

# CAPITOLO 7

## Lavorare con l'audio

Vediamo ora come lavorare con l'audio in Edius; la gestione dei file, i filtri, le transizioni, il mixer.

Innanzitutto vediamo come sincronizzare dei cambi d'immagine, con le battute della musica.

Creiamo una Timeline che contenga, per questa dimostrazione, solo 2 tracce Video e 2 tracce Audio, trasciniamo sulla traccia 1°, un brano musicale. Apriamo la visualizzazione della forma d'onda.



A questo punto blocchiamo con il lucchetto la traccia Audio, in modo da prevenire spostamenti accidentali.



Selezioniamo il pulsante Volume, come precedentemente visto con il pulsante trasparenza, si attivano 2 keyframe ai bordi della forma d'onda dell'audio.

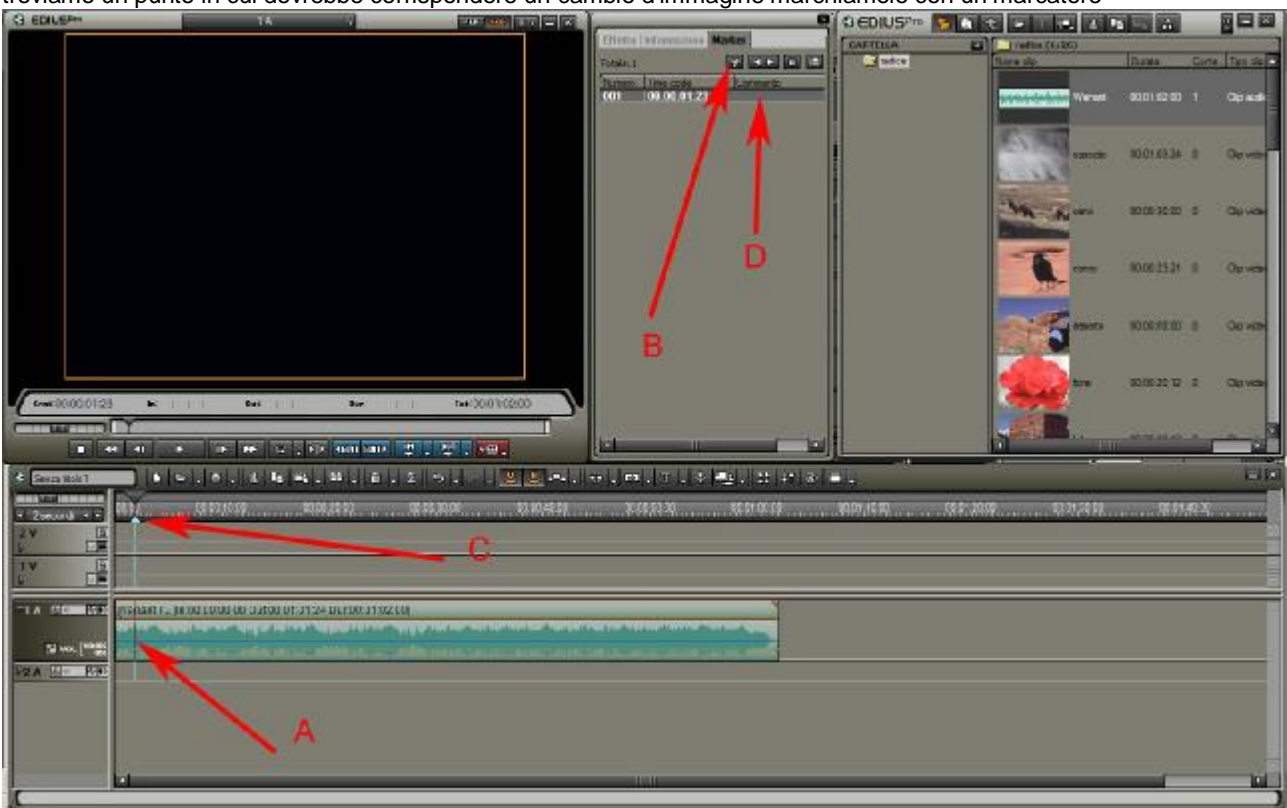


Apriamo la finestra Marker (MARCATORI), servono per segnare dei punti particolari della Timeline



- 1 pulsante Marker, premendolo un marcatore verrà inserito nella Timeline in corrispondenza del cursore di visualizzazione.
- 2 queste frecce servono per muoversi tra i Marker che abbiamo applicato nella Timeline
- 3 cancella il marker selezionato
- 4 salva i marker

Individuiamo nella Timeline i punti ideali per i cambi d'immagine, normalmente essi corrispondono alle battute musicali o ai cambi di ritmo. Per far ciò usiamo la visualizzazione a spazzola o i comandi presenti nel Player. Ogni volta che troviamo un punto in cui dovrebbe corrispondere un cambio d'immagine marchiamolo con un marcatore



