barra de ferramentas, selecione o Pincel de recuperação para manchas .
2. Para alterar o diâmetro de pixel, ajuste a configuração Tamanho. Ou pressione as teclas

de colchete.

- No painel Editor, clique e mantenha pressionado ou arraste um artefato de áudio para a exibição espectral.

Observação: Se você clicar sem pressionar o botão do mouse, o Audition moverá o indicador de tempo atual, dessa forma, é possível visualizar o áudio, mas não repará-lo. Para reparar o áudio ao clicar, selecione Criar uma seleção circular ao baixar o mouse nas preferências Geral.



Remover instantaneamente um artefato com o Pincel de recuperação para manchas

A. Antes B. Depois

[Para o início](#)

Selecionar tudo em uma forma de onda

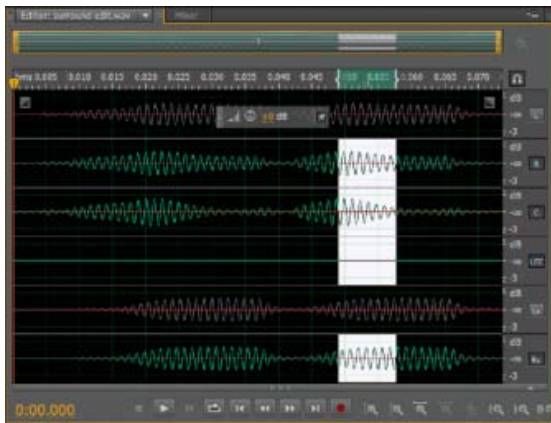
- Siga um destes procedimentos:
 - Para selecionar o intervalo visível de uma forma de onda, clique duas vezes no painel Editor.
 - Para selecionar tudo em uma forma de onda, clique três vezes no painel Editor.

[Para o início](#)

Especificar os canais que deseja editar

Por padrão, o Adobe Audition aplica as seleções e edita-as em todos os canais de uma forma de onda estéreo ou surround. No entanto, você pode selecionar e editar facilmente canais específicos.

- À direita do painel Editor, clique nos botões do canal na régua de amplitude. Para um arquivo estéreo, por exemplo, clique no botão do canal esquerdo **L** ou canal direito **R**.
Dica: para selecionar apenas um canal estéreo, arraste-o pela parte superior ou inferior do painel Editor, selecione Ativar edição de canal com reconhecimento de contexto na seção Geral da caixa de diálogo Preferências.



Seleção de canais específicos de um arquivo surround 5.1

[Para o início](#)

Ajustar uma seleção para pontos de cruzamento zero

Para várias tarefas de edição, como excluir ou inserir o áudio, os *cruzamentos zero* (pontos onde a amplitude é zero) são os melhores lugares para fazer as seleções. As seleções que começam e terminam nos cruzamentos zero reduzem a possibilidade de pops ou cliques audíveis na edição.


- Para ajustar uma seleção para os pontos de cruzamento zero mais próximos, escolha Editar > Cruzamentos zero. Em seguida, selecione uma opção, como Ajustar a seleção interna (que move as duas bordas internas para o próximo cruzamento zero).

Para reduzir a possibilidade de pops ou cliques, todas as edições terão o efeito crossfade. Você pode alterar a duração do crossfade na seção Dados da caixa de diálogo Preferências.

[Para o início](#)

Ajustar aos marcadores, régua, quadros e cruzamentos zero

O *Encaixe* faz com que os limites de seleção, bem como o indicador de tempo atual, sejam movidos para itens como marcadores, régua, pontos de cruzamento zero e quadros. A ativação do encaixe ajuda a fazer seleções precisas; no entanto, se preferir, você poderá desativar o encaixe de itens específicos.

1. Para ativar o encaixe dos itens selecionados, clique no ícone Alternar ajuste  na parte superior do painel Editor.
2. Para especificar itens de encaixe, escolha Editar > Encaixe, e selecione alguma das opções a seguir:

Ajustar aos marcadores Ajusta a um ponto do marcador. Para obter informações sobre a definição de marcadores, consulte Trabalhar com marcadores.

Ajustar à régua (aproximado) Ajusta apenas às divisões numéricas principais (como minutos e segundos) na linha de tempo.

observação: só é possível ativar um comando Ajustar à régua por vez.

Ajustar à régua (fino) Ajusta às subdivisões (como milissegundos) na linha de tempo. Ampliar (clique com o botão direito do mouse e arraste para a linha de tempo) para exibir subdivisões mais precisas e posicionar o cursor com mais precisão.

Ajustar ao cruzamento zero Ajusta ao local mais próximo onde o áudio cruza a linha central (o ponto de amplitude zero).

Ajustar aos quadros Ajusta a um limite de quadro, se o formato da hora for medido em quadros (como Compact Disc e SMPTE).

É possível acessar os comandos de encaixe clicando com o botão direito do mouse na linha de tempo.

A Adobe também recomenda

- Técnicas de restauração de áudio
- Sobre a exibição espectral
- Personalizar a exibição espectral
- Técnicas de restauração de áudio
- Ajustar aos terminais do clipe
- Ajustar às batidas do loop



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Fade visual e alteração de amplitude

Fade in ou out visual

Aumente ou diminua visualmente a amplitude

Fixe ou oculte o controle de amplitude visual

Embora os vários efeitos possam alterar a amplitude ou produzir fades, o fade visual e os controles de ganho tornam a tarefa mais rápida e intuitiva. Ao arrastar esses controles no painel Editor, uma visualização é exibida para ajudá-lo a ajustar o áudio com precisão.



Controles visuais no painel Editor

A. Controles de fade B. Controle de ganho (heads-up display)

Para aplicar o fade rapidamente no áudio selecionado, selecione Favoritos > Fade In ou Fade Out.

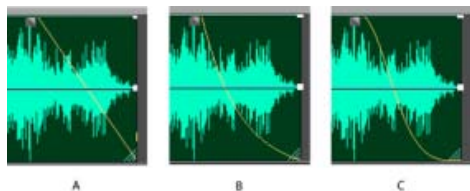
[Para o início](#)

Fade in ou out visual

O Adobe Audition oferece três tipos de fades visuais:



- Fades lineares produzem um volume uniforme que funciona bem quando há muito material. No entanto, se o fade soar muito abrupto, tente uma das outras opções.
- Fades logarítmicos alteraram o volume lentamente e, em seguida, rapidamente, ou vice-versa.
- Os fades de cosseno possuem forma de S, alterando o volume lentamente no início, rapidamente durante a maior parte do fade e lentamente no final.

Observação: No Editor de forma de onda, os fades alteram permanentemente os dados do áudio. Para aplicar fades que podem ser reajustados no Editor de múltiplas faixas, consulte *Clipes com fade ou crossfade em uma faixa*.



Tipos de fade

A. Linear B. Logarítmico C. Cosseno

- No canto superior esquerdo ou direito da forma de onda, arraste a alavanca Fade In  ou Fade Out  para dentro e execute um destes procedimentos:
 - Para obter um fade linear, arraste horizontalmente.
 - Para obter um fade logarítmico, arraste para cima ou para baixo.
 - Para obter um fade de cosseno (curva em S), mantenha pressionada a Tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS).

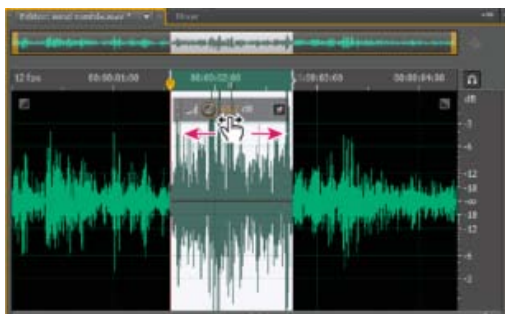
Para criar fades de cosseno por padrão e pressionar as teclas acima para criar fades lineares ou logarítmicos, altere a configuração Fade padrão nas Preferências gerais.

[Para o início](#) 

Aumente ou diminua visualmente a amplitude

1. No painel Editor, selecione o áudio específico ou, caso queira ajustar todo o arquivo, não selecione nada.
2. No controle de ganho que fica acima do painel, arraste o botão ou os números.

Os números indicam como a nova amplitude é semelhante à amplitude atual. Assim que soltar o botão do mouse, os números voltam para 0 dB, para que você possa fazer mais ajustes.




Alteração do volume da área selecionada

[Para o início](#) 

Fixe ou oculte o controle de amplitude visual

Por padrão, o controle de amplitude visual aparece no heads-up display (HUD) que flutua sobre todas as formas de onda. Se achar que o HUD desvia sua atenção, siga um destes procedimentos:

- Para bloquear o HUD em um local, clique no botão Fixar .
- Para mostrar o HUD somente em seleções destacadas, selecione Mostrar HUD apenas em faixas de seleção nas Preferências gerais.
- Para ocultar totalmente o HUD, desmarque Exibir > Mostrar HUD.

A Adobe também recomenda

- Efeito de envelope de volume (apenas para o Editor de forma de onda)
- Amplificar o efeito

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

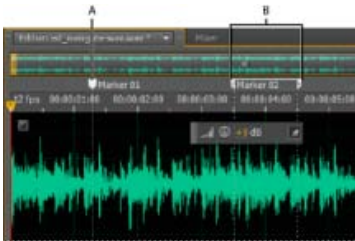
Trabalhar com marcadores

- Adicionar, selecionar e renomear os marcadores
- Ajustar, mesclar converter ou excluir marcadores
- Salvar o áudio entre os marcadores em novos arquivos
- Criação de listas de reprodução

Marcadores (às vezes, chamados de *signalizações*) são os locais definidos em uma forma de onda. Os marcadores facilitam a navegação em uma forma de onda para realizar uma seleção, executar edições ou reproduzir um áudio.

No Adobe Audition, um marcador pode ser um *ponto* ou *um intervalo*. Um ponto refere-se a uma posição de tempo específica na forma de onda (por exemplo, 1:08.566 do início do arquivo). Um intervalo tem uma hora de início e de término (por exemplo, toda a forma de onda de 1:08.566 a 3:07.379). Você pode arrastar os marcadores de início e de término para um intervalo em momentos diferentes.

Na linha de tempo, na parte superior do painel Editor, os marcadores têm alças brancas com as quais é possível selecionar, arrastar ou clicar com o botão direito do mouse para acessar os comandos adicionais.



Exemplos de marcadores

A. Ponto do marcador B. Intervalo de marcador

Observação: Para preservar os marcadores ao salvar um arquivo, selecione *Incluir marcadores e outros metadados*.

[Para o início](#)

Adicionar, selecionar e renomear os marcadores

Embora seja possível adicionar marcadores diretamente no painel Editor, o painel Marcadores é usado (Windows > Marcadores) para definir e selecionar os marcadores.

Para ocultar ou mostrar informações, como a *Duração* e o *Tipo*, escolha *Exibição de marcadores do menu do painel*


Adicionar um marcador

1. Siga um destes procedimentos:
 - Reproduzir áudio.
 - Coloque o indicador de tempo atual onde deseja fixar um ponto do marcador.
 - Selecione os dados de áudio que você deseja definir como o intervalo de marcador.

2. Pressione a tecla M ou clique no botão Adicionar marcador  no painel Marcadores.

Para criar automaticamente marcadores onde ocorre o silêncio, consulte as opções Excluir silêncio e Marcar áudio.

Selecionar marcadores

- Clique em um marcador no painel Editor ou Marcadores. Ou clique duas vezes para mover o indicador de tempo atual  até esse local e selecione a área para os marcadores de intervalo.
- Para selecionar marcadores adjacentes, clique no primeiro marcador que deseja selecionar no painel Marcadores e, em seguida, clique com a tecla Shift pressionado no último.
- Para selecionar marcadores não adjacentes, clique neles com o botão Ctrl pressionado (Windows) ou o botão Command (Mac OS) no painel Marcadores.
- Para mover o indicador de tempo atual (CTI, current-time indicator) para o marcador mais próximo, escolha Editar > Marcador > Mover CTI para o próximo ou anterior.

Renomear um marcador

1. No painel Marcadores, selecione o marcador.
2. Clique no nome do marcador e insira um novo nome.

[Para o início](#) 


Ajustar, mesclar converter ou excluir marcadores

Após criar marcadores, é possível ajustá-los para atender melhor às necessidades de um projeto de áudio.

Reposicionar marcadores

- No painel Editor, arraste as alças do marcador até um novo local.
- No painel Marcadores, selecione o marcador e insira novos valores de Início para os marcadores de ponto ou valores de Início, Término e Duração para os marcadores de intervalo.

Mesclar marcadores individuais

- No painel Marcadores, selecione os marcadores que deseja mesclar e clique no botão Mesclar .

O novo marcador mesclado herda o nome do primeiro marcador. Os marcadores de ponto mesclados tornam-se marcadores de intervalo.

Converter um marcador de ponto para um marcador de intervalo

- Clique com o botão direito do mouse na alça do marcador e escolha Converter no intervalo.


A alça do marcador é dividida em duas alças.

Converter um marcador de intervalo para um marcador de ponto

- Clique com o botão direito do mouse em uma alça do marcador e escolha Converter o ponto.


As duas partes da alça do marcador de intervalo se mesclam em uma única alça, com a hora de início do intervalo tornando-se o tempo do marcador de ponto.

Excluir marcadores

- Selecione um ou mais marcadores e clique no botão Excluir  no painel Marcadores.
- Clique com o botão direito do mouse na alça do marcador no painel Editor e escolha Excluir marcador.

[Para o início](#) ¹¹

Salvar o áudio entre os marcadores em novos arquivos

1. No Editor de forma de onda, escolha Janela > Marcadores.
2. Selecione um ou mais intervalos do marcador. (Consulte [Trabalhar com marcadores](#) .)
3. Clique no botão Exportar áudio  no painel Marcadores.
4. Defina as seguintes opções:

Usar nomes do marcador no nome do arquivo Usa o nome do marcador como prefixo para o nome do arquivo.

Prefixo Especifica um prefixo do nome do arquivo para os novos arquivos.

Nº de início de pós correção Especifica o número em que deve ser iniciado, ao adicionar números ao prefixo do nome do arquivo. O Adobe Audition adiciona automaticamente os números após o prefixo (por exemplo, prefix02, prefix03) para diferenciar os arquivos salvos.

Localização Especifica a pasta de destino para os arquivos salvos. Clique em Procurar para especificar uma pasta diferente.

Formato Especifica o formato do arquivo. A área Configurações de formato abaixo indica os modos de armazenamento e compactação de dados; para ajustá-los, clique em Alterar. (Consulte Configurações de formato de áudio.)

Tipo de amostra Indica a taxa de amostragem e a profundidade de bits. Para ajustar essas opções, clique em Alterar. (Consulte Converter a taxa de amostragem de um arquivo.)

Incluir marcadores e outros metadados Inclui marcadores de áudio e informações do painel de Metadados nos arquivos processados. (Consulte Exibição e edição de metadados XMP.)

[Para o início](#) ¹¹



Criação de listas de reprodução

Uma *lista de reprodução* é uma disposição de intervalos de marcador que você pode reproduzir em qualquer ordem e repetir um determinado número de vezes. Uma lista de reprodução permite testar versões diferentes de uma disposição, antes de confirmar as edições. É possível criar listas de reprodução no painel Lista de reprodução (Janela > Lista de reprodução).

Observação: Para armazenar uma lista de reprodução com um arquivo, salve no formato WAV. (Consulte

Salvar arquivos de áudio.)


Criar uma lista de reprodução

1. No painel Lista de reprodução, clique no botão Abrir o painel Marcadores .
2. No painel Marcadores, selecione os intervalos de marcador que deseja adicionar à lista de reprodução. Em seguida, clique no botão Inserir marcadores de intervalo na lista de reprodução  ou arraste os marcadores de intervalo para o painel Lista de reprodução

Alterar a ordem dos itens em uma lista de reprodução

- Arraste o item para cima ou para baixo.


Reproduzir itens em uma lista de reprodução

- Para reproduzir tudo ou parte da lista, selecione o primeiro item que você deseja reproduzir. Em seguida, clique no botão Reproduzir  na parte superior do painel.
- Para reproduzir um item específico, clique no botão Reproduzir à esquerda do nome do item.

Repetir um item em uma lista de reprodução

- Selecione um item e insira um número na coluna Repetir. Cada item pode ser repetido em uma quantidade diferente de vezes.

Excluir itens de uma lista de reprodução

- Selecione os itens e clique no botão Remover .
- Opções Excluir silêncio e Marcar áudio
- Processar lotes de arquivos

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Inverter, reverter e silenciar o áudio

[Inverter uma forma de onda](#)

[Reverter uma forma de onda](#)

[Criar silêncio](#)

[Para o início](#)

Inverter uma forma de onda

O efeito de Inverter inverte a fase de áudio em 180 graus. (Para entender os graus da fase, consulte [Medições da forma de onda](#)).

O efeito Inverter não produz uma alteração audível em uma forma de onda individual, mas é possível ouvir uma diferença ao combinar as formas de onda. Por exemplo, você pode inverter o áudio colado para alinhá-lo melhor com o áudio existente. Ou, você pode inverter um canal de um arquivo estéreo para corrigir uma gravação defasada.

1. Se quiser inverter parte de uma forma de onda, selecione o intervalo desejado. Ou, cancele a seleção de todos os dados de áudio para inverter a forma de onda inteira.
2. Escolha Efeitos > Inverter.

[Para o início](#)

Reverter uma forma de onda


O efeito Reverter reverte uma forma de onda da direita para a esquerda, para que seja reproduzida ao contrário. O efeito Reverter é útil para criar efeitos especiais.

1. Se quiser reverter parte da forma de onda, selecione o intervalo desejado. Ou, cancele a seleção de todos os dados de áudio para reverter a forma de onda inteira.
2. Escolha Efeitos > Reverter.

[Para o início](#)

Criar silêncio

A opção Criar silêncio é útil para inserir pausas e remover ruídos não essenciais de um arquivo de áudio. O Adobe Audition fornece duas maneiras de criar silêncio:

- Para silenciar o áudio existente no Editor de forma de onda, selecione o conteúdo desejado e escolha Efeitos > Silêncio. Ao contrário da exclusão ou do corte de uma seleção, que une o material circundante, o silenciamento deixa a duração da seleção intacta.
- Para adicionar silêncio no Editor de forma de onda ou de múltiplas faixas, posicione o indicador de tempo atual  ou selecione um áudio existente. Em seguida, escolha Editar > Inserir > Silêncio, e insira o número de segundos. Qualquer áudio à direita é cortado no tempo, aumentando a duração. Se necessário, os clipes de múltiplas faixas são divididos.

A Adobe também recomenda

- Medidas da forma de onda
- Opções Excluir silêncio e Marcar áudio



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Como automatizar tarefas comuns no Audition

Favoritos

Processar lotes de arquivos

[Para o início](#) ⁺

Favoritos


Os *Favoritos* são combinações de efeitos, atenuações e ajustes de amplitude que você pode salvar e aplicar novamente em qualquer arquivo ou seleção no Editor Waveform. O menu Favoritos lista alguns padrões para começar, além de todos os favoritos adicionais criados por você.

Para atribuir favoritos a atalhos de teclado, consulte Personalizar atalhos.

Crie um favorito a partir de uma combinação de ajustes

1. No Editor Waveform, selecione Favoritos > Iniciar o registro do favorito.
2. Aplique efeitos, atenuações e ajustes de amplitude que você deseja salvar.
3. Selecione Favoritos > Parar o registro do favorito e nomeie o favorito.

Crie um favorito a partir de um efeito específico

1. Ajuste as configurações do efeito conforme desejado.
2. No canto superior direito da caixa de diálogo do efeito, clique no ícone do Favorito . Em seguida, nomeie o favorito.

Excluir um favorito


1. Selecione Favoritos > Excluir favorito.
2. Selecione o nome do favorito e clique em OK.

•

[Para o início](#) ⁺

Processar lotes de arquivos

Processe lotes de arquivos para aplicar rapidamente seu tipo de processamento favorito, redimensionar ou salvar um novo formato. Automatize tarefas comuns rapidamente, como a exportação para o formato mp3 ou a aplicação de efeitos idênticos em arquivos relacionados.

1. No Editor Waveform, selecione Janela > Processamento em lote.
2. No painel do Processamento em lote, clique no botão Adicionar arquivos  para ver os arquivos em seu sistema. (Para adicionar rapidamente todos os arquivos abertos, selecione Arquivo > Salvar todos os áudios como Processamento em lote.)

Observação: *Por padrão, o processamento em lote é limitado a três arquivos por vez*

para proporcionar um desempenho otimizado. Para processar mais arquivos, altere o valor para o Número máximo de processos de arquivos simultâneos nas Preferências de dados.

3. Selecione uma opção de processamento no menu Favoritos. Em seguida, siga um destes procedimentos:
 - Para processar os arquivos existentes, desmarque a opção Exportar na parte inferior do painel e clique em Executar.
 - Para processar novos arquivos, selecione Exportar e clique em Executar. (Para personalizar Configurações de exportação, consulte a próxima etapa.)
4. Clique em Configurações de exportação e defina as seguintes opções:

Prefixo e sufixo do nome do arquivo Ajuda você a identificar arquivos em lote.

Modelo Especifica uma convenção de nomenclatura para arquivos processados, como por exemplo, Artista, Data, Música (%a/%d/%s/).

Para saber mais sobre diferentes modelos de nomes de arquivos de processamento em lote, leia esta publicação do blog escrita por Durin Gleaves.

Localização Especifica a pasta de destino para arquivos processados.

Igual ao local do arquivo de origem Salva arquivos modificados na mesma pasta que o arquivo de origem do arquivo.

Substituir arquivos existentes Substitui automaticamente arquivos com o mesmo nome.

Formato Especifica o formato do arquivo. A área das Configurações de formato abaixo mostra os modos de compactação e armazenamento de dados. Para definir esses modos, clique em Alterar. (Consulte Configurações de formato de áudio.)

Tipo de amostra Indica a taxa de amostragem e a profundidade de bits. Para personalizar essas opções, clique em Alterar. (Consulte Converter a taxa de amostragem de um arquivo.)

Tipo de amostra novo Indica a taxa de amostragem e a profundidade de bits após a exportação. Se os arquivos de origem possuem vários tipos de amostra, clique no menu pop-up para ver de que maneira cada arquivo será convertido. (O menu não aplica opções de conversão. Para definir essas opções, clique em Alterar o Tipo de amostra.)

Remover arquivos no painel após a conclusão Remove os nomes de arquivos do painel de Processamento em lote após a exportação.

Incluir marcadores e outros metadados Inclui marcadores de áudio e informações do painel de Metadados nos arquivos processados. (Consulte Trabalhar com marcadores e Visualizar e editar metadados XMP.)

- Selecionar o áudio
- Usar predefinições de efeito
- Normalizar o efeito (apenas para o Editor Waveform)
- Analisar a amplitude

Análise a fase, a frequência e amplitude com o Audition

Analisar a fase

Analisar o intervalo de frequências

Analisar a amplitude

O Adobe Audition fornece diversas maneiras de analisar o áudio. Para comparar as relações de fase entre dois canais, use o painel de Medidor de fase. Para analisar o tom e o intervalo dinâmico, use os painéis Análise de frequência e Estatísticas de amplitude.

O Editor de forma de onda também fornece a Exibição de frequência espectral, que pode ser usada em conjunto com os métodos de análise acima. (Consulte Exibição de áudio no Editor de forma de onda.)

[Para o início](#) ⁺

Analisar a fase

O painel Medidor de fase mostra os canais fora de fase para as formas de onda estéreo e surround, no qual é possível acessar com os comandos Efeitos > Inverter. (Consulte Inverter uma forma de onda.) Esse painel também ajuda a identificar canais avançados na fase que soam semelhantes, se somados ao mono. (Consulte Converter uma forma de onda para surround, estéreo e mono.)

Para compreender a fase de áudio, consulte Como as ondas sonoras interagem.

1. Escolha Janela > Medidor de fase.
2. Clique com o botão direito do mouse no painel Medidor de fase e escolha os canais nos menus Canal e Comparar a.
3. No painel Editor, selecione um intervalo, se desejado, e inicie a reprodução.

No Medidor de fase, o áudio à esquerda está mais fora de fase, enquanto o da direita está mais dentro da fase. -1,0 reflete o cancelamento total da fase, enquanto 1,0 reflete um conteúdo de áudio idêntico em cada canal.

Para personalizar a aparência do medidor, clique nele com o botão direito do mouse e selecione Mostrar gradiente de cores ou Mostrar medidores LED.

[Para o início](#) ⁺

Analisar o intervalo de frequências

É possível usar o painel Análise de frequência para identificar as faixas de frequência com problemas, que poderão ser corrigidas com um efeito de filtro.

1. Escolha Janela > Análise de frequência.
2. No painel Editor, clique em um ponto no tempo, selecione um intervalo ou inicie a reprodução.
3. No painel Análise de frequência, visualize a frequência ao longo do eixo horizontal e a amplitude no eixo vertical.

Se você selecionou um intervalo, o Adobe Audition analisará apenas o ponto central.

Para analisar a frequência total do intervalo, clique em *Explorar seleção*.

Opções de Análise de frequência

Escala Indica a escala da frequência em logaritmos (refletindo a audição humana) ou linearmente (fornecendo mais detalhes para frequências superiores).

Copiar todos os dados gráficos

Copia um relatório de texto dos dados de frequência para a área de transferência do sistema.

Botões Espera Permite aumentar até oito instantâneos de frequência, enquanto uma forma de onda é reproduzida. O contorno de frequência (que é renderizado na mesma cor do botão clicado) está congelado no gráfico e sobreposto a outros contornos de frequência. Para limpar um contorno de frequência congelado, clique novamente no botão Espera correspondente.

Exibir Altera a exibição do gráfico. Escolha um dos seguintes estilos:

Linhas Exibe a amplitude em cada frequência com linhas simples. Por padrão, o canal esquerdo é verde; o direito é azul.

Área Também exibe linhas de amplitude, mas preenche a área abaixo das linhas com uma cor sólida e suaviza as diferenças de amplitude na mesma área.

Barras Exibe o efeito de resolução da análise, dividindo a exibição em segmentos retangulares. Quanto mais alto o FFT, maior será a resolução da análise e mais estreitas serão as barras.

Canal superior Determina qual canal de um arquivo estéreo ou surround se sobrepõe a outros no gráfico. Para combinar os canais exibidos, escolha a Média.

Explorar ou Explorar seleção Explora o arquivo inteiro ou a seleção e exibe os dados de frequência médios no gráfico. (Por padrão, o gráfico exibe os dados do ponto central nos arquivos e nas seleções).

Opções avançadas

Tamanho de FFT Especifica o tamanho de FFT. Os tamanhos maiores de FFT informam dados de frequência mais precisos, mas exigem mais tempo de processamento.

Janela Determina a forma de FFT. Essas funções são listadas em ordem, da mais estreita à mais ampla. As funções mais estreitas incluem menos frequências de surround, mas refletem com menos precisão as frequências centrais. As funções mais amplas incluem menos frequências de surround, mas refletem com mais precisão as frequências centrais. As opções de Hamming e Blackman oferecerem resultados gerais excelentes.

Referência de 0 dB Determina a amplitude em que os dados de áudio de 0 dBFS de larga escala são exibidos. Por exemplo, um valor de zero exibe o áudio de 0 dBFS a 0 dB. Um valor de 30 exibe o áudio de 0 dBFS a -30 dB. Esse valor move o gráfico para cima ou para baixo; ele não altera a amplitude dos dados de áudio.

Dica: ajuste a Referência de 0 dB para calibrar essa exibição para outra referência de decibéis, como o nível de pressão sonora (SPL, Sound pressure level).


Valor em [x] Hz Revela a amplitude precisa para as frequências específicas ao posicionar o mouse sobre o gráfico.

Frequência total Para o ponto inicial de um intervalo selecionado, indica a frequência média.

Nota musical total Para o ponto inicial de um intervalo selecionado, indica a posição do teclado e a variação do ajuste padrão (A440). Por exemplo, A2 +7 equivale ao segundo menor A em um teclado, ajustado 7% mais alto do que o normal.

Gráficos de frequência do zoom

No painel Análise de frequência, é possível ampliar ou reduzir os gráficos para analisar a frequência com mais detalhes.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para ampliar um gráfico, clique com o botão direito do mouse e arraste o ícone de lupa para a régua vertical ou horizontal.
 - Para navegar em um gráfico ampliado, clique com o botão esquerdo do mouse e arraste o ícone de mão  para a régua vertical ou horizontal.
 - Para reduzir um gráfico ampliado, clique com o botão direito do mouse na régua vertical ou horizontal e escolha Menos zoom para retornar ao tamanho anterior, ou Desativar zoom para diminuir o zoom completamente.



Zoom e navegação em um gráfico de Análise de frequência

[Para o início](#) 

Analisar a amplitude

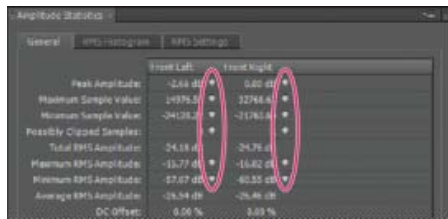
1. No Editor de forma de onda, escolha Janela > Estatísticas de amplitude.
2. Para calcular as estatísticas de um arquivo inteiro ou uma seleção, clique em Explorar ou Explorar seleção. (Por padrão, as estatísticas são calculadas do ponto central dos arquivos e das seleções.)

É possível ajustar uma seleção no painel Editor. Clique novamente em Explorar seleção para recalcular as estatísticas.

3. Avalie a amplitude das guias a seguir:
 - A guia Geral exibe as estatísticas numéricas que indicam o intervalo dinâmico, identifica amostras de clipes e observa qualquer deslocamento de DC.
 - A guia Histograma do RMS exibe um gráfico que mostra a prevalência relativa de cada amplitude. A régua horizontal mede a amplitude em decibéis e a vertical mede a prevalência, usando a fórmula do RMS. Escolha um canal para exibir o menu Mostrar canal.

Dica: use a guia Histograma para identificar amplitudes prevalentes e, em seguida, comprima-as, limite-as ou normalize-as com um efeito de amplitude.

Opções gerais




Clique nos ícones à direita dos valores para navegar até o local correspondente no arquivo.

Amplitude de pico Exibe a amostra com a amplitude mais alta no formulário de decibéis.

Valor máximo de amostra Exibe a amostra com a amplitude mais alta.

Valor mínimo de amostra Exibe a amostra com a amplitude mais baixa.

Amostras de cliques possíveis Exibe o número de amostras que, provavelmente, excederam 0 dBFS. Clique no ícone  à direita desse valor para navegar até a primeira amostra de clique no arquivo de áudio. (Se necessário, clique novamente no ícone para exibir as amostras de cliques subsequentes.)

Amplitude total, máxima, mínima e média de RMS Exibe os valores com média quadrática da seleção. Os valores do RMS são baseados na prevalência de amplitudes específicas, muitas vezes, refletindo uma intensidade percebida melhor que as amplitudes absolutas ou médias.

Deslocamento de DC Exibe qualquer deslocamento de corrente contínua aplicado à forma de onda durante a gravação. Os valores positivos estão acima da linha central e os negativos estão abaixo. (Consulte Deslocamento de corrente DC.)

Profundidade de bits medida Informa a profundidade de bits da forma de onda. (32 indica que a forma de onda usa o intervalo de flutuação total de 32 bits).

Intervalo dinâmico Reflete a diferença entre a Amplitude máxima e mínima de RMS.

Intervalo dinâmico usado Exibe o intervalo dinâmico menos os longos períodos incomuns de baixa amplitude de RMS, como passagens silenciosas.

Volume Exibe a amplitude média.

Volume percebido Compensa a ênfase de audição humana em frequências médias.

Copiar Copia todas as estatísticas da guia Geral para a área de transferência do sistema.

Opções de Configurações de RMS

Para ajustar a forma como as estatísticas de RMS são calculadas, defina as seguintes opções:

0 dB = onda senoidal de FS Corresponde ao nível de dB com uma onda senoidal de larga escala, onde a amplitude de pico seja aproximadamente 3,01 dB mais baixa do que uma onda quadrada de larga escala.

0 dB = onda quadrada de FS Corresponde ao nível de dB com uma onda quadrada de larga escala, onde a amplitude de pico seja aproximadamente 3,01 dB mais alta do que uma onda senoidal de larga escala.

Conta para DC Ignora qualquer deslocamento de DC nas medidas.

Largura da janela Especifica o número de milissegundos em cada janela de RMS. Um intervalo selecionado contém uma série de janelas, nas quais o Adobe Audition calcula a média dos valores de RMS mínimo e máximo. Para obter os valores mais precisos de RMS, use janelas largas para o áudio com um intervalo dinâmico amplo, e janelas estreitas para o áudio com um intervalo dinâmico estreito.



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Conversão dos tipos de amostra

- [Ouvir um arquivo em uma taxa de amostragem diferente](#)
- [Converter a taxa de amostragem de um arquivo](#)
- [Converter uma forma de onda para surround, estéreo e mono](#)
- [Alterar a profundidade de bits de um arquivo](#)
- [Use as predefinições de conversão da taxa de amostragem](#)

[Para o início](#) ⁺

Ouvir um arquivo em uma taxa de amostragem diferente

O comando Interpretar a taxa de amostragem permite ouvir como um arquivo de áudio soa em uma taxa de amostragem diferente. (Consulte Noções básicas sobre a taxa de amostragem.) Esse comando ajuda a identificar os arquivos que especificam uma taxa incorreta no cabeçalho do arquivo. Para converter permanentemente a taxa de amostragem, escolha Editar > Converter tipo de amostra.

1. No Editor de forma de onda, escolha Editar > Interpretar a taxa de amostragem.
2. Insira uma taxa de amostragem na caixa de texto ou escolha uma taxa de amostragem comum na lista.

Observação: Embora seja possível trabalhar no Adobe Audition com taxas de amostra que variam de 6000 a 192.000 Hz, a sua placa de som talvez não consiga reproduzir todas as taxas corretamente. Para determinar as taxas de amostra compatíveis, consulte a documentação da placa.

[Para o início](#) ⁺

Converter a taxa de amostragem de um arquivo

A taxa de amostragem de um arquivo determina a faixa de frequência da forma de onda. Ao converter a taxa de amostragem, lembre-se de que a maioria das placas de áudio é compatível apenas com algumas taxas de amostra.

1. No Editor de forma de onda, escolha Editar > Converter tipo de amostra.
Para acessar rapidamente a caixa de diálogo Converter tipo de amostra, clique duas vezes na seção Tipo de amostra na barra de status. (Consulte Exibir a barra de status..)
2. Selecione uma taxa na lista Taxa de amostragem ou insira uma taxa personalizada na caixa de texto.
3. Na seção Avançado, arraste o controle deslizante Qualidade para ajustar a qualidade de conversão da amostragem.

Os valores mais altos retêm frequências mais altas, mas a conversão leva mais tempo. Os valores mais baixos exigem menos tempo de processamento, mas reduzem as frequências altas.

Use valores de Qualidade mais altos sempre que reduzir a resolução de uma taxa alta para baixa. When upsampling, higher values have little effect.

4. For the best results, select Pre/Post Filter to prevent aliasing noise.

Converter uma forma de onda para surround, estéreo e mono

O comando Converter tipo de amostra é a maneira mais rápida de converter uma forma de onda para um número diferente de canais.

1. No Editor de forma de onda, escolha Editar > Converter tipo de amostra.
2. No menu Canais, selecione Mono, Estéreo ou 5.1.
3. Na seção Avançado, insira as porcentagens para Mistura esquerda e Mistura direita:
 - Ao converter de mono para estéreo, as opções Mistura esquerda e Mistura direita especificam a amplitude relativa com que o sinal mono original é colocado em cada lado do sinal estéreo. Por exemplo, você pode colocar o mono de origem somente no canal esquerdo, somente no canal direito ou em qualquer ponto no meio.
 - Ao converter de estéreo para mono, as opções Mistura esquerda e Mistura direita controlam a quantidade de sinal do canal respectivo que será misturada à forma de onda do mono final. O método de mistura mais comum usa 50% dos dois canais.

Para outras técnicas de conversão de canal, consulte os seguintes tópicos:

- Extrair canais de áudio para arquivos mono
- Misturar dados de áudio ao colar
- Efeito do Misturador de canais

Alterar a profundidade de bits de um arquivo

A profundidade de bits de um arquivo determina o intervalo dinâmico do áudio. (Consulte Noções básicas da profundidade de bits.) O Adobe Audition é compatível com a resolução de até 32 bits. Você pode aumentar a profundidade de bits de um arquivo para obter um intervalo dinâmico maior, ou reduzir a profundidade de bits para reduzir o tamanho do arquivo.

Observação: Alguns aplicativos e reprodutores de mídia comuns exigem o áudio de 16 bits ou mais baixo.

1. No Editor de forma de onda, escolha Editar > Converter tipo de amostra.
2. Selecione uma Profundidade de bits no menu ou insira uma profundidade de bits personalizada na caixa de texto.
3. Na seção Avançado, defina as seguintes opções:

Pontilhamento Ativa ou desativa o pontilhamento ao converter para uma profundidade de bits menor. Se o pontilhamento for desativado, a profundidade de bits será truncada repentinamente, produzindo um efeito craquelado nas passagens de volume baixo, causado pela distorção de quantificação.

Embora o pontilhamento apresente uma pequena quantidade de ruído, o resultado é superior à distorção aprimorada, que de outra forma, seria ouvida nos níveis de sinal baixo. O pontilhamento também permite ouvir os sons que seriam mascarados pelos limites de ruído e distorção do áudio em uma profundidade de bits mais baixa.

Tipo de pontilhamento Controla como o ruído de pontilhamento é distribuído em relação ao valor de amplitude original. Em geral, o Triangular fornece a melhor combinação entre a relação sinal/ruído, a distorção e a modulação do ruído.



Tipo de pontilhamento	Reduz a relação sinal/ruído	Modulação de ruído
Triangular	4,8 dB	Não
Gaussiano	6,0 dB	Não essencial

observação: o Triangular (formato) e o Gaussiano (formato) movem um pouco mais de ruído em frequências altas. Para obter mais controle, defina as opções de Forma de ruído.

Forma de ruído Determina quais frequências contêm o ruído de pontilhamento. Ao inserir a forma de ruído, talvez seja possível usar profundidades de pontilhamento mais baixas sem introduzir artefatos sonoros. A melhor forma depende do áudio de origem, da taxa de amostragem final e da profundidade de bits.

observação: a Forma de ruído é desativada para as taxas de amostra abaixo de 32 kHz, porque todo o ruído permaneceria em frequências audíveis.

Ritmo alto

Com um crossover definido para 7,3 kHz, o ruído de pontilhamento é reduzido para -180 dB a 0 Hz e -162 dB a 100 Hz.

Inclinação leve

Com um crossover definido para 11 kHz, o ruído é reduzido para -3 dB a 0 Hz e -10 dB a 5 kHz.

Neutra

Leve, é fixa em até 14 kHz, aumenta o ruído até um máximo de 17 kHz e fica novamente fixa em frequências mais altas. O ruído de fundo soa igual ao que seria sem a formação de ruído, mas é cerca de 11 dB mais silencioso.

Pesada, é plana em até 15,5 kHz, colocando todo o ruído de pontilhamento acima de 16 kHz (ou em qualquer lugar onde o crossover esteja especificado). Ouvidos sensíveis poderão escutar um zumbido agudo se o crossover estiver muito baixo. No entanto, caso haja uma conversão de 48 ou 96 kHz de áudio, o crossover poderá ser inserido bem acima de 20 kHz.

Dica: escolha uma forma Neutra para evitar um ruído de fundo sonoramente colorido. Observe, no entanto, que o ruído soará mais alto do que com outras formas.

Forma de U

Superficial, é predominantemente plana de 2 kHz a 14 kHz, mas torna-se mais alta à medida que o áudio atinge 0 Hz, pois as frequências baixas são muito menos audíveis. Média, coloca um pouco mais de ruído nas alturas acima de 9 kHz, permitindo um ruído menor abaixo dessa frequência. Intensa, aumenta ainda mais o ruído acima de 9 kHz, mas também o reduz muito mais na faixa de 2 a 6 kHz.

Pesada

Leve, tenta combinar como o ouvido percebe os sons de nível baixo, reduzindo mais o ruído na faixa de 2 a 6 kHz e aumentando-o na faixa de 10 a 14 kHz. Em volumes altos, o ruído pode ser mais perceptível. Pesada, reduz de forma mais uniforme a faixa mais sensível de 2 a 6 kHz, às custas de mais ruído acima de 8 kHz.

Crossover Especifica a frequência acima da qual a forma de ruído ocorrerá.


Intensidade Especifica a amplitude máxima do ruído adicionado a qualquer frequência.


Modo adaptável Varia a distribuição do ruído entre as frequências.

[Para o início](#)

Use as predefinições de conversão da taxa de amostragem

Se for necessário fazer a mesma conversão em vários arquivos, é possível economizar tempo usando uma predefinição de conversão da taxa de amostragem.

1. Choose Edit > Convert Sample Type.
2. Ajuste as configurações como desejado.
3. Clique no botão Nova predefinição 

Após criar uma predefinição, ela será exibida na lista Predefinições, na parte superior da caixa de diálogo. Se desejar excluir uma predefinição, selecione-a na lista e clique no botão Excluir .



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Aplicação de efeitos

Permitir extensões CEP

Neste artigo

[Visão geral](#)

[Acessar as extensões CEP](#)

[Para o início](#)

Visão geral

O Audition CC é compatível com as extensões CEP (Common Extensibility Platform), que permitem aos desenvolvedores construir painéis integrados nos aplicativos para desktop da Adobe.

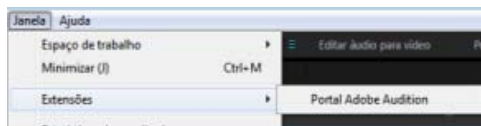
Os desenvolvedores criam os painéis usando HTML5 e Javascript. Eles usam o ExtendScript para se comunicar com o aplicativo.

O repositório do [Adobe-CEP](#) em Github contém o código fonte, a documentação e as extensões criadas pela comunidade.

[Para o início](#)

Acessar as extensões CEP

Selecione **Janela > Extensões > Portal do Adobe Audition** para acessar as extensões.



Você pode instalar extensões usando o aplicativo de desktop da Creative Cloud. Baixe o aplicativo da [Adobe Add-ons Marketplace](#) e ative a Sincronização de arquivo para instalar automaticamente as extensões.

Você pode usar o SDK para criar extensões CEP personalizadas. Consulte a documentação e o exemplo de código no SDK.

Baixe o Audition SDK no Audition Developer Center.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Adicionar plug-ins de terceiros

Os plug-ins de terceiros permitem ampliar os poderosos efeitos já fornecidos com o Adobe Audition. O aplicativo é compatível com plug-ins VST em ambas as plataformas e plug-ins de unidades de áudio no Mac OS.

A aplicação de efeitos do plug-in é igual à aplicação dos efeitos embutidos. Para obter informações sobre os recursos do plug-in, consulte a documentação fornecida pelo fabricante do plug-in.

Ativar plug-ins de unidades de áudio e plug-ins VST

Você precisa ativar os plug-ins de terceiros para acessá-los no Adobe Audition. Por padrão, todos os plug-ins de terceiros ficam desativados. Para otimizar o desempenho, ative somente os plug-ins que você planeja usar no Adobe Audition.

Observação: Se os efeitos estiverem sendo usados em uma sessão com várias faixas, feche a sessão.

1. Selecione Efeitos > Gerenciador de plug-in de áudio.
2. Na seção Pastas do plug-in VST, clique em Adicionar para escolher as pastas personalizadas nas quais você deseja escanear os plug-ins. Clique em Padrão para especificar a pasta VST padrão do seu sistema operacional.
3. Na seção Plug-ins disponíveis, clique em Escanear plug-ins.
Se você atualizou recentemente um plug-in, selecione Escanear plug-ins existentes novamente.
4. Selecione os plug-ins que você deseja acessar no Adobe Audition e, em seguida, clique em OK.

Observação: Se um efeito de terceiros for incompatível, o Adobe Audition o adiciona a um submenu Não compatível nos menus de efeitos.

A Adobe também recomenda

- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda
- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas
- Automatização das configurações da faixa

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Efeitos Envelope de fade e Envelope de ganho (somente Editor de forma de onda)

Os efeitos Amplitude e Compactação > Envelope de fade e Envelope de ganho possuem funções similares, mas modificam o áudio de maneiras diferentes:

- Escolha Envelope de fade para reduzir a amplitude por quantidades variáveis ao longo do tempo.
- Escolha Envelope de ganho para aumentar ou reduzir a amplitude ao longo do tempo.

No painel Editor, clique na linha de envelope amarela para adicionar quadros-chave, e arraste-os para cima ou para baixo para alterar a amplitude. Para selecionar, reposicionar ou excluir vários quadros-chave rapidamente, consulte [Ajuste da automação com quadros-chave](#).

Selecione a opção Curvas de spline para criar transições suaves entre quadros-chave, e não transições lineares. Consulte [Sobre as curvas de spline para gráficos](#).



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Efeito Doppler Shifter (somente Editor de forma de onda)

O efeito Especial > Doppler Shifter cria o aumento e a diminuição do tom que observamos quando um objeto se aproxima e então passa por nós, como quando um carro de polícia passa com a sirene ligada. Quando o carro vem em sua direção, o som chega aos seus ouvidos como uma frequência mais alta porque cada onda de som é compactada pelo carro que se move para a frente. O oposto ocorre conforme o carro passa; as ondas estão estendidas, resultando em um som mais baixo.

Observação: Ao contrário de muitos efeitos gráficos do Adobe Audition, o gráfico Doppler Shifter não é interativo: ou seja, não é possível manipular diretamente o gráfico. Em vez disso, o gráfico muda conforme você ajusta os parâmetros do efeito.

Tipo de caminho Define qual caminho a fonte de som tomará. Dependendo do tipo de caminho, um conjunto diferente de opções será disponibilizado.

Opções de linha reta:

- Distância de início define o ponto inicial virtual (em metros) do efeito.
- Velocidade define a velocidade virtual (em metros por segundo) na qual o efeito se move.
- A partir de define a direção virtual (em graus) da onde o efeito será exibido.
- Passa em frente a especifica a distância (em metros) na qual o efeito aparece na frente do ouvinte.
- Passa pela direita especifica a distância (em metros) na qual o efeito aparece à direita do ouvinte.

Opções circulares:

- Raio define todas as dimensões circulares (em metros) do efeito.
- Velocidade define a velocidade virtual (em metros por segundo) na qual o efeito se move.
- Ângulo de início define o ângulo virtual inicial (em graus) do efeito.
- Centro em frente a especifica a distância (em metros) na qual a fonte de som está na frente do ouvinte.
- Centro à direita de especifica a distância (em metros) na qual a fonte de som está à direita do ouvinte.

Ajustar volume com base na distância ou na direção Ajusta automaticamente o volume do efeito com base nos valores especificados.

Nível de qualidade Fornece seis níveis diferentes de qualidade de processamento. Os níveis de qualidade mais baixa exigem menos tempo de processamento, mas níveis de qualidade mais alta geralmente produzem melhores resultados de som.

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Referência de efeitos

Efeitos de diagnóstico (apenas para o Editor de forma de onda) do Audition

Diagnosticar e restaurar, excluir ou marcar áudio

Opções de DeClicker

Opções do DeClipper

Opções Excluir silêncio e Marcar áudio

Os diagnósticos estão disponíveis por meio do menu Efeitos ou diretamente do painel Diagnósticos (Janela > Diagnósticos). Essas ferramentas permitem remover rapidamente cliques, as distorções ou o silêncio do áudio, bem como adicionar marcadores onde o silêncio ocorre.

Para obter o máximo de controle sob a restauração do áudio, use os diagnósticos junto com as ferramentas Exibição espectral e Redução de ruído. Consulte Técnicas para restauração de áudio.

Restaurar áudio recortado usando câmeras DSLR



Recuperar intervalo dinâmico perdido com o efeito DeClipper.... [Leia mais](#)

<http://tv.adobe.com/watch/short-and-suite/bat...>



por **Jason Levine**

<http://tv.adobe.com/show/a..>

[Para o início](#)

Diagnosticar e restaurar, excluir ou marcar áudio

Diferente dos efeitos convencionais de redução de ruído, que processam todo o áudio selecionado, os diagnósticos buscam áreas problemáticas ou silenciosas e, em seguida, permite que você escolha qual deseja alterar.

1. No painel de Diagnósticos, escolha uma opção no menu Efeito.
2. Clique em Escanear.
3. Na parte inferior do painel, siga um destes procedimentos:
 - Selecione um ou mais itens detectados na lista e clique em Reparar, Excluir ou Marcar. (As opções disponíveis dependem do efeito de diagnóstico escolhido.)

Dica: para marcar cliques ou recortes detectados, clique com o botão direito do mouse nos itens selecionados na lista e selecione Criar marcadores no menu pop-up. (Consulte Trabalho com marcadores.)
 - Clique em Reparar tudo, Excluir tudo ou Marcar tudo para alterar todos os itens detectados.
 - Clique na lupa para ampliar um problema selecionado no painel Editor. Clique no

ícone novamente para reduzir a imagem.

- Clique em Limpar reparados, Excluídos ou Marcados para remover os itens que já foram alterados na lista.

[Para o início](#) 

Opções de DeClicker

O efeito Diagnósticos > DeClicker detecta e remove estalos e ruídos de microfones sem fio, discos de vinil e outras fontes.

As opções do DeClicker correspondem às opções do Removedor automático de clique, que pode ser combinado com outros efeitos no Effects Rack e aplicados no Editor de múltiplas faixas. (Consulte Efeito Removedor automático de clique.) Esse efeito também aplica várias verificações e a reparação de passagens automaticamente; para atingir o mesmo nível de redução de cliques com o DeClicker, você deve aplicá-lo manualmente várias vezes. No entanto, o DeClicker permite avaliar cliques detectados e escolher quais alterar.

No painel Diagnósticos, clique em Configurações para acessar as seguintes opções:

Limite Determina a sensibilidade ao ruído. Configurações mais baixas detectam mais cliques e estalos, mas podem incluir um áudio que você deseja manter. As configurações variam de 1 a 100, o padrão é 30.

Complexidade Indica a complexidade do ruído. As configurações mais altas exigem mais processamento, mas podem degradar a qualidade do áudio. As configurações variam de 1 a 100, o padrão é 16.

Para identificar visualmente cliques, amplie e use a Exibição da frequência espectral com uma resolução de 256 bandas. (Você pode acessar essa configuração na guia Exibir espectral da caixa de diálogo Preferências.) A maioria dos cliques aparece como barras verticais brilhantes que vão da parte superior até a parte inferior da exibição.

[Para o início](#) 

Opções do DeClipper

O efeito Diagnósticos > DeClipper repara formas de onda recortadas preenchendo as sessões recortadas com novos dados de áudio. O corte ocorre quando a amplitude do áudio excede o nível máximo da profundidade de bits atual. Em geral, os cortes são o resultado de níveis de gravação muito altos. É possível monitorar o corte durante a gravação ou a reprodução observando os Medidores de nível; quando ocorre o corte, a caixa à direita dos medidores ficam vermelhas.

Visualmente, os áudios cortados aparecem como áreas planas largas na parte superior de uma forma de onda. O áudio cortado é uma distorção estática.

Observação: Se você precisar ajustar o deslocamento DC do áudio cortado, use primeiro o efeito DeClipper. Se você ajustar o deslocamento DC primeiro, o DeClipper não identificará as áreas cortadas que estão abaixo de 0 dBFS.

No painel Diagnósticos, clique em Configurações para acessar as seguintes opções:

Ganho Especifica a quantidade de atenuação que ocorre antes do processamento. Clique em Automático para usar como base a configuração de ganho na amplitude média da entrada.

Tolerância Especifica a variação da amplitude em regiões cortadas. Um valor de 0% detecta o recorte apenas em linhas perfeitamente horizontais com a amplitude máxima; 1% detecta o recorte com início em 1% abaixo da amplitude máxima e assim por diante. (Um valor de 1% detecta a maior parte do recorte.)

Mín. Tamanho do clipe Especifica o comprimento da menor execução de amostras recortadas para reparo. Valores mais baixos reparam uma porcentagem maior de amostras cortadas; valores maiores reparam

amostras cortadas apenas se forem precedidas ou seguidas por outras amostras cortadas.

Interpolação A opção Cúbica usa curvas de spline para recriar o conteúdo da frequência do áudio recortado. Esta abordagem é mais rápida na maioria das situações, mas pode inserir novas frequências falsas. A opção FFT usa transformações Fast Fourier para recriar um áudio recortado. Essa abordagem normalmente é mais lenta, mas é a melhor quando o recorte é muito grande. No menu Tamanho do FFT, selecione o número das bandas de frequência que deseja avaliar e substituir. (Mais bandas geram mais precisão, no entanto, o processamento é mais longo.)

Para manter a amplitude ao restaurar o áudio recortado, aplique o efeito DeClipper com uma configuração de Ganho em zero, seguida pelo efeito Limitação rigorosa com um Valor de impulso zero e um Valor de limite 0,2 dB.

[Para o início](#)

Opções Excluir silêncio e Marcar áudio

Os efeitos Diagnósticos > Excluir silêncio e Marcar áudio identificam passagens silenciosas do áudio e removem ou marcam essas passagens. (Consulte Trabalho com marcadores.) A exclusão automática do silêncio ajuda você a reforçar faixas sem afetar o áudio do primeiro plano. A marcação automática do silêncio ajuda você a navegar rapidamente pelos sinais de áudio para editar.

No painel Diagnósticos, clique em Configurações para acessar as seguintes opções:

Definir silêncio como Especifica a amplitude e a duração identificadas como silêncio.

Definir o áudio como Especifica a amplitude e a duração identificadas como conteúdo de áudio.

Encontrar níveis Calcula automaticamente os níveis de sinal do silêncio e do áudio com base no conteúdo no arquivo.

Corrigir por (apenas a opção Excluir silêncio) Selecione Encurtar silêncio para reduzir passagens silenciosas a um número específico de milésimos de segundo. Selecione Excluir silêncio para silenciar passagens silenciosas, mantendo o tamanho do arquivo. (A exclusão do silêncio ajuda a manter a sincronização do vídeo com cliques de áudio em aplicativos de edição de vídeo).

Para dividir seções de som ou de fala separadas pelo silêncio em diferentes arquivos, aplique o efeito Marcar áudio e clique em Marcar tudo. Em seguida, consulte Salvar áudio entre marcadores em novos arquivos.

A Adobe também recomenda

- Sobre os efeitos de processo
- Aplicar efeitos individuais no Editor de forma de onda
- Usar predefinições de efeito
- Criar silêncio

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Efeitos de filtro e equalizador

[Efeito de filtro de FFT](#)

[Efeito do equalizador gráfico](#)

[Efeito do filtro de notch](#)

[Efeito do equalizador paramétrico](#)

[Efeito de filtro científico](#)

[Para o início](#) 

Efeito de filtro de FFT

A natureza gráfica do efeito Filtro e EQ > Filtro de FFT facilita o desenho de curvas ou notches que rejeitam ou aumentam frequências específicas. *FFT* significa Fast Fourier Transform, um algoritmo que analisa rapidamente a frequência e amplitude.

Esse efeito pode produzir filtros amplos de passagem alta ou baixa (para manter as frequências altas ou baixas), filtros estreitos de passagem de banda (para simular o som de uma chamada telefônica) ou filtros de notch (para eliminar faixas de frequência pequenas e precisas).

Escala Determina como as frequências estão dispostas ao longo do eixo horizontal x:

- Para um controle mais preciso sobre as frequências baixas, selecione Logarítmico. Uma escala logarítmica se assemelha mais ao modo como as pessoas escutam o som.
- Para um o trabalho de alta frequência detalhado com intervalos uniformemente espaçados em frequência, selecione Linear.

Curvas de spline Cria transições curvas e mais suaves entre pontos de controle, em vez de transições lineares mais abruptas. (Consulte Informações sobre curvas de spline para gráficos.)

Redefinir 

Reverte o gráfico para o estado padrão, removendo a filtragem.

Opções avançadas Clique no triângulo para acessar essas configurações:

Tamanho de FFT Especifica o tamanho de Fast Fourier Transform, que determina a compensação entre frequência e precisão de tempo. Para os filtros de frequência íngremes e precisos, escolha valores mais altos. Para artefatos transitórios reduzidos em áudio percussivo, selecione valores mais baixos. Valores entre 1024 e 8192 funcionam bem para a maioria dos materiais.

Janela Determina a forma de Fast Fourier Transform, com cada opção resultando em uma curva de resposta de frequência diferente.

Essas funções são listadas em ordem, da mais estreita à mais ampla. As funções mais estreitas incluem menos frequências de surround ou *lóbulo lateral*, mas refletem com menos precisão as frequências centrais. As funções mais amplas incluem menos frequências de surround, mas refletem com mais precisão as frequências centrais. As opções de Hamming e Blackman oferecerem

Efeito do equalizador gráfico

O efeito Filtro e EQ > Equalizador gráfico aumenta ou corta as faixas de frequências específicas e fornece uma representação visual da curva EQ resultante. Ao contrário do Equalizador paramétrico, o Equalizador gráfico usa faixas de frequência predefinidas para proporcionar uma equalização rápida e fácil.

É possível distribuir as faixas de frequência nos seguintes intervalos:

- Um oitavo (10 bandas)
- Um meio de oitavo (20 bandas)
- Um terço de oitavo (30 bandas)

Os equalizadores gráficos com menos faixas fornecem um ajuste mais rápido; mais faixas proporcionam mais precisão.

Controles deslizantes de ganho Define o aumento ou a atenuação exata (medido em decibéis) para a faixa escolhida.

Intervalo Define o intervalo dos controles deslizantes. Insira qualquer valor entre 1,5 e 120 dB. (Por meio de comparação, os equalizadores padrão de hardware têm um intervalo de aproximadamente 12 a 30 dB.)

Exatidão Define o nível de precisão da equalização. Os níveis de precisão mais altos oferecem a melhor resposta de frequência em intervalos mais baixos, mas exigem mais tempo de processamento. Se você equalizar apenas as frequências mais altas, é possível usar níveis de precisão mais baixos.

Se você equalizar as frequências extremamente baixas, defina a Exatidão entre 500 e 5000 pontos.

Ganho principal Compensa o nível de volume geral, que é muito suave ou muito alto, depois do ajuste das configurações de EQ. O valor padrão de 0 dB representa a ausência de ajuste de ganho principal.

Observação: O Equalizador gráfico é um filtro FIR (Finite Impulse Response, Resposta ao impulso finita). Os filtros FIR mantêm a precisão da fase, mas tem um pouco menos de precisão de frequência do que os filtros IIR (Infinito Impulse Response, Resposta ao impulso infinita), como o Equalizador paramétrico.

Efeito do filtro de notch

O efeito Filtro e EQ > Filtro de notch remove até seis faixas de frequência definidas pelo usuário. Use esse efeito para remover as faixas de frequência muito estreitas, como uma interferência de 60 Hz, deixando todas as frequências circundantes inalteradas.

Para remover os sons agudos “ess”, use a predefinição Suavizador de ruídos sibilantes. Ou use as predefinições DMTF para remover os tons padrão de sistemas de telefone analógicos.

Frequência Especifica a frequência central para cada fenda.

Ganho Especifica a amplitude de cada fenda.

Largura da fenda Determina a faixa de frequência para todas as fendas. As três opções variam de Estreito para um filtro de segunda ordem, que remove algumas frequências adjacentes, a Super estreito para um

filtro de sexta ordem, que é muito específico.

Normalmente, não use mais do que 30 dB de atenuação para a configuração Estreito, 60 dB para Muito estreito e 90 dB para Super estreito. Uma atenuação maior pode remover uma grande variedade de frequências adjacentes.

Ultra silencioso Praticamente elimina ruído e artefatos, mas necessita de mais processamento. Essa opção é audível apenas em fones de ouvido e em sistemas de monitoramento de alta definição.

Corrigir a atenuação para Determina se as fendas têm níveis de atenuação iguais ou individuais.

[Para o início](#)

Efeito do equalizador paramétrico

O efeito Filtro e EQ > Equalizador paramétrico proporciona um controle máximo sobre a equalização tonal. Ao contrário do Equalizador gráfico, que fornece um número fixo de frequências e larguras de banda Q, o Equalizador paramétrico proporciona o controle total sobre as configurações de frequência, Q e ganho. Por exemplo, você pode reduzir simultaneamente um intervalo de frequências pequeno, centrado em torno de 1000 Hz, aumentar uma divisória ampla de frequência baixa, centrada em torno de 80 Hz, e inserir um filtro de notch de 60 Hz.

O Equalizador paramétrico usa os filtros IIR de segunda ordem, que são muito rápidos e fornecem uma resolução bastante precisa da frequência. Por exemplo, você pode reforçar de forma precisa um intervalo de 40 a 45 Hz. No entanto, os filtros FIR, como o Equalizador gráfico fornecem uma precisão ligeiramente aprimorada da fase.

Ganho principal Compensa o nível de volume geral, que é muito alto ou muito suave, depois do ajuste das configurações de EQ.

Gráfico Mostra a frequência na régua horizontal (eixo x) e a amplitude na régua vertical (eixo y). Frequências no intervalo do gráfico, de menor para a maior, em uma forma logarítmica (com espaço igual por oitavas).



Identificação de filtros de passagem de faixa e shelving no Equalizador paramétrico:

A. Filtros de passagem alta e baixa **B.** Filtros shelving alto e baixo

Frequência Define a frequência central para faixas de 1 a 5, e as frequências de canto para os filtros de passagem de faixa e shelving.

Use o filtro shelving baixo para reduzir ruídos de baixa qualidade, interferências ou outros sons de baixa frequência indesejados. Use o filtro shelving alto para reduzir chiados, ruído de amplificador, entre outros.


Ganho Define o aumento ou a atenuação de faixas de frequência e a inclinação por oitava dos filtros de passagem de faixa.

Q/largura Controla a largura da banda de frequência afetada. Os valores baixos de Q afetam um intervalo de frequências maior. Os valores muito altos de Q (aproximadamente 100) afetam uma faixa muito estreita e são ideais para os filtros de notch, que removem as frequências específicas, como uma interferência de 60

Hz.

Quando uma faixa muito estreita é aumentada, o áudio tende a tocar ou ressoar nessa frequência. Os valores de Q de 1 a 10 são melhores para a equalização geral.

Banda Permite até cinco faixas intermediárias, bem como filtros de shelving, de passagem alta e baixa, proporcionando um controle fino sobre a curva de equalização. Clique no botão de faixa para ativar as configurações correspondentes acima.

Os filtros de shelving baixo e alto fornecem botões de inclinação () que ajustam as divisórias altas e baixas por 12 dB por oitava, em vez do padrão de 6 dB por oitava.

Para ajustar visualmente as faixas ativadas no gráfico, arraste os pontos de controle relacionados

Q constante, largura constante Descreve a largura da banda de frequência como um valor de Q (que é uma relação entre a largura e a frequência central) ou um valor de largura absoluto em Hz. O Q constante é a configuração mais comum.

Ultra silencioso Praticamente elimina ruído e artefatos, mas necessita de mais processamento. Essa opção é audível apenas em fones de ouvido e em sistemas de monitoramento de alta definição.

Intervalo Define o gráfico em um intervalo de 30 dB para ajustes mais precisos ou em um intervalo de 96 dB para ajustes mais extremos.

[Para o início](#) ¹¹

Efeito de filtro científico

Use o efeito Filtro científico (**Efeitos >Filtro e EQ**) para a manipulação avançada do áudio. Também é possível acessar o efeito do Rack de efeitos para os ativos digitais individuais no Editor de forma de onda ou para as faixas e os clipes no Editor de múltiplas faixas.

Tipos Especifica o tipo de filtro científico. As opções disponíveis são apresentadas a seguir.

Bessel Fornece uma resposta de fase precisa, sem toques ou ultrapassagem. No entanto, a faixa de passagem inclina em suas bordas, onde a rejeição da faixa parada é o pior de todos os tipos de filtro. Essas qualidades tornam o Bessel uma boa escolha para os sinais de percussão, como a pulsação. Para outras tarefas de filtragem, use o Butterworth.

Butterworth Fornece uma faixa de passagem plana com deslocamento mínimo de fase, toques e ultrapassagem. Esse tipo de filtro também rejeita a faixa parada, muito melhor do que o Bessel apenas um pouco pior do que o Chebyshev 1 ou 2. Essas qualidades gerais tornam o Butterworth a melhor opção para a maioria das tarefas de filtragem.

Chebyshev Fornece a melhor rejeição de faixa parada, mas a pior resposta de fase, toque e ultrapassagem na faixa de passagem. Use esse tipo de filtro somente se a rejeição da faixa parada for mais importante do que a manutenção de uma faixa de passagem precisa.

Elíptico Fornece um corte nítido e uma largura de transição estreita. Ele também pode cortar frequências, ao contrário dos filtros de Butterworth e Chebyshev. Ele pode, contudo, apresentar ondas na faixa parada e na faixa de passagem

Modos Especificar um modo para o filtro. As opções disponíveis são apresentadas a seguir.

Frequência baixa Passa as frequências baixas e remove as frequências altas. Você deve especificar o ponto de corte em que as frequências serão removidas.

Ritmo alto Passa as frequências altas e remove as frequências baixas. Você deve especificar o ponto de corte em que as frequências serão removidas.

Passagem de faixa Preserva uma faixa e um intervalo de frequências ao remover todas as outras frequências. Você deve especificar dois pontos de corte para definir as bordas da faixa.

Parada de faixa Recusa todas as frequências dentro do intervalo especificado. Também conhecido como um filtro de notch, a Parada de faixa é o oposto da Passagem de faixa. Você deve especificar dois pontos de corte para definir as bordas da faixa.

Ganho principal Compensa o nível de volume geral, que pode ser muito alto ou muito suave, depois do ajuste das configurações de filtro.

Corte Define a frequência que serve como uma borda entre as frequências passadas e removidas. Neste ponto, o filtro altera da passagem à atenuação, ou vice versa. Nos filtros que exigem um intervalo (Passagem de faixa e Parada de faixa), o Corte define a borda de frequência baixa, enquanto o Corte alto define a borda de frequência alta.

Recorte alto Define a borda de frequência alta nos filtros que exigem um intervalo (Passagem de faixa e Parada de faixa).

Ordem Determina a precisão do filtro. Quanto maior a ordem, mais preciso será o filtro (com inclinações mais íngremes nos pontos de corte e assim por diante). No entanto, as ordens muito altas também podem ter altos níveis de distorção de fase.

Largura de banda de transição (Somente Butterworth e Chebychev) define a largura da faixa de transição. (Valores mais baixos têm inclinações mais íngremes.) Se você especificar uma faixa de transição, a configuração Ordem será preenchida automaticamente, e vice-versa. Nos filtros que exigem um intervalo (Passagem de faixa e Parada de faixa), isso servirá como a transição de frequência mais baixa, enquanto a Largura superior define a transição de frequência mais alta.

Largura Superior (Somente Butterworth e Chebychev) Nos filtros que exigem um intervalo (Passagem de faixa e Parada da faixa), esta opção serve como a transição de frequência mais alta, enquanto a Largura de banda de transição define a transição de frequência mais baixa.

Parar atenuação (Somente Butterworth e Chebychev) determina a quantidade de redução do ganho a ser usada quando as frequências são removidas.

Ondulação de passagem / Ondulação real (Somente Chebychev determina a quantidade máxima permitida de ondulação. Ondulação é o efeito do impulso e corte indesejados das frequências próximas ao ponto de corte.

- Sobre os efeitos de processo
- Aplicar efeitos individuais no Editor de forma de onda
- Controlar as configurações de efeito com os gráficos
- Usar predefinições de efeito
- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda
- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Redução de ruído / efeitos de restauração

Técnicas de restauração de áudio

Efeito de Redução de ruído (somente editor de forma de onda)

Efeito de removedor de som

Efeito de Redução de ruído adaptável

Efeito do Removedor automático de cliques

Efeito de Correção automática de fase

Efeito Eliminador de clique/estalo

Efeito DeHummer

Efeito de redução de chiado (somente o editor de forma de onda)

Introdução à redução de ruído



Remova automaticamente os cliques, restaure o áudio cortado e repare os artefatos individuais.... [Leia mais](#)

<http://tv.adobe.com/watch/no-stupid-questions...>



por Colin Smith

Redução avançada de ruído



Limpe os ruídos complexos com dois efeitos potentes.... [Leia mais](#)

<http://tv.adobe.com/watch/no-stupid-questions...>



por Colin Smith

[Para o início](#) ¹¹

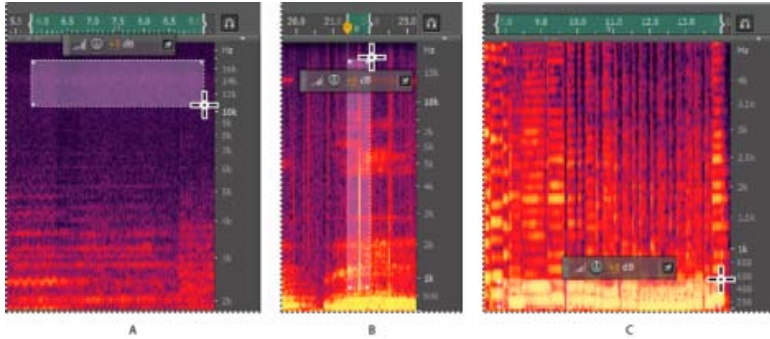
Técnicas de restauração de áudio

É possível corrigir uma grande variedade de problemas de áudio através da combinação de dois recursos eficientes. Primeiro, use a Exibição espectral para identificar e selecionar de forma visual os intervalos de ruído ou artefatos individuais. (Consulte Select spectral ranges e Selecione os artefatos e repare-os automaticamente). Em seguida, use os efeitos Diagnóstico ou Redução de ruído para corrigir problemas como os seguintes:

O estalo de microfones sem fio ou discos de vinil antigos. (Consulte o efeito do [Removedor automático de cliques](#)).

- O ruído de plano de fundo como o estrondo do vento, o chiado da fita ou o zumbido da linha elétrica. (Consulte o [efeito de Redução de ruído adaptável](#) e [DeHummer](#).)
- Cancelamento em fase de microfones estéreo mal colocados ou máquinas de fita desalinhadas. (Consulte [efeito de Correção em fase automática](#).)

Os efeitos de restauração em tempo real acima, que estão disponíveis nos editores em Forma de onda e com Multifaixas, resolvem rapidamente os problemas de áudio comuns. Para um áudio excepcionalmente barulhento, no entanto, considere o uso de efeitos de processo offline, exclusivos para o Editor de forma de onda, como [Redução de chiado](#) e [Redução de ruído](#).



Seleção de vários tipos de ruído na Exibição espectral

A. Chiado B. Estalo C. Estrondo

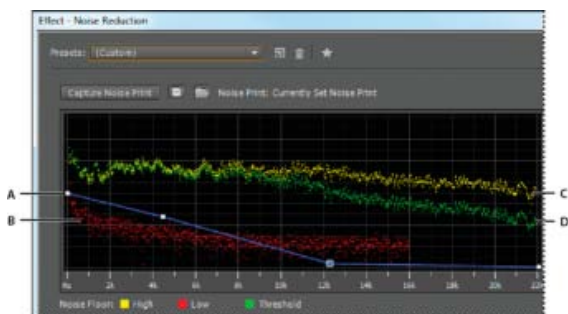
[Para o início](#)

Efeito de Redução de ruído (somente editor de forma de onda)

O efeito Redução/Restauração de ruído > Redução de ruído reduz drasticamente o ruído de plano de fundo e banda larga ruído com uma redução mínima na qualidade do sinal. Esse efeito pode remover uma combinação de ruídos, incluindo o chiado da fita, o ruído do plano de fundo do microfone, o zumbido da linha elétrica ou qualquer ruído constante ao longo de uma forma de onda.

A quantidade adequada de redução de ruído depende do tipo de ruído do plano de fundo e a perda na qualidade aceitável do sinal restante. Em geral, é possível aumentar a relação sinal para ruído de 5 a 20 dB e reter a alta qualidade de áudio.

Para alcançar os melhores resultados com o efeito de Redução de ruído, aplique-o no áudio sem o deslocamento de CC. Com um deslocamento de CC, este efeito pode apresentar cliques em passagens silenciosas. (Para remover o deslocamento de CC, escolha Favoritos > Reparar deslocamento de CC.)



Avaliação e ajuste do ruído com o gráfico de Redução de Ruído:

A. Arraste os pontos de controle para variar a redução em intervalos de frequência diferentes B. Ruído baixo de amplitude C. Ruído alto de amplitude D. Limite abaixo, onde ocorre a redução de ruído.

Aplique o efeito Redução de ruído

1. No Editor de forma de onda, selecione um intervalo que contém apenas o ruído e tem pelo menos meio segundo.

Para selecionar o ruído em um intervalo de frequência específico, use a ferramenta Seleção de letreiro. (Consulte Seleção intervalos espectrais.)

2. Escolha Efeitos > Redução/Restauração de ruído > Capturar impressão de ruído.
3. No painel Editor selecione o intervalo no qual deseja remover o ruído.
4. Escolha Efeitos > Redução/Restauração de ruído > Redução de ruído.
5. Defina as opções desejadas.

Ao gravar em ambientes ruidosos, grave alguns segundos do ruído de plano de fundo representativo, que pode ser usado como uma impressão de ruído mais tarde.

Opções de redução de ruído

Impressão de ruído de captura Extrai um perfil de ruído de um intervalo selecionado, exibindo somente o ruído de plano de fundo. O Adobe Audition reúne informações estatísticas sobre o ruído de plano de fundo, para que ele possa ser removido do restante da forma de onda.

Dica: se o intervalo selecionado for muito curto, a opção Capturar impressão de ruído estará desativada. Reduza o tamanho de FFT ou selecione um intervalo de ruído maior. Caso não consiga encontrar um intervalo maior, copie e cole o intervalo atual selecionado para criá-lo. (Posteriormente, você pode remover o ruído colado usando o comando Editar > Excluir.)

Salve a impressão de ruído atual

Salva a impressão de ruído como um arquivo .fft que contém informações sobre o tipo de amostra, tamanho de FFT (Fast Fourier Transform) e três conjuntos de coeficientes de FFT: um para a menor quantidade de ruído encontrado, um para o valor mais alto e um para a média de potência.


Carregar uma impressão de ruído de disco


Abre qualquer impressão de ruído salva anteriormente do Adobe Audition no formato FFT. No entanto, você pode aplicar as impressões de ruído apenas para tipos de amostras idênticas. (Por exemplo, não é possível aplicar um perfil mono de 22 kHz em amostras estéreo de 44 kHz.)

Observação: como as impressões de ruído são muito específicas, uma impressão para um tipo de ruído não produzirá bons resultados com outros tipos. No entanto, caso remova regularmente um ruído semelhante, um perfil salvo poderá aumentar significativamente a eficiência.


Gráfico Descreve frequência ao longo do eixo x (horizontal) e a quantidade de redução de ruído ao longo do eixo y (vertical).

A curva de controle azul define a quantidade de redução de ruído em diferentes intervalos de frequência. Por exemplo, caso precise de redução de ruído apenas nas frequências mais altas, ajuste a curva de controle para baixo à direita do gráfico.

Caso clique no botão Redefinir  para nivelar a curva de controle, a quantidade de redução de ruído será baseada inteiramente na impressão de ruído.

Dica: para focar melhor na base de ruído, clique no botão de menu  no canto superior direito do gráfico e desmarque Mostrar curva de controle e Mostrar dica de ferramenta no gráfico.

Base de ruído Alto, mostra a maior amplitude de ruído detectado em cada frequência; Baixo, mostra a amplitude mais baixa. O limite mostra a amplitude abaixo onde ocorre a redução do ruído.

Dica: os três elementos da base de ruído podem se sobrepor no gráfico. Para melhor distingui-los, clique no botão de menu  e selecione opções do menu Mostrar base de ruído.

Escala Determina como as frequências estão dispostas ao longo do eixo horizontal x:

- Para um controle mais preciso sobre as frequências baixas, selecione Logarítmico. Uma escala logarítmica se assemelha mais ao modo como as pessoas escutam o som.
- Para um trabalho de alta frequência detalhado com intervalos uniformemente espaçados em frequência, selecione Linear.

Canal Exibe o canal selecionado no gráfico. A quantidade de redução de ruído é sempre a mesma para todos os canais.

Selecionar arquivo inteiro Permite aplicar uma impressão de ruído capturada para o arquivo inteiro.

Redução de ruído Controla a porcentagem de redução de ruído no sinal de saída. Ajuste essa configuração ao visualizar o áudio para alcançar a redução de ruído máxima com artefatos mínimos. (Níveis de redução de ruído excessivamente elevados podem, às vezes, fazer com que o áudio soe flangeado ou fora de fase.)

Reduzir para Determina a amplitude da redução de ruído detectado. Os valores entre 6 e 30 dB funcionam bem. Para reduzir artefatos borbulhantes, insira valores mais baixos.

Somente ruído de saída Visualiza apenas o ruído, para que você possa determinar se o efeito removerá qualquer áudio desejável.

Configurações avançadas Clique no triângulo para exibir as seguintes opções:

Taxa de decréscimo espectral Especifica a porcentagem de frequências processadas quando o áudio estiver abaixo da base de ruído. O ajuste dessa porcentagem permite uma maior redução de ruído com menos artefatos. Os valores de 40% a 75% funcionam melhor. Abaixo desses valores, os artefatos com som borbulhante são frequentemente ouvidos; acima destes valores, o ruído excessivo normalmente permanece.

Suavização Leva em conta a variação do sinal de ruído em cada intervalo de frequência. As faixas que variam muito quando analisadas (como o ruído branco) serão suavizadas de forma diferente das faixas constantes (como o zumbido de 60 Hz). Em geral, aumentar a quantidade de suavização (em até 2 ou mais) reduz os artefatos de plano de fundo borbulhantes à custa de aumentar o nível geral de ruído da banda larga do plano de fundo.

Fator de precisão Controla as mudanças na amplitude. Os valores de 5 a 10 funcionam melhor e os números ímpares são ideais para o processamento simétrico. Com valores de 3 ou menos, o FFT é realizado em blocos gigantes e entre eles pode ocorrer gotas ou picos de volume. Os valores além de 10 não causam nenhuma mudança perceptível na qualidade, mas aumentam o tempo de processamento.

Largura da transição Determina o intervalo de amplitude entre o ruído e o áudio desejável. Por exemplo, em uma largura igual a zero aplica-se uma porta de ruído acentuada para cada faixa de frequência. O áudio ligeiramente acima do nível permanece; o áudio logo abaixo é truncado para o silêncio. Alternativamente, é possível especificar um intervalo durante o qual o áudio fica silencioso com base no nível de entrada. Por exemplo, se a largura da transição é de 10 dB e o nível de ruído para a faixa é de -60 dB, o áudio a -60 dB permanece o mesmo, a -62 dB é ligeiramente reduzido e a -70 dB é inteiramente removido.

Tamanho de FFT Determina quantas bandas de frequência individuais são analisadas. Esta opção causa mudanças mais drásticas na qualidade. O ruído em cada faixa de frequência é tratado separadamente, portanto, com mais bandas, o ruído é removido com detalhe de frequência mais fino. Configurações boas variam de 4096 a 8192.

O tamanho de FFT determina a troca entre a precisão de frequência e tempo. Tamanhos maiores de FFT podem causar swoosh ou artefatos reverberantes, mas removem com muita precisão as frequências de ruído. Tamanhos de FFT menores resultam em um melhor tempo de resposta (por exemplo, menos swoosh antes de ocorrências de címbalo), mas podem produzir uma resolução de

frequência pior, criando sons ociosos ou flangeados.

Instantâneos de impressão de ruído Determina quantos instantâneos de ruído incluir no perfil capturado. Um valor de 4000 é ideal para a produção de dados precisos.

Valores muito pequenos afetam significativamente a qualidade dos diferentes níveis de redução de ruído. Com mais instantâneos, um nível de redução de ruído de 100 provavelmente cortará mais ruído, mas também cortará mais sinal original. No entanto, um baixo nível de redução de ruído com mais instantâneos também cortará mais ruído, mas provavelmente reterá o sinal desejado.

[Para o início](#)

Efeito de removedor de som

O efeito Removedor de som (**Efeitos > Redução/Restauração de ruído**) remove fontes de áudio indesejadas de uma gravação. Este efeito analisa uma porção selecionada da gravação e cria um modelo de som, que é usado para localizar e remover o som.

O modelo gerado pode ser alterado com os parâmetros que indicam a complexidade. Um modelo de som de alta complexidade requer mais ajustes para processar a gravação, mas fornece resultados mais precisos. Você também pode salvar o modelo de som para uso posterior. Várias predefinições comuns também são incluídas para remover alguns sons de ruído comuns, como sirenes e toques de celulares.

Obter modelo de som Usa a forma de onda selecionada para obter o modelo de som. Selecione uma área na forma de onda que contém apenas o som para ser removido e, em seguida, pressione Obter modelo de som. Você também pode salvar e carregar os modelos de som no disco.

Complexidade de modelo de som Indica a complexidade do Modelo de som. Quanto mais complexo ou misturado o som é, melhores resultados você vai obter com uma configuração de maior complexidade, embora leve mais tempo para calcular. As configurações variam de 1 a 100.

Passagens de ajuste de som Define quantas passagens de ajuste devem ser feitas para remover os padrões sonoros indicados no modelo de som. Um maior número de passagens exige mais tempo de processamento, mas oferece resultados mais precisos.

Complexidade do conteúdo Indica a complexidade do sinal. Quanto mais complexo ou misturado o som é, melhores resultados você vai obter com uma configuração de maior complexidade, embora leve mais tempo para calcular. As configurações variam de 5 a 100.

Passagens de ajuste de conteúdo Especifica quantas passagens devem ser feitas no conteúdo para remover os sons que correspondem ao modelo de som. Um maior número de passes exige mais tempo de processamento, mas geralmente oferece resultados mais precisos.

Supressão aprimorada Isto aumenta a agressividade do algoritmo de remoção de som e pode ser modificado no valor Força. Um valor mais elevado removerá mais do modelo de som dos sinais mistos, o que pode resultar em maior perda de sinal desejado, enquanto um valor mais baixo deixará mais do sinal de sobreposição e, portanto, mais do ruído pode ser audível (embora menos do que a gravação original).

Aumentar voz Especifica que o áudio inclui fala e tem o cuidado de remover padrões de áudio que se assemelham à fala. O resultado final garante que a fala não é removida ao remover o ruído.

Tamanho de FFT Determina quantas bandas de frequência individuais são analisadas. Esta opção causa mudanças mais drásticas na qualidade. O ruído em cada faixa de frequência é tratado separadamente, portanto, com mais bandas, o ruído é removido com detalhe de frequência mais fino. Configurações boas variam de 4096 a 8192.

O tamanho de FFT determina a troca entre a precisão de frequência e o tempo. Tamanhos maiores de FFT podem causar swoosh ou artefatos reverberantes, mas removem com muita precisão as frequências de ruído. Tamanhos de FFT menores resultam em um melhor tempo de resposta (por exemplo, menos swoosh antes de ocorrências de címbalo), mas podem produzir uma resolução de frequência pior, criando sons ociosos.

ou flangeados.

[Para o início](#) ⁺

Efeito de Redução de ruído adaptável

O efeito Redução/Restauração de ruído > Redução de ruído adaptável remove rapidamente o ruído de banda larga variável, como sons de plano de fundo, estrondo e vento. Como este efeito opera em tempo real, você pode combiná-lo com outros efeitos no Rack de efeitos e aplicá-lo no Editor Multifaixas. Por outro lado, o efeito padrão Redução de ruído está disponível apenas como um processo offline no Editor de forma de onda. Esse efeito, no entanto, às vezes é mais eficaz na remoção de ruído constante, como chiado ou zumbido.

Para obter melhores resultados, aplique Redução de ruído adaptável às seleções que começam com o ruído seguido do áudio desejável. O efeito identifica o ruído com base nos primeiros segundos de áudio.

Observação: *Este efeito exige um processamento significativo. Se o seu sistema tiver um desempenho mais lento, diminua o tamanho de FFT e desative o Modo de alta qualidade.*

Reduz o ruído por Determina o nível de redução de ruído. Os valores entre 6 e 30 dB funcionam bem. Para reduzir os efeitos de plano de fundo borbulhantes, insira valores mais baixos.

Ruído Indica a porcentagem de áudio original que contém o ruído.

Ajuste de nível de ruído de tom Ajusta manualmente a base de ruído acima ou abaixo do limite calculado automaticamente.

Limite de sinal Ajusta manualmente o limite de áudio desejável acima ou abaixo do limite calculado automaticamente.

Taxa de decréscimo espectral Determina a velocidade em que o processamento de ruído cai até 60 decibéis. O ajuste dessa configuração permite uma maior redução de ruído com menos artefatos. Valores curtos demais criam sons borbulhantes; valores muito longos criam um efeito de reverberação.

Preservação de banda larga Mantém o áudio desejável em faixas de frequências específicas entre os artefatos encontrados. Uma configuração de 100 Hz, por exemplo, garante que nenhum áudio será removido 100 Hz acima ou abaixo dos artefatos encontrados. Configurações mais baixas removem mais ruídos, mas podem apresentar um processamento audível.

Tamanho de FFT Determina quantas bandas de frequência individuais são analisadas. Escolha uma configuração alta para aumentar a resolução de frequência; escolha uma configuração baixa para aumentar o tempo de resolução. Configurações altas funcionam bem para artefatos de longa duração (como rangidos ou zumbido de linha elétrica), enquanto as configurações baixas lidam melhor com artefatos transitórios (como cliques e estalos).

[Para o início](#) ⁺

Efeito do Removedor automático de cliques

Para remover rapidamente o estalo e a estática das gravações do vinil, use o efeito Redução/Restauração de ruído > Removedor automático de cliques. Você pode corrigir uma área grande de áudio ou um clique ou estalo simples.

Este efeito fornece as mesmas opções que o DeClicker, que permite que você escolha quais cliques detectados tratar (consulte as opções de DeClicker). No entanto, como o Removedor automático de cliques opera em tempo real, você pode combiná-lo com outros efeitos no Rack de efeitos e aplicá-lo no Editor Multifaixas. O efeito do Removedor automático de clique também aplica várias verificações e a reparação de passagens automaticamente; para atingir o mesmo nível de redução de cliques com o DeClicker, você deve aplicá-lo manualmente várias vezes.

Limite Determina a sensibilidade ao ruído. Configurações mais baixas detectam mais cliques e estalos, mas podem incluir um áudio que você deseja manter. As configurações variam de 1 a 100, o padrão é 30.

Complexidade Indica a complexidade do ruído. As configurações mais altas exigem mais processamento, mas podem degradar a qualidade do áudio. As configurações variam de 1 a 100, o padrão é 16.

[Para o início](#)

Efeito de Correção automática de fase

O efeito Redução/Restauração de ruído > Correção automática de fase resolve erros de azimute dos cabeçotes de fita desalinhados, manchas estéreo do posicionamento incorreto do microfone e muitos outros problemas relacionados à fase.

Mudança de horário global Ativa os controles deslizantes Mudança de canal esquerdo e direito, que permitem que você aplique uma mudança de fase uniforme em todo o áudio selecionado.

Canais de alinhamento automático e Panorâmica automática do centro Alinhe a fase e a panorâmica de uma série de intervalos de tempo discretos, que você pode especificar usando as seguintes opções:

Resolução de tempo Especifica o número de milissegundos em cada intervalo de processamento. Valores menores aumentam a precisão; os maiores aumentam o desempenho.

Nível de resposta Determina a velocidade geral de processamento. Configurações lentas aumentam a precisão; configurações rápidas aumentam o desempenho.

Canal Especifica os canais que a correção de fase será aplicada.

Tamanho da análise Especifica o número de amostras em cada unidade de análise do áudio.

Para a correção de fase efetiva mais precisa, use a opção Canais de alinhamento automático. Ative o controle deslizante Mudança global de hora somente se tiver certeza de que é necessário um ajuste uniforme ou se deseja animar manualmente a correção de fase no Editor Multifaixas.

[Para o início](#)

Efeito Eliminador de clique/estalo

Utilize o efeito **Eliminador de clique/estalo (Efeitos > Redução/Restauração de ruído)** para remover estalos de microfone, cliques, pequenos chiados e zumbidos. O ruído é comum em gravações, como discos de vinil antigos e gravações no local. A caixa de diálogo do efeito continua aberta e você pode ajustar a seleção, além de corrigir vários cliques sem reabrir o efeito várias vezes.

As configurações de detecção e correção são usadas para encontrar cliques e estalos. Os intervalos de detecção e rejeição são apresentados graficamente.

Gráfico de detecção Mostra os níveis de limite exatos a serem usados em cada amplitude, com a amplitude ao longo da régua horizontal (eixo x) e nível de limite ao longo da régua vertical (eixo y). O Adobe Audition usa os valores na curva à direita (acima de -20 dB), quando processa áudios mais altos e valores na esquerda, quando processa áudios mais suaves. As curvas são codificadas por cores para indicar a detecção e rejeição.

Verificar todos os níveis Verifica a área destacada para cliques com base nos valores de Sensibilidade e

Discriminação e determina valores para Limite, Detecção e Rejeição. Cinco áreas de áudio são selecionadas, das mais tranquilas às mais altas.

Sensibilidade Determina o nível de cliques para detectar. Use um valor mais baixo, como 10, para detectar vários cliques sutis ou um valor de 20 para detectar alguns cliques mais altos. (Os níveis detectados com Verificar todos os níveis são sempre mais elevados do que com esta opção.)

Discriminação Determina quantos cliques corrigir. Insira valores elevados para corrigir poucos cliques e deixar a maior parte do áudio original intacto. Insira valores mais baixos, como 20 ou 40, caso o áudio contenha um número moderado de cliques. Insira valores extremamente baixos, como 2 ou 4, para corrigir cliques constantes.

Verificar níveis de limite Ajusta automaticamente os níveis de limite máximo, médio e mínimo.

Máximo, médio e mínimo Determine os limites de detecção e rejeição únicos para as amplitudes máxima, média e mínima do áudio. Por exemplo, se o áudio tiver uma amplitude de RMS máxima de -10 dB, você deve definir o Limite máximo para -10 dB. Se a amplitude de RMS mínima é de -55 dB, defina o Limite mínimo para -55.

Defina os níveis de limite antes de ajustar os valores de Detecção e Rejeição correspondentes. (Defina primeiro os níveis de Limite máximo e mínimo, porque uma vez que estejam no lugar, não será necessário ajustá-los muito.) Ajuste o nível de Limite médio para cerca de três quartos entre os níveis de Limite máximo e mínimo. Por exemplo, se o Limite máximo for definido para 30 e o mínimo para 10, defina o Limite médio para 25.

Após testar uma pequena parte do áudio reparado, você pode ajustar as configurações conforme necessário. Por exemplo, se uma parte tranquila ainda tiver muitos cliques, diminua um pouco o nível de Limite mínimo. Se uma parte alta ainda tiver cliques, diminua o nível de Limite médio ou máximo. Em geral, é necessário menos correção para o áudio mais alto, já que o próprio áudio mascara a quantidade de cliques, então não há necessidade de repará-los. Os cliques são muito perceptíveis em áudios muito tranquilos, portanto os áudios tranquilos tendem a exigir limites de detecção e rejeição mais baixos.

Segunda verificação de nível (Rejeitar cliques) Rejeita alguns dos possíveis cliques encontrados pelo algoritmo de detecção de cliques. Em alguns tipos de áudio, como trompetes, saxofones, vocais femininos e batidas graves de tarol, os picos normais, às vezes, são detectados como cliques. Se esses picos são corrigidos, o áudio resultante soará abafado. A Segunda verificação de nível rejeita estes picos de áudio e corrige apenas os cliques verdadeiros.

Detectar Determina a sensibilidade de cliques e estalos. Os valores possíveis variam de 1 a 150, mas os valores recomendados variam de 6 a 60. Valores mais baixos detectam mais cliques.

Comece com um limite de 35 para o áudio de alta amplitude (acima de -15 dB), 25 para amplitudes médias e 10 para áudio de baixa amplitude (abaixo de -50 dB). Essas configurações permitem que a maioria dos cliques sejam encontrados e, geralmente, todos os que são mais altos. Se um estalo constante estiver no plano de fundo do áudio de origem, tente diminuir o nível de Limite mínimo ou aumentar o nível de dB no qual o limite foi atribuído. O nível pode ser tão baixo quanto 6, mas uma configuração mais baixa pode fazer com que o filtro remova um som diferente dos cliques.

Se forem detectados mais cliques, ocorrerão mais reparos, aumentando a possibilidade de distorção. Com muita distorção deste tipo, o áudio começará a soar plano e sem vida. Se isto ocorrer, defina como muito baixo o limite de detecção e selecione Segunda verificação de nível para analisar novamente os cliques detectados e desconsiderar os transientes de percussão que não são cliques.

Recusar Determina quantos possíveis cliques (encontrados usando o Limite de detecção) são rejeitados, se a caixa de diálogo Segunda verificação de nível estiver selecionada. Os valores variam de 1 a 100; uma configuração de 30 é um bom ponto de partida. Configurações mais baixas permitem que mais cliques sejam reparados. Configurações mais altas podem evitar que cliques sejam reparados, uma vez que podem não ser cliques reais.

Você deseja rejeitar o maior número de cliques detectados possíveis, mas ainda remover todos os cliques audíveis. Se um som de trompete tiver cliques e os cliques não forem removidos, tente diminuir o valor para rejeitar menos cliques possíveis. Se um determinado som ficar distorcido, aumente a configuração para manter os reparos no mínimo. (Quanto menos reparos forem necessários para obter bons resultados, melhor.)

Tamanho de FFT Determina o tamanho de FFT usado para reparar cliques, estalos e zumbido. Em geral, selecione Automático para permitir que o Adobe Audition determine o tamanho de FFT. Para alguns tipos de áudio, no entanto, você pode inserir um tamanho de FFT específico (de 8 a 512). Um bom valor inicial é de 32, mas se os cliques ainda forem audíveis, aumente o valor para 48 e, em seguida, 64 e assim por diante. Quanto maior for o valor, mais lenta será a correção, mas os possíveis resultados serão melhores. Se o valor for muito alto, pode ocorrer uma distorção de baixa frequência abafada.

Preencher o clique simples Corrige um clique simples em um intervalo de áudio selecionado. Se a opção Automático estiver selecionada próximo ao Tamanho de FFT, então, um tamanho de FFT adequado será usado para a restauração com base no tamanho da área que será restaurada. De outra forma, as configurações de 128 a 256 funcionam muito bem para o preenchimento de cliques simples. Após preencher um clique simples, pressione a tecla F3 para repetir a ação. Você também pode criar uma tecla rápida no menu Favoritos para o preenchimento de cliques simples.

Largura de sobreamostra de detonação Inclui amostras em torno dos cliques detectados. Quando um clique em potencial é encontrado, seus pontos iniciais e finais são marcados o mais próximo possível. O valor de Sobreamostras de estalo (que pode variar de 0 a 300) expande o intervalo, de modo que mais amostras à esquerda e à direita do clique são consideradas parte do clique. Se os cliques corrigidos tornam-se mais calmos, mas ainda são evidentes, aumente o valor de Sobreamostras de estalo. Comece com um valor de 8 e aumente-o lentamente até 30 ou 40. O áudio que não contém um clique não deve mudar muito se for corrigido, por isso esta área de buffer deve permanecer praticamente intocada pelo algoritmo de substituição. O aumento do valor de Sobreamostras de estalo também obriga que tamanhos de FFT maiores sejam usados se a opção Automático estiver selecionada. Uma configuração maior pode remover os cliques de forma mais limpa, mas se for muito alta, o áudio distorcerá onde os cliques forem removidos.

Tamanho de execução Especifica o número de amostras entre os cliques separados. Possíveis valores de 0 a 1000. Para corrigir de forma independente os cliques extremamente próximos, insira um valor baixo; os cliques que ocorrem dentro do intervalo Tamanho de execução são corrigidos juntos.

Um bom ponto de partida é próximo a 25 (ou metade do tamanho de FFT, se a opção Automático ao lado do Tamanho de FFT não estiver selecionada). Se o valor Tamanho de execução for muito grande (mais de 100), as correções podem se tornar mais perceptíveis, à medida que os blocos de dados muito grandes são reparados de uma só vez. Se você definir o Tamanho de execução muito pequeno, os cliques que estão muito perto podem não ser reparados completamente na primeira passagem.

Verificação de trem de impulsos Impede que picos de onda normais sejam detectados como cliques. Pode também reduzir a detecção de cliques válidos, exigindo configurações de limites mais agressivos. Selecione esta opção somente se você já tentou limpar o áudio, mas os cliques teimosos permanecem.

Vincular canais Processa todos os canais da mesma forma, preservando o equilíbrio estéreo ou surround. Por exemplo, se um clique for encontrado em um canal, muito provavelmente o clique será detectado em outro.

Detectar detonações fortes Remove grandes eventos indesejados (como os com mais de algumas centenas de amostras de largura) que podem não ser detectados como cliques. Os valores podem variar de 30 a 200.

Observe que um som agudo como uma batida alta de tarol pode ter a mesma característica que um estalo grande, então, selecione essa opção somente se souber que o áudio tem estalos muito grandes (como um disco de vinil com um grande arranhão). Se esta opção causar batidas graves ao som mais suave, aumente ligeiramente o limite para corrigir somente estalos altos e óbvios.

Se os estalos altos e óbvios não forem corrigidos, selecione Detectar estalos grandes e use as configurações de aproximadamente 30 (para encontrar estalos suaves) a 70 (para encontrar estalos altos).

Ignorar estalidos leves Suaviza os erros de amostra única quando detectados, muitas vezes, removendo mais estalos do plano de fundo. Se o áudio resultante soar mais fino, mais plano ou mais metálico, desmarque esta opção.

Passagens Executa até 32 passagens automaticamente para capturar cliques que podem estar muito juntos, para serem reparados de forma eficaz. Ocorrem menos passagens, se não forem encontrados mais cliques e todos os detectados forem reparados. Em geral, cerca de metade do número de cliques são reparados em cada passagem sucessiva. Um limite de detecção mais elevado poderá gerar menos reparos e aumentar a qualidade, enquanto remove todos os cliques.

[Para o início](#)

Efeito DeHummer

O efeito Redução/Restauração de ruído > DeHummer remove as faixas de frequências estreitas e suas harmônicas. A aplicação mais comum trata o zumbido da linha elétrica da iluminação e eletrônicos. Mas o DeHummer também pode aplicar um filtro de nível, que remove uma frequência excessivamente ressonante do áudio de origem.

Para resolver rapidamente os problemas típicos de áudio, escolha uma opção no menu Predefinições.

Frequência Define a frequência raiz do zumbido. Se não tiver certeza da frequência precisa, arraste essa configuração para frente e para trás, enquanto visualiza o áudio.

Dica: para ajustar visualmente a frequência raiz e o ganho, arraste diretamente no gráfico.

Q Define a largura da frequência raiz e as harmônicas acima. Valores mais altos afetam um intervalo de frequências mais estreitas e valores mais baixos afetam um intervalo maior.

Ganho Determina a quantidade de atenuação do zumbido.

Número de harmônicas Especifica quantas frequências harmônicas serão afetadas.

Inclinação harmônica Altera a proporção de atenuação das frequências harmônicas.

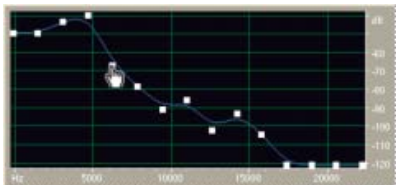
Somente a saída do zumbido Permite visualizar o zumbido removido para determinar se contém algum áudio desejável.

[Para o início](#)

Efeito de redução de chiado (somente o editor de forma de onda)

O efeito Redução/Restauração de ruído > Redução de chiado reduz o chiado das fontes como cassetes de áudio, discos de vinil ou amplificadores de microfone. Este efeito reduz significativamente a amplitude de intervalo da frequência, se cair abaixo de um limite de amplitude chamado *base de ruído*. Os áudios em intervalos de frequência mais altos que o limite permanecem intocados. Se o áudio tem um nível consistente de ruído de plano de fundo, esse chiado pode ser removido completamente.

Para reduzir outros tipos de ruído que têm um amplo intervalo de frequência, experimente o efeito Redução de ruído. (Consulte o efeito [Redução de ruído \(Somente o Editor de forma de onda\)](#).)



Usar o gráfico de Redução de chiado para ajustar a base de ruído

Capturar a base de ruído Gráficos de uma estimativa de base de ruído. A estimativa é usada pelo efeito


Redução de chiado para remover de forma mais eficaz o chiado único, enquanto deixa o áudio regular intocado. Esta opção é o recurso mais importante da Redução de chiado.

Para criar um gráfico que reflete com mais precisão a base de ruído, clique em Obter base de ruído com uma seleção de áudio que contém apenas chiado. Ou, selecione uma área que tenha a menor quantidade de áudio desejável, além da menor quantidade de informação de alta frequência. (Na exibição espectral, procure uma área sem atividade em 75% da exibição.)

Após capturar a base de ruído, pode ser necessário diminuir os pontos de controle à esquerda (que representa as frequências mais baixas) para tornar o gráfico o mais plano possível. Se a música estiver presente em qualquer frequência, os pontos de controle em torno dessa frequência serão maiores do que deveriam ser.

Gráfico Representa a base de ruído estimada para cada frequência no áudio de origem, com a frequência ao longo da régua horizontal (eixo x) e a amplitude da base de ruído ao longo da régua vertical (eixo y). Essas informações ajudam a distinguir o chiado dos dados de áudio desejáveis.

O valor real utilizado para realizar a redução de chiado é uma combinação do gráfico e o controle deslizante da Base de ruído, que desloca a base de ruído estimada lendo para cima ou para baixo no ajuste fino.


Dica: para desativar as dicas de ferramentas da frequência e amplitude, clique no botão de menu  no canto superior direito do gráfico e desmarque Mostrar dica de ferramenta no gráfico.

Escala Determina como as frequências estão dispostas ao longo do eixo horizontal x:

- Para um controle mais preciso sobre as frequências baixas, selecione Logarítmico. Uma escala logarítmica se assemelha mais ao modo como as pessoas escutam o som.
- Para um o trabalho de alta frequência detalhado com intervalos uniformemente espaçados em frequência, selecione Linear.

Canal Exibe o canal de áudio selecionado no gráfico.

Redefinir 

Redefine a base de ruído estimada. Para redefinir a base de ruído mais alta ou mais baixa, clique no botão de menu  no canto superior direito do gráfico e escolha uma opção no menu Redefinir curva de controle.

Dica: para a redução de chiado rápida e de uso geral, não é necessário um gráfico completo da base de ruído. Em muitos casos, você pode simplesmente redefinir o gráfico para o mesmo nível e manipular o controle deslizante Base de ruído.

Base de ruído Ajusta a base de ruído até atingir o nível adequado de redução de chiado e qualidade.

Reduzir para Define o nível de redução de chiado para o áudio abaixo da base de ruído. Com valores mais altos (especialmente acima de 20 dB), uma redução dramática de chiado pode ser alcançada, mas o áudio restante pode ficar distorcido. Com valores mais baixos, não é removido tanto ruído e o sinal de áudio original permanece relativamente inalterado.

Somente chiado de saída Permite a visualização do chiado único para determinar se o efeito deverá remover qualquer áudio desejável.

Configurações avançadas Clique no triângulo para exibir estas opções:

Taxa de decréscimo espectral Determina o quanto de áudio em frequências ao redor é assumido para seguir, quando o áudio é encontrado acima da base de ruído estimada. Com valores baixos, menos som é assumido para seguir e a redução de chiado será cortada mais de perto para as frequências que estão sendo mantidas.

Os valores de 40% a 75% funcionam melhor. Se o valor for muito alto (acima de 90%), pontas anormalmente longas e reverberações podem ser ouvidas. Se o valor for muito baixo, os efeitos borbulhantes de plano de fundo podem ser ouvidos e a música pode soar artificial.

Fator de precisão Determina o tempo de precisão da redução de chiado. Os valores típicos variam

de 7 a 14. Valores mais baixos podem resultar em alguns milissegundos de chiado antes e depois de partes mais altas do áudio. Valores mais altos geralmente produzem melhores resultados e velocidades de processamento mais lentas. Valores acima de 20, normalmente, não melhoram mais a qualidade.

Largura da transição Produz uma transição lenta na redução de chiado, em vez de uma mudança repentina. Valores de 5 a 10 normalmente alcançam bons resultados. Se o valor for muito elevado, alguns chiados podem permanecer após o processamento. Se o valor for muito baixo, os artefatos de plano de fundo podem ser ouvidos.

Tamanho de FFT Especifica um tamanho de FFT que determina a troca entre a precisão de frequência e tempo. Em geral, os tamanhos de 2048 a 8192 funcionam melhor.

Tamanhos de FFT inferiores (2048 e inferior) resultam em um melhor tempo de resposta (por exemplo, menos swoosh antes de batidas de címbalo), mas podem produzir uma resolução de frequência pior, criando sons ocos ou com flange.

Tamanhos de FFT maiores (8192 e superior) podem causar swoosh, reverberação e tons prolongados de plano de fundo, mas produzem uma resolução de frequência muito precisa.

Pontos de controle Especifica o número de pontos adicionados ao gráfico ao clicar em Capturar a base de ruído.

A Adobe também recomenda

- Sobre a exibição espectral
- Editar clipes de áudio no Adobe Premiere Pro CS5.5 ou AfterEffects
- Sobre os efeitos de processo
- Controlar as configurações de efeito com os gráficos
- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda
- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas
- Usar predefinições de efeito



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Efeito de Reverberação

[Efeito de Reverberação de convolução](#)

[Efeito de Reverberação completa](#)

[Efeito Reverberação](#)

[Efeito Reverberação de estúdio](#)

[Efeito de Reverberação surround](#)

Em uma sala, o som é refletido em paredes, teto e piso, a caminho dos seus ouvidos. Todos esses sons refletidos chegam aos seus ouvidos tão próximos, que não é possível detectá-los como ecos separados, mas como um ambiente sonoro que cria uma impressão de espaço. Esse som refletido é chamado de *reverberação* ou, abreviado, como *reverb*. Com o Adobe Audition, você pode usar os efeitos de reverberação para simular uma variedade de ambientes da sala.

Para o uso mais flexível e eficiente da reverberação no Editor de múltiplas faixas, adicione os efeitos de reverberação em barramentos e defina os níveis de saída da reverberação para 100% de efeitos. Em seguida, encaminhe essas faixas para esses barramentos e use os envios para controlar a proporção de efeitos do som reverberante.

[Para o início](#)

Efeito de Reverberação de convolução

O efeito Reverberação > Reverberação de convolução, reproduz espaços que vão desde armários revestidos a salas de concerto. As reverberações baseadas em convolução usam os arquivos de *impulso* para simular espaços acústicos. Os resultados são incrivelmente realistas.

As origens dos arquivos de impulso incluem o áudio gravado de um espaço ambiente ou as coleções de impulso disponíveis online. Para obter os melhores resultados, os arquivos de impulso devem ser descompactados em arquivos de 16 e 32 bits que correspondem à taxa de amostragem do arquivo de áudio atual. O comprimento do impulso não deve ter mais de 30 segundos. Para o design de som, tente uma série de áudios de origem para produzir efeitos únicos baseados em convolução.

Observação: *Como a Reverberação de convolução exige um processamento significativo, você pode ouvir cliques ou pops ao visualizá-lo em sistemas mais lentos. Esses artefatos desaparecem após a aplicação do efeito.*

Impulso Especifica um arquivo que simula um espaço acústico. Clique em Carregar para adicionar um arquivo personalizado de impulso em formato WAV ou AIFF.

Misturar Controla a proporção do original no som reverberante.

Tamanho da sala Especifica uma porcentagem do espaço total, definido pelo arquivo de impulso. Quanto maior a porcentagem, maior a reverberação.

Amortecimento LF Reduz os componentes de frequência baixa e graves baixos na reverberação, evitando a distorção e produzindo um som mais nítido e articulado.

Amortecimento HF Reduz os componentes transitórios de frequência alta na reverberação, evitando a aspereza e produzindo um som mais quente e pleno.

Pré-atraso Determina quantos milissegundos a reverberação leva para criar a amplitude máxima. Para produzir o som mais natural, especifique um pré-atraso curto de 0 a 10 milissegundos. Para produzir efeitos especiais interessantes, especifique um pré-atraso longo de 50 milissegundos ou mais.

Largura Controla a propagação estéreo. Uma configuração de 0 produz um sinal de reverberação mono.

Ganho Reforça ou atenua a amplitude após o processamento.

[Para o início](#)

Efeito de Reverberação completa

O efeito Reverberação > Reverberação completa é baseado em convolução, evitando sons metálicos, de toque e outros artefatos que soam artificiais.

Esse efeito fornece algumas opções exclusivas, como Percepção, que simula as irregularidades da sala, Local esquerdo/direito, que coloca a origem fora do centro e Tamanho e Dimensão da sala, que ajuda a simular salas que podem ser personalizadas. Para simular superfícies e ressonância da parede, é possível alterar a absorção da frequência de reverberação, usando um EQ paramétrico de três faixas na seção Coloração.

Ao alterar as configurações de reverberação, esse efeito cria um arquivo de *impulso* temporário, que simula um ambiente acústico especificado. Esse arquivo pode ter vários megabytes de tamanho, exigindo alguns segundos para processar e, portanto, talvez seja necessário aguardar antes de ouvir uma prévia. Os resultados, no entanto, são incrivelmente realistas e fáceis de adaptar.

Observação: *O efeito Reverberação completa exige um processamento significativo; para o uso de múltiplas faixas em tempo real, faça uma pré-renderização do efeito ou substitua-o pela Reverberação de estúdio. (Consulte Pré-renderização dos efeitos de faixa para melhorar o desempenho.)*

Configurações de reverberação

Tempo de decaimento Especifica quantos milissegundos a reverberação leva para decrescer em 60 dB. No entanto, dependendo dos parâmetros de Coloração, determinadas frequências podem demorar mais tempo para decrescer em 60 dB, enquanto outras frequências podem deteriorar muito mais rápido. Valores maiores proporcionam pontas de reverberação mais longas, mas também exigem mais processamento. O limite eficaz é de aproximadamente 6.000 milissegundos (uma ponta de 6 segundos), mas a ponta real gerada é muito maior para permitir o decaimento do nível de ruído do fundo.

Tempo de pré-atraso Especifica quantos milissegundos a reverberação leva para criar sua amplitude máxima. Normalmente, a reverberação aumenta com rapidez e, em seguida, decresce a uma taxa muito mais lenta. Efeitos interessantes podem ser ouvidos com tempos de pré-atraso extremamente longos, de 400 milissegundos ou mais.

Difusão Controla a taxa de criação do eco. Valores de difusão altos (acima de 900 milissegundos) proporcionam reverberações muito suaves, sem ecos distintos. Valores mais baixos produzem ecos mais distintos, pois a densidade inicial do eco é mais clara, mas acumula-se na ponta da reverberação.

Dica: *os efeitos de eco flexíveis podem ser obtidos usando valores de Difusão baixos e de Percepção altos. Com pontas de reverberação longas, o uso de valores de Difusão baixos e de Percepção ligeiramente baixos proporcionam o efeito de um estádio de futebol ou arena.*

Percepção Simula as irregularidades no ambiente (objetos, paredes, salas de conexão e assim por diante). Valores baixos criam uma reverberação decrescente suave, sem adicionais. Valores maiores proporcionam ecos mais distintos (provenientes de locais diferentes).

Dica: *se for muito suave, a reverberação pode não soar natural. Valores de percepção de até, aproximadamente, 40 simulam variações comuns da sala.*

Tamanho da sala Ajusta o volume da sala virtual, como medido em metros cúbicos. Quanto maior a sala, maior a reverberação. Use esse controle para criar salas virtuais de apenas alguns metros quadrados a coliseus gigantes.

Dimensão Especifica a proporção entre a largura da sala (da esquerda para a direita) e a profundidade (da frente para trás). Uma altura sonoramente adequada é calculada e informada como Dimensões reais da sala, na parte inferior da caixa de diálogo. Em geral, as salas com proporções de largura e profundidade entre 0,25 e 4 fornecem as melhores reverberações de som.

Local esquerdo/direito (somente áudio estéreo) Permite colocar reflexos antigos fora do centro. Selecione Incluir direto na seção Nível de saída para colocar o sinal original no mesmo local. É possível obter efeitos muito agradáveis com cantores ligeiramente fora do centro, de 5 a 10% para a esquerda ou para a direita.

Corte de alta frequência Evita a perda de sons em frequência baixa (100 Hz ou menos), como o baixo ou a bateria. Esses sons podem ser eliminados ao usar pequenas salas se as reflexões forem mixadas com o sinal original. Especifique uma frequência acima disso no som que você deseja manter. As configurações ideais estão, normalmente, entre 80 Hz e 150 Hz. Se a configuração de corte estiver muito alta, não é possível obter uma imagem realista do tamanho da sala.

Definir reverberação com base no tamanho da sala Define os tempos de Decréscimo e Pré-atraso para que correspondam ao tamanho especificado da sala, produzindo uma reverberação mais convincente. Se desejar, é possível ajustar os tempos de Decréscimo e Pré-atraso.

Opções de Coloração

Para ajustar visualmente as opções de Coloração, arraste-as diretamente no gráfico.

Frequência Especifica a frequência de canto para as divisórias baixas e altas ou a frequência central da faixa média. Por exemplo, para aumentar a reverberação quente, reduza a frequência alta da divisória, ao mesmo tempo que reduz o seu ganho.

Ganho Aumenta ou atenua a reverberação em intervalos de frequência de diferentes.

Dica: para melhorar sutilmente o áudio, aumente as frequências de reverberação em torno da frequência natural de um elemento-chave sonoro. Para a voz de um cantor, por exemplo, aumente as frequências de 200 Hz a 800 Hz para aumentar a ressonância nesse intervalo.

Q Define a largura da faixa média. Valores mais altos afetam um intervalo de frequências mais estreitas e valores mais baixos afetam um intervalo maior.

Dica: para a ressonância distinta, use valores de 10 ou superiores. Para aumentar ou cortar um amplo intervalo de frequências, use valores mais baixos como 2 ou 3.

Decréscimo Especifica quantos milissegundos a reverberação decresce, antes que a curva de Coloração seja aplicada. Valores de até 700 funcionam bem. Para reverberações mais coloridas, use as configurações mais baixas (como de 100 a 250).

Opções de Nível de saída

Seco Controla o nível do sinal original incluído com a reverberação. Use um nível baixo para criar um som distante. Use um nível alto (de aproximadamente 100%) junto com níveis baixos de reverberação e reflexões para criar uma noção de proximidade com a origem.

Reverberação Controla o nível da camada densa do som reverberante. O equilíbrio entre o som seco e reverberante muda a percepção de distância.

Reflexões anteriores Controla o nível dos primeiros ecos que podem ser ouvidos, proporcionando uma noção de tamanho total da sala. Um valor muito alto pode resultar em um som artificial, enquanto um valor muito baixo pode remover os sinais audíveis para o tamanho da sala. Metade do volume do sinal Seco é um bom ponto de partida.

Incluir direto De forma discreta, a fase muda os canais esquerdo e direito do sinal original para corresponder à localização de reflexões anteriores (definidas pelo Local da esquerda/direita na guia Reflexões anteriores).

Somar entradas Combina os canais de uma forma de onda estéreo ou surround antes do processamento. Selecione essa opção para realizar um processamento mais rápido, mas desmarque-a para obter uma reverberação mais completa e valiosa.

[Para o início](#)

Efeito Reverberação

O efeito de Reverberação > Reverberação, simula espaços acústicos com processamento baseado em convolução. Ele pode reproduzir espaços acústicos ou ambientes, como um armário revestido, um banheiro com azulejos, uma sala de concertos ou um anfiteatro grande. Os ecos podem ser espaçados juntos tão de perto que a ponta reverberada do sinal decresce uniformemente ao longo do tempo, criando um som quente e natural. Como alternativa, o Tempo de pré-atraso pode ser ajustado para proporcionar uma noção de tamanho da sala.

Em relação ao efeito de Reverberação, o efeito de Reverberação completa fornece mais opções e uma renderização de áudio melhor. No entanto, para ajustes rápidos, você pode preferir o conjunto de opções reduzido do efeito de Reverberação.

Observação: *O efeito Reverberação exige um processamento significativo; para o uso de múltiplas faixas em tempo real, faça uma pré-renderização do efeito ou substitua-o pela Reverberação de estúdio. (Consulte Pré-renderização dos efeitos de faixa para melhorar o desempenho.)*

Tempo de decaimento Define quantos milissegundos a reverberação leva para reduzir ao infinito (cerca de -96 dB). Use valores abaixo de 400 para salas pequenas, valores entre 400 e 800 para salas médias e valores acima de 800 para salas muito grandes, como salas de concertos. Por exemplo, insira 3.000 milissegundos para criar pontas de reverberação para um anfiteatro gigante.

Dica: *para simular as salas com ecos e reverberação, primeiro é necessário usar o efeito de Eco para estabelecer o tamanho da sala e, em seguida, usar o efeito de Reverberação para tornar o som mais natural. Um Tempo de decaimento com apenas 300 milissegundos pode adicionar um espaço percebido ao som seco.*

Tempo de pré-atraso Especifica quantos milissegundos a reverberação leva para criar sua amplitude máxima. Para um Tempo de decaimento mais curto, o Tempo de pré-atraso também deve ser menor. Em geral, um valor de aproximadamente 10%, desde que o Tempo de decaimento pareça mais realista. No entanto, é possível criar efeitos interessantes ao usar um Tempo de pré-atraso maior com um Tempo de decaimento mais curto.

Difusão Simula a absorção natural, reduzindo as frequências altas, conforme os decaimentos da reverberação. Tempos mais rápidos de absorção simulam salas completas de pessoas, móveis e carpetes, como clubes e cinemas. Tempos mais lentos (acima de 1.000 milissegundos) simulam quartos vazios, como auditórios, onde as reflexões de alta frequência são mais prevalentes.

Percepção Altera as características dos reflexos em uma sala. Valores mais baixos criam uma reverberação mais suave, sem muitos ecos distintos. Valores mais altos simulam salas maiores, geram mais variação na amplitude de reverberação e adicionam espaço, ao criar reflexos distintos ao longo do tempo.

Dica: *uma configuração de Percepção de 100 e um Tempo de decaimento de 2.000 milissegundos ou mais criam efeitos de cânion interessantes.*

Seco Define a porcentagem do áudio de origem para a saída. Em 90% dos casos funciona bem. Para adicionar um espaço sutil, defina a porcentagem Seca para mais alta; para obter um efeito especial, defina a porcentagem Seca para mais baixa.

Úmido Define a porcentagem da reverberação para a saída. Para adicionar um espaço sutil a uma faixa, mantenha a porcentagem Úmida menor do que a Seca. Aumente a porcentagem Úmida para simular uma distância maior da origem do áudio.

Somar entradas Combina os canais de uma forma de onda estéreo ou surround antes do processamento. Selecione essa opção para realizar um processamento mais rápido, mas desmarque-a para obter uma reverberação mais completa e valiosa.

[Para o início](#)

Efeito Reverberação de estúdio

Como os outros efeitos da reverberação, o efeito Reverberação > Reverberação de estúdio simula os espaços acústicos. No entanto, é mais rápido e utiliza menos intensidade do processador do que os outros efeitos de reverberação, porque não é baseado em convolução. Como resultado, é possível fazer alterações em tempo real com rapidez e eficiência no Editor de múltiplas faixas, sem efeitos de pré-renderização em uma faixa.

Tamanho da sala Define o tamanho da sala.

Decréscimo Ajusta a quantidade de decréscimo da reverberação em milissegundos.

Reflexões anteriores Controla a porcentagem dos ecos que podem ser ouvidos primeiro, proporcionado uma noção de tamanho total da sala. Um valor muito alto pode resultar em um som artificial, enquanto um valor muito baixo pode perder os sinais de áudio para o tamanho da sala. Metade do volume do sinal original é um bom ponto de partida.

Largura de estéreo Controla a propagação através dos canais estéreo. 0% produz um sinal de reverberação mono; 100% produz uma separação estéreo máxima.

Corte de alta frequência Especifica a frequência mais alta na qual a reverberação pode ocorrer.

Corte de baixa frequência Especifica a frequência mais baixa na qual a reverberação pode ocorrer.

Amortecimento Define a quantidade de suavização aplicada às frequências altas do sinal de reverberação ao longo do tempo. As porcentagens maiores criam um amortecimento para um tom de reverberação mais quente.

Difusão Simula a absorção do sinal reverberado como se estivesse refletido fora das superfícies, como em carpetes ou cortinas. Configurações mais baixas criam mais ecos, enquanto as configurações mais altas produzem uma reverberação mais suave, com menos ecos.

Seco Define a porcentagem do áudio de origem para a saída com efeito.

Úmido Define a porcentagem da reverberação para a saída.

[Para o início](#)

Efeito de Reverberação surround

O efeito de Reverberação > Reverberação surround é destinado principalmente a fontes 5.1, mas também pode fornecer um ambiente surround para fontes mono ou estéreo. No Editor de forma de onda, é possível escolher Editar > Converter tipo de amostra para converter um arquivo mono ou estéreo para 5.1 e, em seguida, aplicar o efeito de Reverberação surround. No Editor de múltiplas faixas, é possível enviar faixas mono ou estéreo para um barramento ou mestre 5.1 com o efeito de Reverberação surround.

Entrada, centro Determina a porcentagem do canal central incluído no sinal processado.

Entrada, LFE Determina a porcentagem do canal de Aprimoramento de frequência baixa usado para incentivar a reverberação para outros canais. (O sinal LFE em si não é reverberado..)

observação: *o efeito sempre insere 100% dos canais surround da esquerda, direita e da parte traseira.*

Impulso Especifica um arquivo que simula um espaço acústico. Clique em Carregar para adicionar um arquivo personalizado de impulso com 6 canais em formato WAV ou AIFF.

Tamanho da sala Especifica uma porcentagem do espaço total, definido pelo arquivo de impulso. Quanto maior a porcentagem, maior a reverberação.

Amortecimento LF Reduz os componentes de frequência baixa e graves baixos na reverberação, evitando a distorção e produzindo um som mais nítido e articulado.

Amortecimento HF Reduz os componentes transitórios de frequência alta na reverberação, evitando a aspereza e produzindo um som mais quente e pleno.

Pré-atraso Determina quantos milissegundos a reverberação leva para criar a amplitude máxima. Para produzir o som mais natural, especifique um pré-atraso curto de 0 a 10 milissegundos. Para produzir efeitos especiais interessantes, especifique um pré-atraso longo de 50 milissegundos ou de mais.

Largura frontal Controla a propagação estéreo através dos três canais frontais.

Uma configuração de largura 0 produz um sinal de reverberação mono.

Largura do surround Controla a propagação estéreo através dos canais surround da parte traseira.

Nível Úmido C Controla a quantidade de reverberação adicionada ao canal central. (Como esse canal normalmente contém diálogo, a reverberação deve ser menor.)

Equilíbrio entre esquerda/direita Controla o equilíbrio entre esquerda/direita dos alto-falantes frontal e traseiro. 100 saídas reverberam apenas na esquerda e -100 apenas na direita.

Equilíbrio entre a parte frontal e traseira. Controla o equilíbrio entre a parte frontal e traseira para os alto-falantes esquerdo e direito. 100 saídas reverberam apenas na parte frontal e -100 apenas na parte traseira.

Mistura de úmido/seco Controla a proporção do original no som reverberante. Uma configuração de 100 saídas apenas reverbera.

Ganho Reforça ou atenua a amplitude após o processamento.

A Adobe também recomenda

- Efeitos de atraso e eco
- Encaminhar áudio para barramentos, envios e a faixa mestre
- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda
- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas
- Usar predefinições de efeito
- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda

- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas
- Usar predefinições de efeito
- Controlar as configurações de efeito com os gráficos
- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda
- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas
- Usar predefinições de efeito
- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda
- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas
- Usar predefinições de efeito
- Som surround 5.1
- Efeito Misturador de canais
- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda
- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Como usar efeitos especiais com o Audition

[Efeito Distorção](#)

[Efeito Doppler Shifter \(processo\)](#)

[Efeito Guitar Suite](#)

[Efeito de masterização](#)

[Efeito Medidor de radar de intensidade](#)

[Efeito Intensificador vocal](#)

Observação: Efeitos especiais requerem áudio mono ou estéreo; surround 5.1 não é compatível.

[Para o início](#) 

Efeito Distorção

Use o efeito Especial > Distorção para simular alto-falantes de carros estourados, microfones abafados ou amplificadores com som distorcido.

Vincular 

Cria curvas idênticas em gráficos Positivos e Negativos.

Gráficos positivos e negativos Especifique curvas de distorção separadas para valores positivos e negativos. A régua horizontal (eixo x) indica o nível de entrada em decibéis. A régua vertical (eixo y) indica o nível de saída. A linha diagonal padrão representa um sinal sem distorção, com uma relação individual entre os valores de entrada e de saída.

Clique e arraste para criar e ajustar os pontos nos gráficos. Arraste os pontos para fora de um gráfico para removê-los.

Para copiar um gráfico para outro gráfico, clique nos botões de seta entre eles.

Redefinir 

Faz com que o gráfico retorne ao estado padrão, sem distorções.

Suavização de curva Cria transições em curva entre os pontos de controle, às vezes produzindo uma distorção mais natural que as transições lineares padrão.

Suavização de tempo Determina o quão rapidamente a distorção reage a alterações nos níveis de entrada. As medidas de nível são baseadas no conteúdo de baixa frequência, criando uma distorção mais suave e musical.

&Intervalo de dB Altera a taxa de amplitude dos gráficos, limitando a distorção a essa taxa.

Escala linear Altera as escalas de amplitude dos gráficos de decibéis logarítmicos para valores normalizados.

Deslocamento DC pós-filtro Compensa qualquer deslocamento da amostra inserido pelo processamento de distorção. Para compreender este conceito, consulte Deslocamento DC correto. Esses deslocamentos

podem causar pulos e ruídos audíveis quando editados.

[Para o início](#)

Efeito Doppler Shifter (processo)

O efeito Especial > Doppler Shifter (processo) cria o aumento e a diminuição do tom que observamos quando um objeto se aproxima e então passa por nós, como quando um carro de polícia passa com a sirene ligada. Quando o carro vem em sua direção, o som chega aos seus ouvidos como uma frequência mais alta porque cada onda de som é compactada pelo carro que se move para a frente. O oposto ocorre conforme o carro passa; as ondas estão estendidas, resultando em um som mais baixo.

Observação: Ao contrário de muitos efeitos gráficos do Adobe Audition, o gráfico Doppler Shifter não é interativo: ou seja, não é possível manipular diretamente o gráfico. Em vez disso, o gráfico muda conforme você ajusta os parâmetros do efeito.

Tipo de caminho Define qual caminho a fonte de som tomará. Dependendo do tipo de caminho, um conjunto diferente de opções será disponibilizado.

Opções de linha reta:

- Distância de início define o ponto inicial virtual (em metros) do efeito.
- Velocidade define a velocidade virtual (em metros por segundo) na qual o efeito se move.
- A partir de define a direção virtual (em graus) da onde o efeito será exibido.
- Passa em frente a especifica a distância (em metros) na qual o efeito aparece na frente do ouvinte.
- Passa pela direita especifica a distância (em metros) na qual o efeito aparece à direita do ouvinte.

Opções circulares:

- Raio define todas as dimensões circulares (em metros) do efeito.
- Velocidade define a velocidade virtual (em metros por segundo) na qual o efeito se move.
- Ângulo de início define o ângulo virtual inicial (em graus) do efeito.
- Centro em frente a especifica a distância (em metros) na qual a fonte de som está na frente do ouvinte.
- Centro à direita de especifica a distância (em metros) na qual a fonte de som está à direita do ouvinte.

Ajustar volume com base na distância ou na direção Ajusta automaticamente o volume do efeito com base nos valores especificados.

Nível de qualidade Fornece seis níveis diferentes de qualidade de processamento. Os níveis de qualidade mais baixa exigem menos tempo de processamento, mas níveis de qualidade mais alta geralmente produzem melhores resultados de som.

[Para o início](#)

Efeito Guitar Suite

O efeito Especial > Guitar Suite aplica uma série de processadores que otimizam e modificam o som das faixas de violão. O estágio Compressor reduz a faixa dinâmica, produzindo um som mais forte com maior impacto. Os estágios Filtro, Distorção e Modelador de caixa simulam efeitos comuns que os guitarristas usam para criar performances expressivas e artísticas.

Aplique o Guitar Suite aos vocais, à bateria e a outros áudios para criar efeitos texturizados.

Compactador Reduz o intervalo dinâmico para manter a amplitude consistente e ajuda a destacar as faixas da guitarra em uma mixagem.

Filtro Simula os filtros da guitarra que vão desde os ressonadores até as talk boxes. Escolha uma opção deste menu e defina as opções abaixo:

Tipo Determina as frequências que são filtradas. Especifique o Lowpass para filtrar frequências altas, Highpass para filtrar frequências baixas ou Bandpass para filtrar frequências acima e abaixo de uma frequência central.

Frequência Determina a frequência de corte para os filtros Lowpass e Highpass ou a frequência central para o filtro de Bandpass.

Ressonância Alimenta frequências de retorno próximas à frequência de corte, adicionando nitidez com configurações baixas e harmônicos com assobios com configurações altas.

Distorção Adiciona uma margem sonora geralmente ouvida em solos de guitarras. Para alterar o caractere de distorção, escolha uma opção no menu Tipo.

Amplificador Simula as várias combinações de amplificadores e alto-falantes que os guitarristas usam para criar tons únicos.

Misturar Controla a proporção do áudio original em relação ao áudio processado.

[Para o início](#)

Efeito de masterização

A *Masterização* é o processo completo de otimização de arquivos de áudio para uma determinada mídia, como rádio, vídeo, CD ou Web. No Adobe Audition, é possível masterizar um áudio rapidamente com o efeito Especial > Masterização.

Antes de masterizar o áudio, considere os requisitos da mídia de destino. Por exemplo, se o destino for a Web, o arquivo provavelmente será reproduzido nos alto-falantes do computador que reproduzem os sons do baixo com qualidade reduzida. Para compensar, é possível intensificar as frequências do baixo durante o estágio de equalização do processo de masterização.

Equalizador Ajusta o equilíbrio geral dos tons.

Gráfico Mostra a frequência ao longo da régua horizontal (eixo x) e a amplitude ao longo da régua vertical (eixo y), com a curva que representa a alteração de amplitude de frequências específicas. Frequências na faixa de gráficos da mais baixa para a mais alta em uma forma logarítmica (espaçadas igualmente por oitavas).

Arraste os pontos de controle no gráfico para definir visualmente as configurações abaixo.

Low Shelf e High Shelf ativados Ative filtros de shelving em uma das extremidades do espectro da frequência.

Pico ativado Ativa um filtro de pico no centro do espectro da frequência.

Hz Indica a frequência central de cada banda de frequência.

dB Indica o nível de cada banda de frequência.

Q Controla a largura da banda de frequência afetada. Valores de Q baixos (até 3) afetam grande parte das frequências e funcionam melhor para proporcionar melhorias gerais no áudio. Valores de Q altos (6 a 12) afetam uma extensão pequena e são ideais para remover uma frequência problemática específica, como 60-Hz hum.

Reverberação Adiciona um ambiente. Arraste o controle deslizante de Quantidade para mudar a proporção original para som reverberante.

Exciter Aumenta intensamente os harmônicos de alta frequência, adicionando nitidez e clareza. As opções de modo incluem Retrô para distorção de luz, Fita para tons brilhantes e Tubo para uma resposta rápida, dinâmica. Arraste o controle deslizante Quantidade para definir o nível de processamento.

Widener Define a imagem estéreo (desativado para áudio mono). Arraste o controle deslizante Largura à esquerda para reduzir a imagem e aumentar o foco central. Arraste o controle deslizante para a direita para ampliar a imagem e aprimorar o posicionamento no espaço de sons individuais.

Limitador Aplica um limitador que reduz o intervalo dinâmico, melhorando níveis estimados. Uma configuração 0% reflete níveis exclusivos; uma configuração 100% aplica uma limitação máxima.

Saída de ganho Determina os níveis de saída após o processamento. Por exemplo, para compensar os ajustes EQ que reduzem o nível geral, aumente o ganho de saída.

[Para o início](#)

Efeito Medidor de radar de intensidade

O plug-in Radar de intensidade fornece informações sobre o pico, a média e os níveis da faixa. O Histórico de ruído, Ruído momentâneo, Nível de pico real e descritores flexíveis são combinados para exibir a visão geral do ruído em uma única visualização. A exibição de varredura do Radar, que fornece uma exibição excelente das alterações de intensidade ao longo do tempo, também está disponível. Selecione Efeitos > Especial > Medidor radar de intensidade.

Configurações

Volume do destino Define o valor de intensidade de destino

Velocidade do radar Controla a época de cada varredura do radar

Resolução do radar Define a diferença na intensidade entre cada círculo concêntrico na exibição do radar.

Intervalo momentâneo Define o intervalo para a faixa momentâneo. O EBU +9 exibe o intervalo de intensidade curto usado para transmissões normais. O EBU +18 é o intervalo de intensidade longo usado para drama e música.

Nível baixo inferior Define o deslocamento entre as cores verde e azul no anel de intensidade momentânea. Isso indica que o nível pode estar abaixo do nível de ruído do piso.

Unidade de intensidade Define a unidade de Intensidade que será exibida no radar.

- LKFS: unidade de intensidade especificada pela União Internacional de Telecomunicações (UIT)
- LUF: Unidade de volume especificada pela União Europeia de Radiodifusão (EBU na sigla em inglês)

LU: Uma unidade de volume relativa ao destino de acordo com a EBU e a UIT.

Padrão do volume Especifica o padrão de Intensidade.

- **BS.1770-3:** Este padrão da UIT diz respeito à intensidade da Transmissão e à medida do Nível de pico real. Este padrão usa Leq(K) para medir a intensidade.
- **Leq (K):** O volume é baseado em uma medida Leq que utiliza o índice de ponderação K, que é uma ponderação de frequência específica desenvolvida pelo Communications Research Center (um instituto de pesquisa federal em Ottawa, no Canadá).

Indicador de pico Define o nível máximo do Pico real. Se esse valor for excedido, o indicador de pico é ativado.

[Para o início](#) ¹¹

Efeito Intensificador vocal

O efeito Especial > Intensificador vocal melhora rapidamente a qualidade de gravações da narração. Os modos Masculino e Feminino reduzem automaticamente sibilâncias e consoantes oclusivas, bem como o microfone que manipula ruídos como estrondos baixos. Esses modos também se aplicam a modelagem e compressão do microfone para oferecer aos vocais um som de rádio mais característico. O modo Música otimiza trilhas sonoras para que possam complementar melhor uma narração.

Masculino Otimiza o áudio para uma voz masculina.

Feminino Otimiza o áudio para uma voz feminina.

Música Aplica a compressão e a equalização à música ou ao áudio de fundo.

- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda
- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas
- Controlar as configurações de efeito com os gráficos
- Usar predefinições de efeito
- Técnicas de restauração de áudio
- Igualar o volume de vários arquivos

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Efeitos de imagens em estéreo

[Efeito de Extrator de canal central](#)

[Efeito de Deslocador gráfico de fase](#)

[Efeito Expansor estéreo](#)

Alguns efeitos permitem que você altere a localização aparente ou *imagens em estéreo* de sons vindos de alto-falantes.

[Para o início](#) 

Efeito de Extrator de canal central

O efeito Imagens em estéreo > Extrator de canal central mantém ou remove as frequências que são comuns a ambos os canais esquerdo e direito, em outras palavras, os sons que estão deslocados no centro. Muitas vezes, voz, baixo e instrumentos principais são registrados dessa maneira. Como resultado, você pode usar este efeito para aumentar o volume dos vocais, baixo ou bumbo, ou você pode remover qualquer um deles para criar uma mistura de karaokê.

Guia de extração Limita a extração para o áudio que atende à certas propriedades.

Extrair Selecione o áudio no canal Central, Esquerdo, Direito ou Surround ou selecione Personalizado e especifique o grau de fase preciso, a porcentagem de panorâmica e o tempo de atraso do áudio que deseja extrair ou remover. (A opção Surround extrai o áudio que está perfeitamente fora de fase entre os canais esquerdo e direito.)

Faixa de frequência Define o intervalo que você deseja extrair ou remover. Os intervalos predefinidos incluem voz masculina, voz feminina, baixo e espectro completo. Selecione Personalizado para definir um intervalo de frequência.

Guia de discriminação Inclui configurações que ajudam a identificar o canal central.

Sangria de crossover Mova o controle deslizante para a esquerda para aumentar a sangria de áudio e torná-lo menos artificial. Mova o controle deslizante para a direita para separar ainda mais o material do canal central da mistura.

Discriminação de fase Em geral, os números mais elevados funcionam melhor para extrair o canal central, enquanto os valores mais baixos funcionam melhor para remover o canal central. Os valores mais baixos permitem mais sangria e podem não separar efetivamente uma mistura, mas podem ser mais eficazes na captura de todo o material central. Em geral, um intervalo de 2 a 7 funciona bem.

Discriminação de amplitude e Largura de banda da amplitude Some os canais esquerdo e direito e crie um terceiro canal fora de fase que o Audition usa para remover as frequências semelhantes. Se a amplitude em cada frequência for semelhante, o áudio em fase comum a ambos os canais também será considerado. Valores mais baixos para a Discriminação de amplitude e Largura de banda da amplitude cortam mais material da mistura, mas também podem cortar os vocais. Valores mais altos fazem a extração depender mais da fase do material e menos da amplitude do canal. As configurações de Discriminação de amplitude entre 0,5 e 10 e a Largura de

banda da amplitude entre 1 e 20 funcionam bem.

Taxa de decréscimo espectral Mantenha a 0% para um processamento mais rápido. Defina entre 80% e 98% para suavizar as distorções de plano de fundo.

Níveis do canal central e lateral Especifica quanto do sinal selecionado você deseja extrair ou remover. Mova os controles deslizantes para incluir um material adicional.

Opções avançadas Clique no triângulo para acessar essas configurações:

Tamanho de FFT Especifica o tamanho de FFT, com configurações mais baixas melhorando a velocidade de processamento e configurações altas melhorando a qualidade. Em geral, as configurações entre 4096 e 8192 funcionam melhor.

Sobreposições Define o número de janelas de FFT sobrepostas. Valores mais altos podem produzir resultados mais suaves ou um efeito de cor, mas demoram mais tempo para processar. Valores mais baixos podem produzir ruídos de fundo com som borbulhante. Os valores de 3 a 9 funcionam bem.

Largura da janela Especifica a porcentagem de cada janela de FFT. Os valores de 30% a 100% funcionam bem.

[Para o início](#)

Efeito de Deslocador gráfico de fase

O efeito Imagens em estéreo > Deslocador gráfico de fase permite ajustar a fase de uma forma de onda, adicionando pontos de controle em um gráfico.

Clique com o botão direito do mouse nos pontos para acessar a caixa de diálogo Editar Ponto para o controle preciso e numérico.

Gráfico de deslocamento de fase A régua horizontal (eixo x) mede a frequência, enquanto a régua vertical (eixo do y) indica o grau de fase para deslocar, onde zero indica nenhuma mudança de fase. Você pode criar um estéreo simulado, criando um padrão em ziguezague que se torna mais extremo na parte superior de um canal.

Escala de frequência Define os valores da régua horizontal (eixo x) em uma escala linear ou logarítmica. Selecione Logarítmico para trabalhar em um detalhe mais fino nas frequências mais baixas. (A escala logarítmica reflete melhor a ênfase de frequência da audição humana.) Selecione Linear para trabalhar em um detalhe mais fino nas frequências mais altas.

Intervalo Define os valores da régua vertical (eixo y) em uma escala de 360° ou 180°.

Canal Especifica os canais para aplicar o deslocamento de fase.

Observação: *Processe um único canal para obter os melhores resultados. Se você aplicar um deslocamento de fase idêntico aos dois canais estéreo, o arquivo resultante vai parecer exatamente o mesmo.*

Tamanho de FFT Especifica o tamanho de FFT. Tamanhos mais altos criam resultados mais precisos, mas demoram mais tempo para serem processados.

[Para o início](#)

Efeito Expansor estéreo

O efeito Imagens em estéreo posiciona e expande as imagens em estéreo. Como o Expansor estéreo é baseado em VST, você pode combiná-lo com outros efeitos no Rack de masterização e Rack de efeitos. Na exibição Multifaixa, você também pode variar o efeito ao longo do tempo, usando pistas de automação.

Escolha Efeitos > Imagens em estéreo > Expansor estéreo e defina as seguintes opções:

Panorâmica de canal central Posiciona o centro da imagem em estéreo em qualquer lugar da esquerda (-100%) para a direita (100%).

Expandir estéreo Expande a imagem em estéreo de Estreita/Normal (0) para Ampla (300). Estreita/Normal reflete o áudio original, não transformado.

A Adobe também recomenda

- Aplicar efeitos no Editor de forma de onda
- Aplicar efeitos no Editor Multifaixas
- Usar predefinições de efeito



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Mixagem de sessões com várias faixas

Roteamento de várias faixas e controles EQ

[Mostrar ou ocultar o roteamento de faixas e controles EQ](#)

[Atribuir entradas e saídas de áudio em faixas](#)

[Encaminhar áudio para barramentos, envios e a faixa mestre](#)

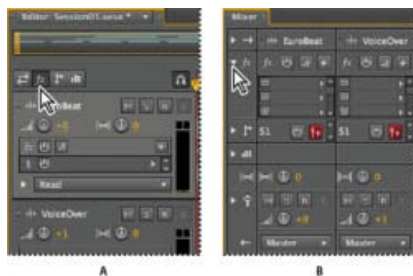
[Configurar um envio](#)

[Equalizar faixas](#)

[Para o início](#)





Mostrar ou ocultar o roteamento de faixas e controles EQ

Embora a grande variedade de roteamento e controles EQ possa parecer assustadora no início, os controles de cada faixa são idênticos, então, assim que você aprender um, já aprendeu os todos.

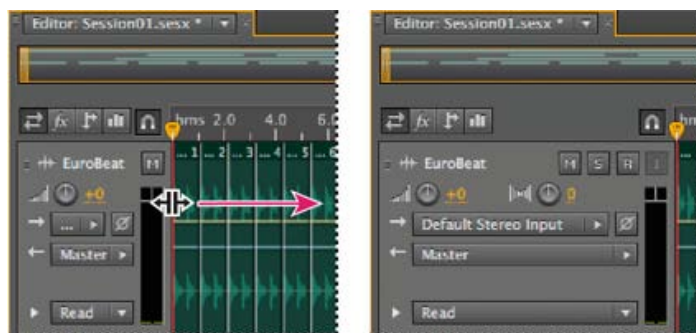


Mostrar e ocultar os controles de faixas de áudio

A. Painel Editor B. Mixer

- Siga um destes procedimentos:
 - No lado esquerdo do Mixador, clique no triângulo Mostrar/Ocultar para obter um ou mais conjuntos de controles.
 - No canto superior esquerdo do painel Editor, clique no botão Entradas/Saídas , Efeitos , Envios  ou EQ .

Dica: no painel Editor, arraste a borda direita ou inferior dos controles da faixa para mostrar ou ocultar detalhes.




Arraste a borda direita dos controles da faixa para mostrar ou ocultar detalhes

Para obter mais informações, consulte Faixas de zoom verticais.

[Para o início](#)

Atribuir entradas e saídas de áudio em faixas

- Na área Entradas/Saídas  do painel Editor ou Mixador, faça o seguinte:
 - No menu Entrada, escolha uma entrada de hardware.
 - No menu Saída, escolha uma saída de barramento, faixa master ou hardware.

A lista de portas de hardware disponíveis é determinada pelas configurações nas preferências do hardware de áudio. (Consulte Configuração de entradas e saídas de áudio.)

Para obter mais informações, consulte:

- Gravar clipes de áudio no Editor de múltiplas faixas
- Definir volume da saída da faixa

Inverter a polaridade de uma entrada

Se um par de entradas estéreo, como microfones aéreos de bateria, estiver defasado, você ouvirá um som mais monótono e uma imagem estéreo mais limitada. Para corrigir o problema, inverta a polaridade de uma das entradas.

- Na área Controles de entrada  do Mixador, clique no botão Polaridade reversa .

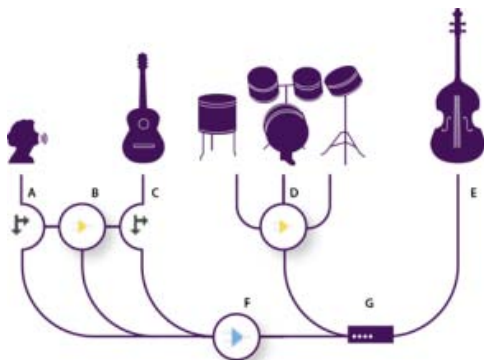
Para entender a fase de áudio, consulte Como as ondas sonoras interagem.

[Para o início](#)

Encaminhar áudio para barramentos, envios e a faixa mestre

Os barramentos, os envios e a faixa master permitem rotear várias saídas de faixas múltiplas para um conjunto de controles. Com esses controles combinados, você pode organizar e mixar uma sessão com eficiência.

Para salvar a saída de um áudio, barramento ou faixa master em um arquivo, consulte Exportar arquivos mixados com várias faixas.



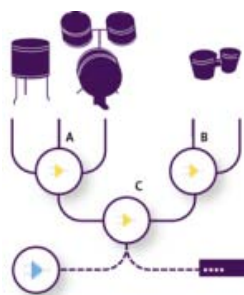
Um exemplo do roteamento de áudio para faixas

A. Vocal **B.** Barramento de reverb recebendo envios vocais e de violão **C.** Violão **D.** Barramento de bateria combinando com saídas de bateria **E.** Saída do baixo diretamente para o hardware **F.** Faixa master **G.** Saídas de hardware

Entendendo as faixas de barramento

Com faixas de barramento, é possível combinar as saídas de várias faixas de áudio ou envios e gerenciá-los em conjunto. Por exemplo, para controlar o volume de várias faixas de bateria com um único fader, direcione todas as saídas das faixas para um barramento. Ou, para otimizar o desempenho do sistema, aplique um único efeito de reverb em uma faixa de barramento e, em seguida, direcione a saída de envios de várias faixas para esse barramento. (Se o mesmo reverb fosse aplicado individualmente a várias faixas, os recursos do CPU seriam utilizados de maneira ineficiente.)

Embora não possuam uma entrada de hardware, as faixas de barramento têm todos os outros recursos das faixas de áudio. Você pode aplicar efeitos e equalização e automatizar suas alterações ao longo do tempo. Para grande parte das mixagens, você direcionará a saída dos barramentos para portas de hardware ou para a faixa master. No entanto, caso precise combinar barramentos, é possível direcionar a saída deles para outros barramentos.

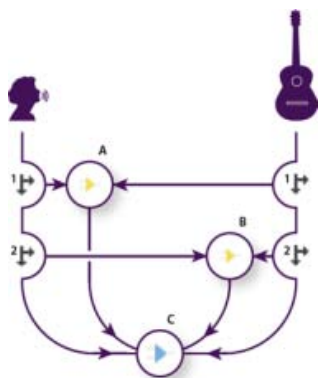


Um exemplo do roteamento de barramento:

A. Barramento de kit de bateria **B.** Barramento de bateria de mão **C.** Barramento de bateria combinado com saída para hardware ou faixa master

Entendendo os envios

Os envios permitem que você roteie o áudio a partir de uma faixa para vários barramentos, criando uma enorme flexibilidade de roteamento de sinal. Cada faixa fornece até 16 envios que podem ser configurados independentemente da saída da faixa. Por exemplo, é possível direcionar a saída de uma faixa não processada diretamente para uma porta de hardware, e direcionar a saída do Envio 1 para um barramento de reverb e o Envio 2 para um barramento de fone de ouvido. (Um barramento de fone de ouvido permite que os músicos escutem uma mixagem única durante a gravação. Os bateristas, por exemplo, podem preferir uma faixa de baixo mais alta.)

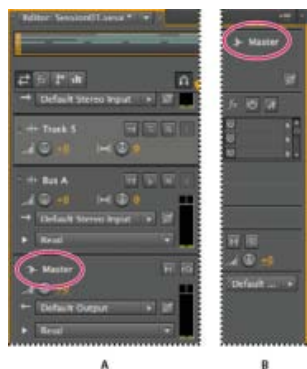


Enviar faixas para vários barramentos

A. Saídas de Envio 1 para o barramento de atraso B. Saídas de Envio 2 para o barramento de reverb C. A faixa master combina o vocal, o violão, o atraso e as saídas de reverb

Entendendo a faixa master

Uma sessão sempre contém uma faixa master e, portanto, é fácil combinar as saídas de várias faixas e barramentos e controlá-los com um único fader. Como a faixa master fica no final do trajeto do sinal, ela oferece menos opções de roteamento do que as faixas de áudio e de barramento. A faixa master não pode conectar diretamente duas entradas de áudio ou direcionar a saída de envios ou barramentos, ela só pode direcionar a saída diretamente para portas de hardware.



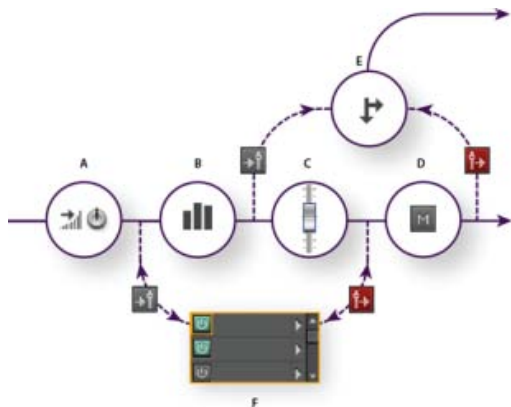
A faixa master está sempre no fim do trajeto do sinal.

A. Painel Editor B. Mixer

[Para o início](#)



Configurar um envio




Ao configurar um envio, você determina o volume e o pan estéreo que ele envia para um barramento atribuído. Você também coloca o envio no pré-fader ou no pós-fader. Os envios de pré-fader não são afetados pelo volume da faixa, já os envios do pós-fader são. (Por exemplo, se você emitir um envio de pré-fader para um barramento de reverb, o reverb continua após o fade out do áudio original. Se você emitir um envio de pós-fader, o fade out do reverb fica em uníssono com o áudio original.)



Efeito pré e pós fader e roteamento de envio para cada faixa

A. Entrada B. EQ C. Volume da faixa D. Silenciar faixa E. Enviar F. Rack de efeitos

1. Na área de Envios  do Mixador, clique no botão Ligar do envio .



2. Clique no botão Pré-fader/Pós-fader para inserir o envio antes ou depois do volume da faixa .
3. Definir o volume e  o pan do volume .
4. No menu pop-up do envio, selecione um barramento.

Para obter mais informações, consulte Inserir efeitos antes ou depois de envios e EQ.

[Para o início](#) 


Equalizar faixas

Para cada faixa, o Editor de múltiplas faixas fornece um equalizador paramétrico.

- Na área EQ  do painel Editor ou Mixador, faça um dos procedimentos:
 - Clique duas vezes no gráfico para acessar os controles detalhados na janela da faixa EQ. (Consulte Efeito do equalizador paramétrico.)
 - Clique no botão de ligar do EQ  para comparar o áudio com e sem a equalização.

A Adobe também recomenda

- Definir volume de saída da faixa
- Faixas de pan em estéreo
- Usar predefinições de efeito

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Organize e edite clipes de múltiplas faixas com o Audition

Selecionar e mover clipes

Ajustar aos terminais do clipe


Copiar um clipe

Aparar e estender clipes

Dividir clipes


Definir propriedades do clipe de áudio


Ao inserir um arquivo de áudio no Editor de múltiplas faixas, o arquivo converte-se em um clipe na faixa selecionada. É fácil mover os clipes para diferentes faixas ou posições na linha de tempo. Também é possível editar clipes de forma não destrutiva, aparando os pontos de início e de término, usando crossfade com outros clipes e muito

Para organizar os clipes no painel Editor, é possível usar as ferramentas Mover  ou Seleção de tempo  tools.

[Para o início](#) 

Selecionar e mover clipes


- Siga um destes procedimentos:
 - Para selecionar um clipe individual, clique no painel Editor.
 - Para selecionar todos os clipes nas faixas selecionadas, escolha Editar > Selecionar > Todos os clipes na faixa selecionada.
 - Para selecionar todos os clipes em uma sessão, escolha Editar > Selecionar > Selecionar tudo.
 - Para mover os clipes selecionados, escolha a ferramenta Mover  na barra de ferramentas e arraste os clipes. Ou escolha Clipe > Deslocar para a direita ou Deslocar para a esquerda para mover os clipes, um pixel por vez. (Se você ampliar a tela para visualizar as amostras individuais, o deslocamento moverá os clipes, uma amostra por vez.)

Para mover clipes com a ferramenta Seleção de tempo , clique com o botão direito do mouse e arraste-os (semelhante à técnica da ferramenta Híbrida nas versões anteriores). Você também pode arrastar o cabeçalho do clipe com qualquer ferramenta.

[Para o início](#) 

Ajustar aos terminais do clipe

O ajuste permite que você alinhe rapidamente os clipes com outros. Se o ajuste estiver ativado, os clipes arrastados e o indicador atual são ajustados aos itens selecionados. Ao arrastar um clipe, uma linha branca é exibida no painel Editor quando os pontos de encaixe se encontram.

1. Para ativar o encaixe dos itens selecionados, clique no ícone Alternar ajuste  na parte superior do painel Editor.

2. Escolha Editar > Ajustar > Ajustar aos cliques.

Para obter mais informações, consulte Ajustar às batidas de loop e Ajustar aos marcadores, réguas, quadros e cruzamentos em zero.

[Para o início](#)


Copiar um clipe


Você pode criar dois tipos de cliques de áudio copiados: cópias de referência que compartilham os arquivos de origem e cópias originais com arquivos de origem independentes. O tipo de cópia escolhido depende da quantidade de espaço em disco disponível e da natureza da edição destrutiva que você planeja executar no Editor de forma de onda.

As cópias de referência não consomem nenhum espaço adicional em disco, permitindo editar simultaneamente todas as ocorrências ao editar o arquivo de origem. (Por exemplo, você pode adicionar o Efeito Flanger a um arquivo de origem no Editor de forma de onda e aplicá-lo automaticamente em todas as 30 cópias mencionadas em uma sessão).

As cópias originais têm um arquivo de áudio separado no disco, permitindo uma edição independente de cada versão no Editor de forma de onda. (Por exemplo, você pode adicionar efeitos destrutivos à versão em uma introdução ao deixar a versão em verse dry.)

Para copiar rapidamente uma referência, pressione Ctrl + C (Windows) ou Cmd + C (Mac OS). Como alternativa, pressione Alt (Windows) ou Option (Mac OS) no cabeçalho do clipe.

1. Clique na ferramenta Mover  na barra de ferramentas. Em seguida, clique com o botão direito do mouse e arraste o clipe.

Para copiar com a ferramenta Seleção de tempo , c, clique com o botão direito do mouse e arraste o cabeçalho do clipe (semelhante à técnica da ferramenta Híbrida nas versões anteriores).


2. Solte o botão do mouse e escolha uma das seguintes opções no menu suspenso:
 - Copiar aqui (para copiar uma referência)
 - Copiar original aqui

[Para o início](#)

Aparar e estender cliques

Você pode aparar ou estender cliques de áudio para adequá-los às necessidades de uma mixagem. Como o Editor de múltiplas faixas não é destrutivo, as edições do clipe não serão permanentes; é possível retornar ao original, não editado, a qualquer momento. No entanto, se desejar editar permanentemente um clipe de áudio, é possível abrir rapidamente o arquivo de origem no Editor de forma de onda. (Consulte Comparação dos Editores de Forma de onda e de Múltiplas faixas.)

Remover um intervalo selecionado dos cliques

1. Na barra de ferramentas, clique na ferramenta Seleção de tempo .
2. Arraste sobre um ou mais cliques para selecionar eles e um intervalo.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para remover o intervalo dos cliques e deixar uma lacuna na linha de tempo, escolha Editar > Excluir.
 - Para remover o intervalo e recolher a lacuna na linha de tempo, escolha Editar > Exclusão de ondulação, e selecione uma das seguintes opções:

Clipes selecionados

Remove os clipes selecionados, deslocando os clipes restantes nas mesmas faixas.

Seleção de tempo nos clipes selecionados

Remove o intervalo de clipes selecionados, dividindo-os, se necessário.

Seleção de tempo em todas as faixas

Remove o intervalo de todos os clipes na sessão.


Seleção de tempo na faixa selecionada

Remove o intervalo somente da faixa atualmente destacada no painel Editor.

Recolhe uma lacuna entre os clipes em uma faixa

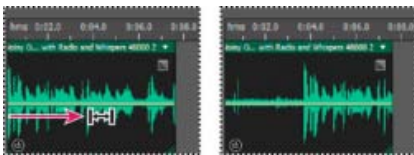
- Clique com o botão direito do mouse na área vazia entre os clipes e escolha Exclusão de ondulação > Lacuna.

Aparar ou estender clipes


1. Se desejar repetir um clipe, clique com o botão direito do mouse e selecione Loop. (Consulte Clipes de loop!)
2. No painel Editor, posicione o cursor sobre a borda esquerda ou direita do clipe. O ícone para arrastar a borda  é exibido.
3. Arrastar as bordas do clipe.

Deslocar o conteúdo de um clipe aparado ou repetido

Você pode editar o deslocamento de um clipe aparado ou repetido para alterar o conteúdo dentro das bordas do clipe.



Deslocar o conteúdo do clipe dentro das bordas

1. Na barra de ferramentas, clique na ferramenta Deslocamento .
2. Arraste sobre o clipe.

Edite permanentemente o arquivo de origem de um clipe no Editor de forma de onda

- Clique duas vezes no cabeçalho do clipe.


[Para o início](#) 

Dividir clipes

Divida os clipes de áudio para reparti-los em clipes separados, para que seja possível movê-los ou editá-los

de forma independente.

Dividir os clipes com a ferramenta Navalha

1. Na barra de ferramentas, mantenha pressionada a ferramenta Navalha  e escolha uma das seguintes opções no menu suspenso:

Navalhar clipes selecionados Divide somente os clipes que você clicar.

Navalhar todos os clipes Divide todos os clipes no momento do clique.

Dica: para alternar entre esses modos no painel Editor, pressione Shift.

2. No painel Editor, clique onde deseja que a divisão ocorra.

Dividir todos os clipes no indicador de tempo atual

1. Posicione o indicador de tempo atual onde existe um ou mais clipes de áudio.
2. Escolha Clipe > Dividir.

[Para o início](#) 

Definir propriedades do clipe de áudio

No painel Propriedades, você pode alterar rapidamente várias configurações para os clipes de áudio selecionados. As configurações do clipe para ganho e silenciado são independentes dos controles de faixa semelhantes.

1. Selecione um clipe de áudio e escolha Janela > Propriedades.


Você pode acessar as propriedades individuais no menu Clipe.

2. Defina as seguintes opções:

Para alterar o nome do clipe, digite-o na caixa de texto na parte superior do painel.

Cor do clipe Clique na amostra para personalizar. Uma amostra com uma barra vermelha indica que o clipe está usando a cor padrão para a predefinição Aparência atual. (Consulte Alterar cores, brilho e desempenho da interface).

Ganho de clipe Compensa um clipe de volume baixo ou alto que seja difícil de mixar.

Bloquear no tempo Permite apenas movimentos para cima ou para baixo em outras faixas, com uma posição fixa da linha de tempo. Um ícone de cadeado  é exibido no clipe.

Loop Permite o circuito do clipe. Para obter mais informações, consulte Repetição dos clipes

Silenciado Silencia o clipe.

- Selecionar os intervalos no Editor de múltiplas faixas

Como igualar, atenuar e mixar o volume do clipe com o Audition

Igualar clipes com várias faixas

Atenuar ou atenuar de maneira cruzada vários clipes

Criar um único clipe de áudio a partir de vários clipes



Crie um clipe de áudio a partir de uma faixa master ou barramento

Para atenuar arquivos de áudio individuais, consulte [Atenuação visual e alteração de amplitude](#). (Os tópicos abaixo abordam clipes com várias faixas.)

[Para o início](#) 

Igualar clipes com várias faixas

Se os clipes com várias faixas têm volumes muito diferentes, o que torna a mixagem difícil, é possível igualar seus volumes. Como o Editor de múltiplas faixas não é destrutivo, esse ajuste é totalmente reversível. Para alterar o volume de arquivos de origem permanentemente, consulte [Igualar o volume de vários arquivos](#).

1. Usando a ferramenta Mover  ou Seleção de tempo , Ctrl+clique (Windows) ou Command+clique (Mac OS) para selecionar vários clipes.
2. Selecione Clipe > Igualar volume dos clipes.
3. No menu pop-up, selecione uma das seguintes opções:

Volume Iguala os volumes com amplitude média especificada.

Volume percebido Iguala os volumes com uma amplitude especificada por você, levando em conta frequências médias mais sensíveis ao ouvido humano. Essa opção funciona bem a menos que a ênfase de frequência sofra muita variação (por exemplo, as frequências de médio alcance estão pronunciadas em uma passagem curta, mas as frequências baixas estão em outro local).

Volume máximo Iguala os valores com uma amplitude máxima que você especifica, normalizando os clipes. Como mantém o intervalo dinâmico, essa opção é uma boa alternativa para clipes que você planeja processar no futuro ou para um áudio altamente dinâmico, como um música clássica.

Amplitude total de RMS Iguala os valores com uma amplitude de valor quadrático médio especificada por você. Por exemplo, se a maior parte dos dois arquivos fossem -50 dBFS, os valores RMS totais refletiriam isso, mesmo se um arquivo tivesse mais passagens altas.

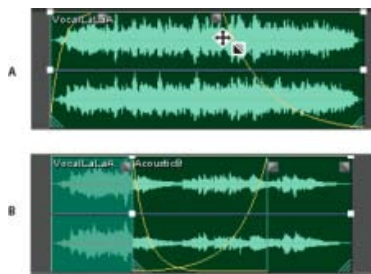
4. Insira um volume de destino.

[Para o início](#) 

Atenuar ou atenuar de maneira cruzada vários clipes

Os controles de atenuação e atenuação cruzada no clipe permitem que você ajuste visualmente as curvas e

a duração da atenuação. Os controles de fade in e fade out sempre aparecem nos canto superior direito ou esquerdo dos clipes. Os controles para atenuações cruzadas aparecem somente quando você sobrepõe os clipes.





Controles no clipe

A. Arraste os controles nos cantos do clipe para fazer o fade in e o fade out **B.** Sobreposição de clipes para atenuação cruzada



Para

Realizar o fade in ou fade out em um clipe

- No canto superior esquerdo ou direito do clipe, arraste o ícone de atenuação   para dentro para determinar o comprimento da atenuação e arraste para cima ou para baixo para ajustar a curva de atenuação.

Clipes sobrepostos de atenuação cruzada

Ao gerar uma atenuação cruzada de clipes na mesma faixa, você os sobrepõe para determinar o tamanho da região de transição (quanto maior a área de sobreposição, maior a transição).

- Coloque dois clipes na mesma faixa, e mova-os para que se sobreponham. (Consulte Seleccionar e mover clipes.)
- Na parte superior da área sobreposta, arraste o ícone de atenuação da esquerda  ou da direita  para cima ou para baixo para ajustar as curvas da atenuação.

Opções de atenuação

Para acessar as opções de atenuação a seguir, selecione um clipe e, em seguida, clique com o botão direito do mouse no ícone de atenuação no painel Editor ou selecione Clipe > Fade In ou Fade Out.

Sem fade Exclui a atenuação ou a atenuação cruzada.

Fade In, Fade Out ou Atenuação cruzada Se houver a sobreposição de clipes, é possível escolher o tipo de atenuação.

Simétrico ou assimétrico (apenas para atenuações cruzadas) Determina como as curvas de atenuação da esquerda e da direita interagem quando você as arrasta para cima e para baixo. O opção Simétrico ajusta ambas as atenuações de maneira idêntica enquanto a opção assimétrico permite ajustar a atenuação de maneira independente.

Linear ou cosseno Aplica uma atenuação linear e uniforme ou uma atenuação em forma de S que começa

lentamente e, em seguida, muda de amplitude rapidamente e termina lentamente.

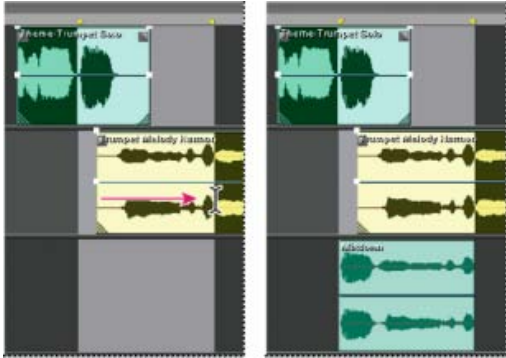
Dica: para alternar entre os modos *Linear* e *Cosseno* ao arrastar ícones de atenuação, pressione a tecla *Ctrl* (*Windows*) ou *Command* (*Mac OS*).

Cruzamento de transição automático ativado Clipes sobrepostos com atenuação cruzada. Desmarque esta opção se não quiser atenuações automáticas ou caso elas interfiram em outras tarefas, como o corte de clipes.

[Para o início](#)

Criar um único clipe de áudio a partir de vários clipes

Você pode combinar o conteúdo de vários clipes no mesmo período de tempo, criando um único clipe que pode ser rapidamente alterado no Editor de múltiplas faixas ou no Editor de forma de onda.



Criar um único clipe a partir de vários clipes no Editor de múltiplas faixas

1. No painel Editor, siga um destes procedimentos:
 - Selecione um período de tempo específico. (Consulte *Selecionar períodos no Editor de múltiplas faixas*.)
 - Selecione clipes específicos caso queira pular para uma nova faixa.
 - Não selecione nada para mixar durante toda a sessão.
2. Para combinar o conteúdo dos clipes originais, siga um destes procedimentos:
 - Para criar uma faixa e um clipe no Editor de múltiplas faixas, selecione *Múltiplas faixas > Pular para nova faixa*.
 - Para criar um arquivo no Editor de forma de onda, selecione *Múltiplas faixas > Mixar com novo arquivo*.

Para mixar uma sessão inteira, consulte [Exportar arquivos mixados com várias faixas](#).

[Para o início](#)

Crie um clipe de áudio a partir de uma faixa master ou barramento

Se desejar editar o áudio a partir de uma faixa master ou barramento, crie um clipe da faixa.

1. No painel Editor, selecione um intervalo de tempo para o novo clipe. (Consulte *Selecionar períodos no Editor de múltiplas faixas*.)
2. Na linha de tempo, clique com o botão direito do mouse em uma faixa master ou barramento, selecione *Pular [tipo de faixa] Para nova faixa*.

O Adobe Audition cria uma nova faixa com um clipe que reflete a mixagem master ou o barramento.

A Adobe também recomenda

- Exportar arquivos de mixagem com várias faixas



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Automatização de mixagens com envelopes

Automatização das configurações do clipe

Automatização das configurações da faixa

Ajuste a automação com quadros-chave

Ao automatizar mixagens, é possível alterar as configurações da mixagem ao longo do tempo. Por exemplo, você pode aumentar automaticamente o volume durante uma passagem musical crítica e reduzir posteriormente o volume com um fade out gradual. [Veja este tutorial em vídeo sobre automação de mixagens em ação.](#)

Envelopes de automação indicam visualmente as configurações em pontos específicos no tempo e você pode editá-los arrastando quadros-chave em linhas de envelope. Os envelopes não são destrutivos e, portanto, não alteram os arquivos de áudio de maneira alguma. Se você abrir um arquivo no Editor de forma de onda, por exemplo, você não ouve o efeito de nenhum envelope aplicado ao Editor de múltiplas faixas.



Envelopes de clipe e de faixa no painel Editor

A. Envelope de clipe B. Envelope da faixa

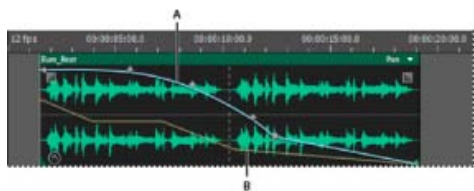
[Para o início](#)

Automação das configurações do clipe

Com envelopes de clipe, você poderá automatizar as configurações de volume, de pan e de efeito do clipe.

Em faixas estéreo, o volume do clipe e os envelopes de pan aparecem por padrão. Você pode identificá-los pela cor e a posição inicial. Os envelopes de volume são linhas amarelas colocadas inicialmente em torno da metade superior dos cliques. Os envelopes de pan são linhas azuis colocados inicialmente no centro. (Com envelopes pan, a parte superior de um clipe representa o lado esquerdo e a parte inferior o lado direito.)

Observação: Em faixas mono e surround 5.1, os cliques não possuem envelopes de pan.



Dois envelopes de clipe

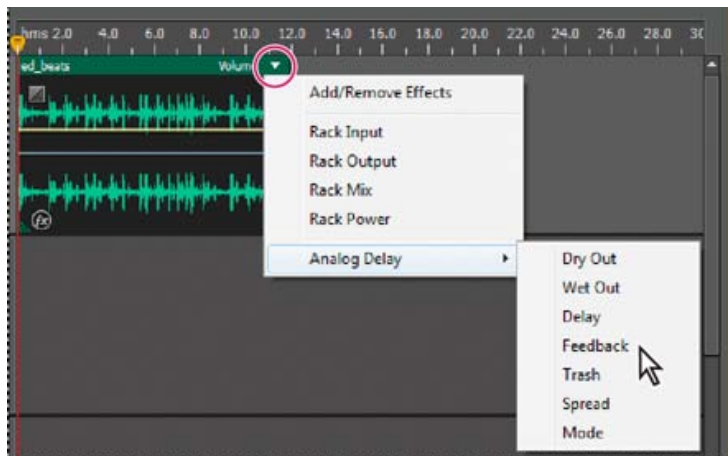
A. Envelope de pan B. Envelope de volume

Mostrar ou ocultar envelopes de clipe

Os envelopes de clipe ficarão visíveis por padrão, mas se eles interferirem na edição ou se tornarem uma distração visual, você poderá ocultá-los.

- No menu Exibir, escolha uma das seguintes opções:
 - Mostrar envelopes de volume do clipe
 - Mostrar envelopes de pan do clipe
 - Mostrar envelopes de efeito do clipe

Mostrar ou ocultar parâmetros de automação individuais



Mostrando um parâmetro para um efeito

- No canto superior direito de um clipe, clique no menu de parâmetro e selecione uma opção de mixagem de rack ou um parâmetro de efeito. (No menu, os parâmetros visíveis aparecem com marcas de verificação. Selecione um parâmetro novamente para ocultá-lo.)

Depois de editar os quadros-chave de um parâmetro, ele aparece com um asterisco (*) no menu.

A opção Potência do rack permite que você ligue ou desligue o rack de efeitos do clipe.

Desativar edição de quadro-chave do clipe

Para evitar que quadros-chave sejam criados ou movidos sem aviso prévio, desative a edição de quadros-chave.

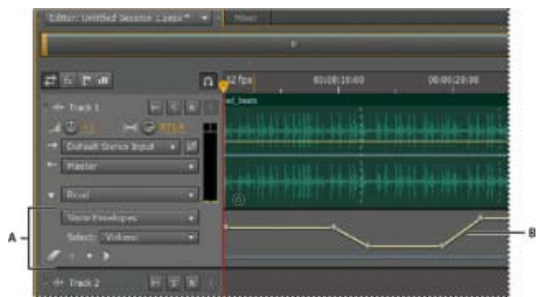
- No menu Múltiplas faixas, desmarque a opção Permitir a edição de quadros-chave do clipe.

[Para o início](#)

Automatização das configurações da faixa

Com envelopes de faixa, é possível alterar as configurações de volume, de pan e de efeitos ao longo do tempo. O Adobe Audition exibe envelopes de faixa em um canal de automação abaixo de cada faixa. Cada

parâmetro automatizado tem seu próprio envelope, que pode ser editado da mesma forma que envelopes de clipe.



Automatizando as configurações da faixa no painel Editor

A. Canal de automação B. Envelope para o parâmetro

Criar envelopes de faixa

Os envelopes de faixa permitem alterar as configurações da faixa com precisão em pontos específicos.



Mostrando canais de automação no painel Editor

1. No painel Editor, clique no triângulo à esquerda do menu Modo de automação da faixa que você deseja automatizar. (Por padrão, o menu está definido para ser lido por padrão.)
2. No menu No menu Mostrar envelopes, selecione um parâmetro para automatizar.envelopes, selecione um parâmetro para automatizar.
3. Na linha do envelope, clique e arraste para adicionar e ajustar quadros-chave.

Gravar a automação da faixa

Ao reproduzir uma sessão, você poderá gravar ajustes feitos nas configurações de volume, pan e efeitos da faixa, criando uma mixagem que evolui dinamicamente ao longo do tempo. O Adobe Audition converte automaticamente seus ajustes em envelopes de faixa, que podem ser editados com precisão.

Com um controlador externo, como o Mackie Control, é possível definir várias configurações simultaneamente. Consulte Suporte de superfície de controle.

1. No painel principal, posicione o indicador de tempo atual onde deseja iniciar a gravação da automação.
2. Escolha uma opção no menu Modo de automação da faixa.
3. Para começar a gravação da automação, inicie a reprodução. Assim que o áudio for reproduzido, ajuste as configurações da faixa ou do efeito nos painéis Editor, Mixagem

ou Rack de efeitos.

4. Para interromper a gravação da automação, interrompa a reprodução.

Se os quadros-chave gravados forem muitos ou se estiverem irregulares, consulte [Otimizar automação da gravação](#).

Opções do Modo de automação da faixa

No painel Editor ou Mixador, é possível escolher um dos modos a seguir para cada faixa:

Desativado Ignora envelopes de faixa durante a reprodução e a mixagem, mas continua a exibir envelopes para que você possa adicionar ou definir quadros-chave manualmente.

Ler Aplica envelopes de faixa durante a reprodução e a mixagem, mas não grava nenhuma alteração. (É possível visualizar essas alterações, mas os quadros-chave retornam às configurações gravadas.)

Gravar Quando a reprodução é iniciada, substitui os quadros-chave existentes pelas configurações atuais. Continua a gravar as novas configurações até que a reprodução pare.

Trava Inicia a gravação quadros-chave assim que você define uma configuração e continua a gravar novas configurações até o término da reprodução.

Tocar Semelhante ao modo de automação Latch, mas faz com que as configurações retornem gradualmente para valores gravados anteriormente quando você para de ajustá-los. Use o modo de automação Touch para substituir seções de automação específicas, sem alterar outras.

Proteger configurações durante a gravação da automação

Durante a gravação da automação, talvez seja interessante proteger determinados parâmetros de alterações involuntárias ao ajustar outros parâmetros.

1. À esquerda do painel Editor, vá até os controles da faixa específica.
2. Clique no ícone Mostrar/Ocultar faixas de automação [ÍCONE].
3. No menu Mostrar envelopes, escolha o parâmetro.
4. Clique no ícone Proteger o parâmetro [ÍCONE].

Otimizar quadros-chave de automação gravados

Para impedir que a automação gravada crie quadros-chave irregulares ou em excesso, otimize as configurações a seguir na seção Múltiplas faixas da caixa de diálogo Preferências.

Tempo de correspondência automática Determina a velocidade em que os parâmetros retornam aos valores originais no modo Touch. Você pode definir valores de 0,00 a 5,00 segundos. O valor padrão é 1,00 segundo.

Estreitamento de ponto de edição linear Remove todos os quadros-chave que representam configurações de parâmetro estáticas e constantes.



Afilamento de intervalo de tempo mínimo Cria quadros-chave em intervalos de tempo maiores do que o

valor especificado. Insira um intervalo entre 1 e 2000 milissegundos no campo Tempo mínimo.

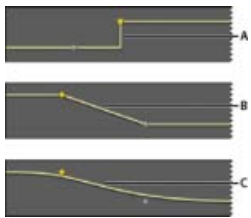
[Para o início](#)

Ajuste a automação com quadros-chave

Quadros-chave em linhas de envelope alteram os parâmetros do clipe e da faixa ao longo do tempo. O Adobe Audition calcula ou *interpola* automaticamente todos os valores intermediários entre os quadros-chave usando um destes dois métodos de transição:

- **Hold**  as transições criam uma alteração abrupta no valor em cada quadro-chave novo.
- **Linear**  as transições criam uma alteração gradual e uniforme entre os quadros-chave.

Você também pode aplicar curvas de spline a um envelope inteiro, substituindo a configuração específica do quadro-chave para criar transições de som natural que alteram a velocidade de quadros-chave próximos. (Consulte Sobre curvas spline para gráficos.)





Transições entre quadros-chave



A. Esperar **B.** Linear (o padrão) **C.** Curvas de spline

Adicionar um quadro-chave

Siga um destes procedimentos:

- Posicione o ponteiro sobre uma linha de envelope. Quando um sinal de mais  aparecer, clique nele.
- Posicione o indicador de reprodução onde você deseja alterar o parâmetro da faixa. Clique no ícone Adicionar quadro-chave  nos controles da faixa.

Pesquise os quadros-chave da faixa

1. No painel Editor, escolha um parâmetro no menu Selecionar ao lado da parte inferior dos controles da faixa.
2. Clique no ícone quadro-chave anterior  ou no próximo quadro-chave .

Selecione vários quadros-chave de um parâmetro

- Clique com o botão direito do mouse em qualquer quadro-chave e depois em Selecionar todos os quadros-chave.
- Mantenha a Tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) e clique nos quadros-chave específicos.
- Mantenha a Tecla Shift pressionada e clique para selecionar vários quadros-chave.

Reposicione os quadros-chave ou a linha de envelope

- Arraste os quadros-chave selecionados para reposicioná-los. (Para manter a posição do tempo ou valor de parâmetro, mantenha a tecla Shift pressionada e arraste.)
- Para reposicionar um segmento de um envelope sem criar um quadro-chave, mantenha a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) pressionada e arraste-o.

Alterar a transição entre dois quadros-chave

- Clique com o botão direito do mouse no primeiro quadro-chave e selecione Manter quadro-chave para alterar os valores abruptamente ou desmarque para fazer a transição gradual de um valor para o valor seguinte.

Aplicar curvas de spline a um envelope inteiro

- Clique com o botão direito do mouse em uma linha de envelope e selecione Curvas de spline.

Excluir quadros-chave

- Clique com o botão direito do mouse em uma linha de envelope e selecione Excluir quadros-chave selecionados. Ou, arraste um quadro-chave individual para fora de um clipe ou de uma faixa.

Desativar edição de quadro-chave do clipe

Para evitar que quadros-chave sejam criados ou movidos sem aviso prévio, desative a edição de quadros-chave.

- No menu Múltiplas faixas, desmarque a opção Permitir a edição de quadros-chave do clipe.
- Sobre as curvas de spline para gráficos
- Aplicar efeitos em clipes ou faixas
- Edição de sessões com várias faixas no painel Editor e Mixador



As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Vídeo e som surround

Importação de vídeo e trabalho com clipes de vídeo

[Inserir um arquivo de vídeo em uma sessão com múltiplas faixas](#)

[Ajustar aos quadros em um clipe de vídeo](#)

[Personalizar o painel Vídeo](#)

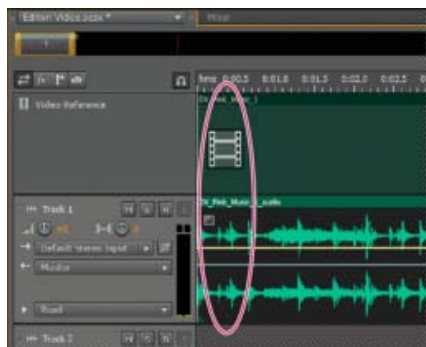
[Para o início](#)

Inserir um arquivo de vídeo em uma sessão com múltiplas faixas

No Editor de múltiplas faixas, é possível inserir arquivos de vídeo para sincronizar com precisão uma sessão com uma visualização de vídeo. Ao inserir um arquivo de vídeo, o clipe de vídeo é exibido na parte superior da exibição de faixa e o clipe de áudio é exibido na faixa abaixo.

É possível mover um clipe de vídeo independentemente do clipe de áudio que contém a trilha sonora original. Em vez disso, para manter esses clipes sincronizados, antes de movê-los, selecione ambos: clique com a tecla Ctrl (Windows) ou clique com a tecla Command (Mac OS).

Observação: Uma sessão pode conter apenas um clipe de vídeo por vez.



Clipes de áudio e vídeo relacionados (selecionar ambos para mantê-los sincronizados)

1. No Editor de múltiplas faixas, posicione o indicador de tempo atual no ponto de inserção desejado.
2. Escolha Múltiplas faixas > Inserir arquivo, e selecione um arquivo de vídeo em um formato compatível. (Consulte Formatos de arquivo de vídeo.)
3. Ao concluir a mixagem de áudio para vídeo, exporte-a e importe-a no seu aplicativo de vídeo. (Consulte Exportar arquivos de mixagem de múltiplas faixas.)

Para editar rapidamente o áudio de um arquivo de vídeo, escolha Arquivo > Abrir. Essa técnica é ótima para a edição de trilha sonora que não exige uma visualização de vídeo ou trilhas sonoras readaptadas para mídia apenas de áudio, como rádio ou CD.

[Para o início](#)

Ajustar aos quadros em um clipe de vídeo

Para sincronizar uma sessão de múltiplas faixas com o vídeo, ajuste os clipes de áudio e o indicador de

tempo atual nos quadros.

1. Escolha Exibir > Exibição de tempo, e selecione o formato de tempo SMPTE, que corresponde à taxa de quadros do clipe.
2. Escolha Editar > Ajustar > Ajustar aos quadros.

[Para o início](#)

Personalizar o painel Vídeo

No painel Vídeo, é possível visualizar clipes de vídeo à medida que uma sessão de múltiplas faixas é reproduzida para sincronizar com precisão uma trilha sonora com eventos de vídeo específicos, como as alterações de cena, sequências de título ou efeitos especiais.

Para ocultar ou mostrar o painel Vídeo, escolha Janela > Vídeo.



Painel Vídeo e clipe relacionado no painel Editor

Para personalizar o painel Vídeo, clique nele com o botão direito do mouse e selecione uma das seguintes opções:

Uma porcentagem de zoom

Aplica mais ou menos zoom.

Melhor ajuste

Ajusta as visualizações no painel.

A Adobe também recomenda

- Formatos de arquivo de vídeo
- Selecionar e mover clipes
- Som surround 5.1
- Ajustar aos marcadores, réguas, quadros e cruzamentos zero
- Ajustar aos terminais do clipe
- Áudio do zoom no painel Editor

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Salvar e exportar

Salvar e exportar arquivos no Adobe Audition

[Salvar arquivos de áudio](#)

[Exportar com o Adobe Media Encoder CC](#)

[Extrair canais de áudio para arquivos mono](#)

[Salvar sessões de múltiplas faixas](#)

[Exportar sessões para o formato OMF ou Final Cut Pro Interchange](#)

[Exportar modelos de sessão](#)

[Exportar arquivos da sessão](#)

[Exportar arquivos de mixagem com várias faixas](#)

[Configurações de formato de áudio](#)

[Fechar arquivos](#)

[Para o início](#)

Salvar arquivos de áudio

No Editor de forma de onda, você pode salvar arquivos de áudio em diversos formatos comuns. O formato selecionado depende do modo como você planeja usar o arquivo. (Consulte [Configurações de formato de áudio](#).) Lembre-se de que cada formato armazena informações exclusivas que podem ser descartadas se você salvar um arquivo em um formato diferente.

1. No Editor de forma de onda, siga um destes procedimentos:
 - Para salvar alterações no arquivo recente, selecione Arquivo > Salvar.
 - Para salvar alterações sob um nome de arquivo diferente, selecione Arquivo > Salvar como. Ou selecione Arquivo > Exportar > Arquivo para manter o atual aberto.
 - Para salvar o áudio selecionado como um novo arquivo, selecione Arquivo > Salvar seleção como.
 - Para salvar todos os arquivos abertos nos formatos atuais, selecione Arquivo > Salvar tudo.

Selecione Arquivos > Salvar áudio como processo em lote a fim de processar todos os arquivos abertos. Para obter detalhes, consulte Processar arquivos em lote.

2. Especifique um nome de arquivo e localização, em seguida, selecione um formato de arquivo.
3. Defina as seguintes opções:

Tipo de amostra Indica a taxa de amostragem e a profundidade de bits. Para ajustar essas opções, clique em Alterar. (Consulte Converter a taxa de amostragem de um arquivo.)

Configurações de formato Indica a compactação de dados e modos de armazenamento; para ajustá-los, clique em Alterar. (Consulte [Configurações de formato de áudio](#).)

Incluir marcadores e outros metadados Inclui marcadores de áudio e informações do

painel Metadados nos arquivos salvos. (Consulte Trabalhar com marcadores e Visualizar e editar metadados XMP.)

Observação: Alguns aplicativos de gravação de CD não interpretam corretamente as informações que não são de áudio, como marcadores e metadados, produzindo ruídos inadequados no início de cada faixa.

[Para o início](#)

Exportar com o Adobe Media Encoder CC

Você pode exportar as sessões de múltiplas faixas para diversos formatos ao enviar áudio e vídeo do Audition para o Adobe Media Encoder. O Adobe Media Encoder inclui diversos formatos e predefinições que permitem a renderização e publicação de áudio e vídeo de alta qualidade do Audition.

Para exportar uma sessão de múltiplas faixas usando o Adobe Media Encoder:

1. Selecione Arquivo > Exportar > Exportar com Adobe Media Encoder.
2. Especifique um nome de arquivo e localização, em seguida, selecione o formato de arquivo do Adobe Media Encoder e a predefinição.
3. Por padrão, somente a faixa principal é exportada com o Adobe Media Encoder. Para configurar o roteamento das faixas na sessão de múltiplas faixas para os canais no arquivo de saída, clique em Alterar.

Para saber mais sobre como usar o Adobe Media Encoder para renderizar e exportar a saída, consulte Codificar itens de áudio ou vídeo no Adobe Media Encoder

Observação: para usar o fluxo de trabalho de exportação do Audition para Media Encoder, verifique se você está usando as atualizações mais recentes dos aplicativos.

[Para o início](#)

Extrair canais de áudio para arquivos mono

Se você quiser editar ou enviar canais individuais para um arquivo de som estéreo ou surround, extraia-os como arquivos mono. O Adobe Audition anexa o nome do canal a cada nome de arquivo extraído. Por exemplo, um arquivo de origem estéreo chamado de Jazz.aif produz arquivos mono chamados de Jazz_L e Jazz_R.

- No editor de Forma de onda, selecione Editar > Extrair canais como arquivos mono.

O Audition abre automaticamente cada arquivo extraído no painel Editor.

[Para o início](#)

Salvar sessões de múltiplas faixas

Um arquivo de sessão de múltiplas faixas é pequeno e sem áudio. Ele apenas armazena informações sobre a localização de arquivos de áudio relacionados no disco rígido, a duração de cada um na sessão, os envelopes e efeitos aplicados a diversas faixas etc. Você pode reabrir um arquivo de sessão salvo para alterar a mixagem depois.

Se você criar mixagens de múltiplas faixas no Adobe Audition, salve os arquivos de sessão no formato nativo SESX. Entretanto, se você planeja compartilhar as composições de múltiplas faixas com outros aplicativos, consulte [Exportar sessões no formato OMF ou Final Cut Pro Interchange](#).

É possível salvar as sessões com um registro de todos os arquivos abertos e reabri-las automaticamente com sessões. Nas preferências de Múltiplas faixas, selecione Consultar todos os arquivos de áudio e vídeo abertos.

1. No Editor de múltiplas faixas, siga um destes procedimentos:
 - Para salvar alterações no arquivo de sessão atual, selecione Arquivo > Salvar

- Para salvar alterações sob um nome de arquivo diferente, selecione Arquivo > Salvar como. Ou selecione Arquivo > Exportar > Sessão para manter a sessão atual aberta.
- Para salvar o arquivo da sessão e todos os arquivos de áudio contidos nela, selecione Arquivo > Salvar tudo.

2. Especifique um nome de arquivo e uma localização.

3. Para incluir marcador de áudio e informações do painel Metadados, selecione Incluir marcadores e outros metadados.

Observação: Para obter um tutorial sobre como exportar uma sessão de múltiplas faixas, consulte *Exportar uma sessão de múltiplas faixas do Audition*.

[Para o início](#) 

Exportar sessões para o formato OMF ou Final Cut Pro Interchange

Para transferir mixagens completas para outros aplicativos no fluxo de trabalho, exporte no formato OMF ou Final Cut Pro Interchange. O OMF foi criado originalmente para o Avid Pro Tools, mas agora é um formato de compensação de múltiplas faixas comum de diversos aplicativos de mixagem de áudio. O formato Final Cut Pro Interchange tem por base arquivos XML para leitura, que podem ser editados offline para revisar referências de texto, configurações de mixagem etc.

Exportar para OMF

1. No Editor de múltiplas faixas, selecione Arquivo > Exportar > OMF.
2. Especifique um nome de arquivo e uma localização.
3. Defina as seguintes opções:

Tipo de amostra Clique em Alterar para acessar a caixa de diálogo Converter tipo de amostra. (Consulte Conversão de tipos de amostra.)


Configurações de OMF Clique em Alterar para acessar o seguinte:

Mídia Encapsulado armazena clipes de áudio no próprio arquivo OMF para facilitar a organização. Referenciado armazena clipes de áudio na mesma pasta do arquivo OMF, permitindo que você os edite offline, se necessário.

Observação: Os arquivos OMF encapsulados estão limitados a 2 GB.

Opções de mídia Determina se os arquivos de origem do clipe são cortados de acordo com a duração do clipe no painel Editor ou se refletem o original.

Duração do controle Para clipes cortados, especifica a duração a ser incluída além das bordas do clipe. A inclusão de mais áudio oferece mais flexibilidade para esmaecimento e edição.

A seção Avisos indica elementos da sessão que serão executados ou alterados. Para copiar essas informações para a área de transferência, clique no botão Copiar avisos .

Exportar para o formato Final Cut Pro Interchange

1. No Editor de múltiplas faixas, selecione Arquivo > Exportar > Formato FCP XML Interchange.

2. Especifique um nome de arquivo e uma localização.
3. Para incluir marcador de áudio e informações do painel Metadados, selecione Incluir marcadores e outros metadados.
4. Para combinar arquivos de sessão e de origem a fim de facilitar a transferência para outros sistemas, selecione Salvar cópias dos arquivos associados. Para alterar o formato e o tipo de amostra de arquivos de origem exportados, clique em Opções.

Os seguintes elementos de sessão foram excluídos do arquivo exportado:

- O segundo canal de clipes estéreo. (todos os clipes e faixas ficam mono.)
- Sobreposição de clipes
- Efeitos e EQ da faixa.
- Controles de automação exceto volume do clipe e deslocamento panorâmico de faixa mono para estéreo.
- Roteamento de saída, envios, barramentos e a faixa principal.

[Para o início](#) ⁺

Exportar modelos de sessão

Os modelos de sessão incluem todas as propriedades de múltiplas faixas e clipes, ajudando você a iniciar os projetos de modo rápido com configurações e tarefas semelhantes. Os exemplos incluem um tema de introdução ou fundo comum a diversos shows relacionados.

1. Selecione Arquivo > Exportar > Sessão como modelo. Em seguida, especifique um nome e uma localização.
2. Para aplicar um modelo a uma nova sessão, selecione Arquivo > Novo > Sessão de múltiplas faixas. Em seguida, selecione uma opção no menu Modelo.

[Para o início](#) ⁺

Exportar arquivos da sessão

Para combinar arquivos de sessão e origem a fim de facilitar a transferência para outros computadores ou dispositivos de armazenamento, exporte os arquivos da sessão.

Use o processo para alterar a taxa de amostragem e a intensidade de bits de uma sessão.

1. Selecione Arquivo > Exportar > Sessão.
2. Selecione Salvar cópias dos arquivos associados, em seguida, clique em Opções.
3. Para salvar os arquivos de origem em um formato diferente, selecione Converter arquivos e defina as opções como desejado.
4. Para exportar arquivos de origem completos ou recortados, selecione no menu Opções de mídia.

A duração da alça especifica o quanto de áudio adicional deve ser incluído no início e no fim de clipes recortados. Para aumentar a flexibilidade de recortes futuros e ajustes de esmaecimento, adicione alças de até 10 segundos.


[Para o início](#) ⁺

Exportar arquivos de mixagem com várias faixas

Depois de mixar a sessão, você pode exportar todas as partes em diversos formatos comuns. (Consulte

Formatos de arquivo de áudio.) Ao exportar, o arquivo resultante reflete as configurações atuais de volume, deslocamento panorâmico e efeitos roteados para a faixa principal.

*Para misturar de modo rápido os clipes de áudio em uma única faixa, use o comando **Múltiplas faixas > Consolidar em nova faixa**. (Consulte [Criar um único clipe de áudio a partir de diversos clipes](#).)*

1. Se você deseja exportar parte de uma sessão, use a ferramenta Seletor de tempo  para selecionar o intervalo desejado.
2. Selecione **Arquivo > Exportar > Mixagem de múltiplas faixas** e clique em uma das seguintes opções, dependendo se você deseja exportar uma parte selecionada do áudio, uma sessão inteira ou vários clipes:
 - Seleção de tempo
 - Sessão inteira
 - Clipes selecionados(Como alternativa, selecione **Múltiplas faixas > Mixagem da sessão** para um novo arquivo a fim de abri-la no Editor de forma de onda e ignorar as etapas abaixo.)
3. Especifique um nome de arquivo, em seguida, selecione uma localização e um formato.
4. Defina as seguintes opções:

Tipo de amostra Indica a taxa de amostragem e a profundidade de bits. Para ajustar essas opções, clique em **Alterar**. (Consulte [Converter a taxa de amostragem de um arquivo](#).)

Tipo de amostra novo Indica os tipos de amostras resultantes de todos os arquivos no painel após aplicar a conversão.

Configurações de formato Indica a compactação de dados e modos de armazenamento; para ajustá-los, clique em **Alterar**. (Consulte [Configurações de formato de áudio](#).)

Opções de mixagem Permite que você faça a mixagem de faixas como arquivos separados ou gere simultaneamente mixagens mono, estéreo e 5.1. Para ajustar essas e outras configurações, clique em **Alterar**.

*No Editor de forma de onda, selecione **Editar > Editar original para abrir a sessão de múltiplas faixas que criou um arquivo de mixagem**. Esse comando requer metadados incorporados no arquivo. (Consulte [Incorporar dados originais de edição nos arquivos de mixagem exportados](#).)*

Incluir marcadores e outros metadados Inclui marcadores de áudio e informações do painel Metadados nos arquivos salvos. (Consulte [Trabalhar com marcadores e Visualizar e editar metadados XMP](#).)

Abrir arquivos após a exportação Selecione a opção se você deseja abrir os arquivos no Audition após a conversão.

[Para o início](#) 

Configurações de formato de áudio

Na maioria dos casos, você deve salvar o áudio não compactado nos formatos AIFF ou WAV. Salve no formato mp3 compactado somente ao criar arquivos para a Web ou players de mídia portáteis.

- Em uma caixa de diálogo **Salvar como** ou **Exportar**, clique em **Alterar** à direita de **Configurações de formato** para acessar as opções abaixo.

Para visualizar o efeito das mudanças de configuração, observe o Tamanho estimado do arquivo na parte inferior da caixa de diálogo.

Configurações do formato AIFF (*aif, *.aiff, *.aifc)

AIFF é o formato de arquivo de áudio não compactado no Mac OS.

Tipo de amostra (disponível somente para arquivos de 32 bits) Define a intensidade de bits de áudio. As intensidades de bits maiores fornecem uma amplitude dinâmica maior e reduzem a distorção, embora aumentem o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Para determinar a configuração adequada dos tipos de saída comuns, consulte Noções básicas sobre a intensidade de bits.

As configurações de inteiro cortam o áudio que estende-se além da faixa de amplitude de uma intensidade de bits específica. As configurações de Ponto de flutuação exigem mais espaço de armazenamento, mas mantêm uma amplitude dinâmica maior.

Selecione o Ponto de flutuação de 32 bits se você deseja processar o arquivo de modo repetido e descartar os dados de amplitude mínima.

Observação: Para adicionar metadados do Autor a um arquivo AIFF, use o campo Dublin Core: Criador na guia XMP do painel Metadados. (Consulte Exibição e edição de metadados XMP.)

Ordem de bits (disponível somente para arquivos de 16 bits) Especifica a sequência numérica dos bytes de dados. Selecione o método Little-Endian para sistemas com processadores Intel e o método Big-Endian para sistemas com os processadores PowerPC.

Configurações de formato do Monkey's Audio (.ape)

O Monkey's Audio compacta arquivos até metade do tamanho original, usando um algoritmo sem perdas que mantém a fidelidade sônica.

Compactação Determina a compensação entre a velocidade de processamento e o tamanho do arquivo. (O processamento rápido resulta em tamanhos de arquivo maiores e vice-versa.)

Configurações de formato de áudio MP2

MP2 (MPEG-1 Audio Layer II) é um formato de compactação com perda famoso nos meios de transmissão de rádio.

Modo de canal Escolha uma das seguintes opções:

- Seleciona automaticamente uma opção abaixo com base na configuração de canal do arquivo.
- Mono produz um arquivo de um canal.
- Mono duplo produz um arquivo de dois canais com áudio idêntico em ambos os canais.
- Estéreo produz um arquivo de dois canais, processando canais de modo independente, e mantendo imagens estéreo.
- Estéreo conjunto processa ambos os canais, reduzindo o tamanho do arquivo, mas frequentemente afetando a imagem estéreo.

Taxa de bits Ajusta a compensação entre o tamanho do arquivo e a qualidade do áudio. As configurações mais altas aumentam o tamanho e a qualidade; as mais baixas reduzem o tamanho e a qualidade.

Para obter mais informações sobre as opções avançadas, posicione o mouse sobre elas até uma dica de ferramenta aparecer.

Configurações de formato MP3

MP3 é o formato de áudio compactado padrão para distribuição online.

Tipo Selecione Constante para aplicar uma taxa de bits constante ou Variável para alterá-la com base no conteúdo de áudio.

Taxa de bits (para taxas de bits constantes) ou Qualidade (para variável) Ajusta a compensação entre o tamanho do arquivo e a qualidade do áudio. As configurações mais altas aumentam o tamanho e a qualidade; as mais baixas reduzem o tamanho e a qualidade.

Evita compactar o mesmo áudio para mp3 mais de uma vez. Abrir e salvar novamente o arquivo mp3 resulta em recompressão, portanto, quaisquer artefatos do processo são destacados.

Configurações do formato QuickTime (*.mov somente áudio)

Não é possível ajustar as configurações de formato para arquivos QuickTime somente áudio, que sempre são salvos como dados de PCM (Pulse Code Modulation, Modulação por código de pulso) não compactados.

Configurações do formato Wave PCM (.wav, .bwf)

O Wave PCM é o formato não compactado padrão do Windows.

Você pode incluir metadados de Broadcast Wave nos arquivos Windows PCM. (Consulte Exibição e edição de metadados XMP.)

Tipo de amostra (disponível somente para arquivos de 32 bits) Define a intensidade de bits de áudio. As intensidades de bits maiores fornecem uma amplitude dinâmica maior e reduzem a distorção, embora aumentem o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Para determinar a configuração adequada dos tipos de saída comuns, consulte Noções básicas sobre a intensidade de bits.

As configurações de inteiro cortam o áudio que estende-se além da faixa de amplitude de uma intensidade de bits específica. As configurações de Ponto de flutuação exigem mais espaço de armazenamento, mas mantêm uma amplitude dinâmica maior.

Observação: *As opções de ponto de flutuação 16.8 e 24.0 não padrão são fornecidas para proporcionar compatibilidade com versões anteriores do Adobe Audition. (16.8 era o formato interno usado pelo Audition 1.0. 24.0 era a configuração opcional da mesma versão.)*

Suporte a 4GB Plus Armazena arquivos com mais de 4 GB utilizando o formato RF64, que reflete o padrão atual da European Broadcasting Union, ou o formato de Múltiplas partes de dados compatível com versões anteriores do Audition.

Observação: *para garantir a compatibilidade com diversos aplicativos, selecione o formato RF64 para arquivos com mais de 4 GB.*

Configurações de formato libsndfile, FLAC e OGG

As seguintes opções são compartilhadas por diversos formatos.

O formato *FLAC* é compactado (reduzindo o tamanho do arquivo) e sem perda (mantendo a fidelidade total do áudio).

Formato Especifica o formato e a extensão do arquivo.

Codificação Especifica o esquema de armazenamento de dados do arquivo.

Ordenação de bytes Especifica a sequência numérica dos bytes de dados. A Ordem padrão de bytes aplica automaticamente o padrão no seu processador de sistema e, geralmente, é a melhor opção.

Qualidade VBR (somente arquivos OGG) Determina a compensação entre o tamanho do arquivo e a qualidade do áudio. (As configurações mais altas resultam em arquivos maiores, mas de qualidade superior.)

[Para o início](#) 

Fechar arquivos

- Siga um destes procedimentos:
 - Para fechar o arquivo atual no painel Editor, selecione Arquivo > Fechar.
 - Para fechar todos os arquivos de áudio, vídeo e sessão abertos, selecione Arquivo > Fechar tudo.
 - Para fechar os arquivos sem referência em uma sessão de múltiplas faixas aberta, selecione Arquivo > Fechar mídia não utilizada.
 - Para fechar a sessão atual e os clipes de áudio relacionados no Editor de múltiplas faixas, selecione Arquivo > Fechar sessão e mídia.
- Salvar o áudio entre os marcadores em novos arquivos
- Exportar uma mistura de múltiplas faixas para o Premiere Pro
- Crie um clipe de áudio a partir de uma faixa master ou barramento

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)

Atalhos de teclado

Atalhos do teclado padrão

[Teclas para reproduzir e usar o zoom no áudio](#)

[Teclas para editar arquivos de áudio](#)

[Teclas para mixar sessões com várias faixas](#)

Essas listas parciais incluem os atalhos mais úteis segundo os especialistas do Adobe Audition. Para ver a lista completa de atalhos, selecione Editar > Atalhos de teclado.

[Para o início](#)

Teclas para reproduzir e usar o zoom no áudio

Resultado	Atalho do Windows	Atalho do Mac OS
Alternar entre o Editor de forma de onda e o Editor de múltiplas faixas	8	8
Iniciar e interromper a reprodução	Barra de espaço	Barra de espaço
Mover o indicador de tempo atual para o início da linha de tempo	Home	Home
Mover o indicador de tempo atual para o final da linha de tempo	Fim	Fim
Mover o indicador de tempo atual para o marcador, clipe ou limite de seleção anterior	Ctrl+Seta para a esquerda	Command+Seta para a esquerda
Mover o indicador de tempo atual para o marcador, clipe ou limite de seleção seguinte	Ctrl+Seta para a direita	Command+Seta para a direita
Alternar preferência para CTI do retorno para a posição inicial quando parar	Shift + X	Shift + X
Ampliar horizontalmente	=	=
Ampliar verticalmente	Alt+=	Option+=
Reduzir horizontalmente	-	-
Reduzir verticalmente	Alt+sinal de menos	Opção+sinal de menos
Adicionar marcador	M ou * (asterisco)	M ou * (asterisco)
Mover para o marcador anterior	Crtl+Alt+seta para a esquerda	Cmd+Option+seta para a esquerda

Mover para o próximo marcador	Ctrl+Alt+seta para a direita	Cmd+Option+seta para a direita
-------------------------------	------------------------------	--------------------------------

[Para o início](#)

Teclas para editar arquivos de áudio

Os atalhos de teclado a seguir aplicam-se somente ao Editor de forma de onda.

Resultado	Atalho do Windows	Atalho do Mac OS
Repetir comando anterior (abrindo sua caixa de diálogo e clicando em OK)	Shift+R	Shift+R
Repetir comando anterior (abrindo sua caixa de diálogo sem clicar em OK)	Ctrl+R	Command+R
Abrir a caixa de diálogo Converter tipo de amostra	Shift+T	Shift+T
Capturar um perfil de redução de ruído para o efeito de redução de ruído	Shift+P	Shift+P
Ativar o canal esquerdo de um arquivo estéreo para edição	Seta para cima	Seta para cima
Ativar o canal direito de um arquivo estéreo para edição	Seta para baixo	Seta para baixo
Tornar a exibição espectral mais logarítmica ou linear	Ctrl+Alt+seta para cima ou para baixo	Opção+Command+seta para cima ou para baixo
Tornar a exibição espectral totalmente logarítmica ou linear	Ctrl+Alt+Page Up ou Down	Opção+Command+Page Up or Down
Aumentar ou diminuir a resolução espectral	Shift+Ctrl+seta para cima ou para baixo	Shift+Command+seta para cima ou para baixo

[Para o início](#)

Teclas para mixar sessões com várias faixas

Os atalhos de teclado a seguir aplicam-se somente ao Editor de múltiplas faixas.

Resultado	Atalho do Windows	Atalho do Mac OS
Selecionar a mesma entrada ou saída para todas as faixas de áudio	Ctrl+Shift-selecionar	Command+Shift-selecionar
Ativar ou desativar Mute, Solo, Arm For Record ou Monitor Input em todas as faixas	Ctrl+Shift-clicar	Command+Shift-clicar
Definir botões em grandes acréscimos	Shift-arrastar	Shift-arrastar
Definir botões em pequenos acréscimos	Ctrl-arrastar	Command-arrastar
Empurrar o clipe selecionado para a esquerda	Alt+vírgula	Opção+vírgula

Empurrar o clipe selecionado para a direita	Alt+ponto	Alt+ponto
Manter a posição do tempo do quadro-chave ou o valor de parâmetro	Shift-arrastar	Shift-arrastar
Reposicionar o segmento do envelope sem criar o quadro-chave	Ctrl-arrastar	Command-arrastar

- Personalizar atalhos

 As publicações do Twitter™ e do Facebook não são cobertas pelos termos do Creative Commons.

[Avisos legais](#) | [Política de privacidade online](#)