**A** punto idoneo per il cambio d'immagine, spesso corrisponde ad un picco dell'audio



**B** premere il pulsante Marker, situato all'interno dell'omonima finestra

**C** un piccolo triangolo azzurro apparirà nella Timeline

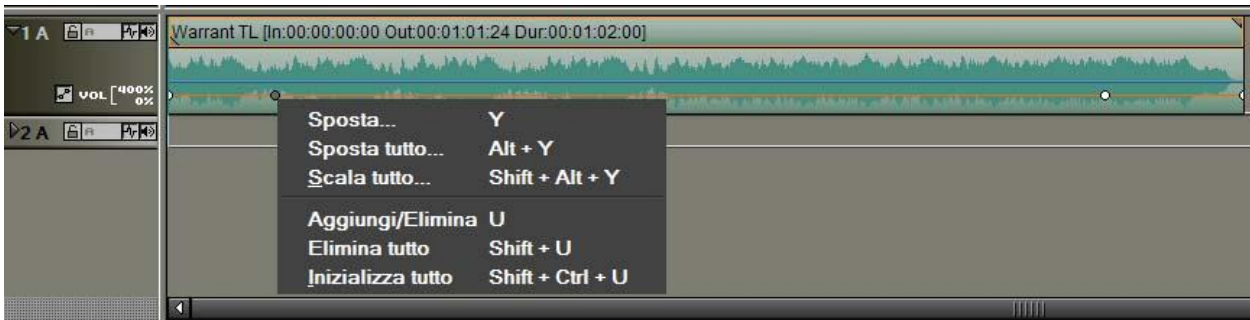
**D** volendo è possibile inserire un commento relativo al marcatore che abbiamo appena creato

Numero.	Time code	Commento
001	00:00:01:23	



I marker creati, oltre ad indicare visivamente un determinato punto, funzionano anche da calamita per la disposizione delle clip, in pratica tutte le clip che posizioneremo in prossimità di un Marker verranno attratte da esso. Questa funzione risulta utile per sincronizzare una clip con precisione. Proviamo ad inserire una prima clip ed accorciare la fine della clip in modo che corrisponda con il Marker, ci accorgeremo accorciandola che è molto facile individuare il punto segnato dal Marker, questo proprio grazie alla funzione di calamita.

Vediamo ora come gestire il volume della traccia Audio: se abbiamo attivato la funzione Volume come visto sopra, è possibile posizionare quanti keyframe vogliamo (uguale al sistema già visto per il canale di trasparenza), per variare il volume in maniera personalizzata. Oltre che manualmente i keyframe possono essere spostati attraverso i comandi che si attivano selezionando la traccia e premendo il tasto dx del mouse.



**Sposta;** sposta solo il key frame selezionato

**Sposta tutto;** sposta contemporaneamente tutti keyframe presenti nella traccia

**Scala tutto;** scala contemporaneamente tutti keyframe presenti nella traccia (sicuramente più funzionale che il precedente)

**Aggiungi/elimina;** se il cursore di visualizzazione si trova su di uno spazio vuoto della traccia aggiunge un keyframe, mentre se il cursore di visualizzazione si trova sopra un keyframe lo cancella.

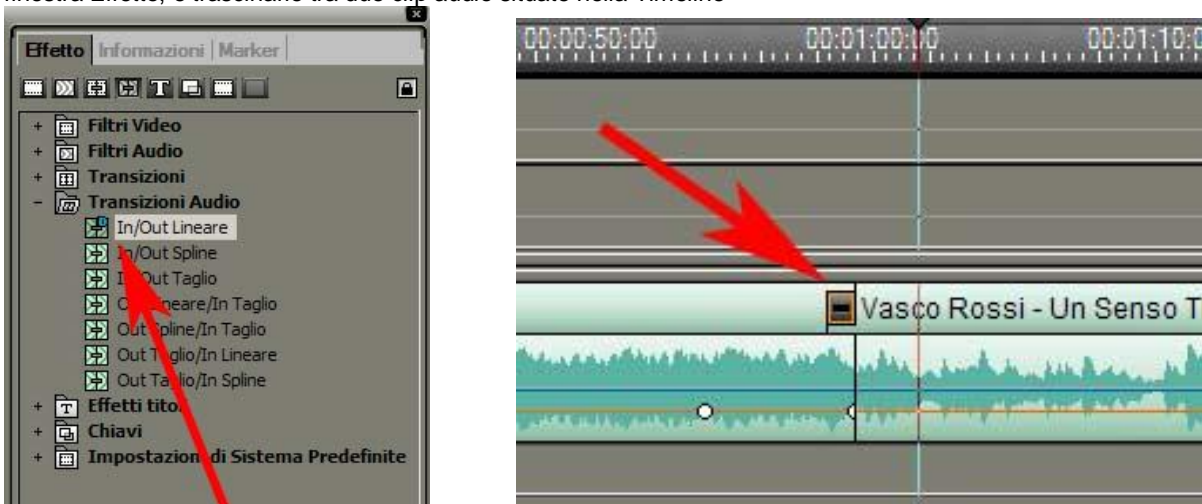
**Elimina tutto:** cancella tutti keyframe

**Inizializza tutto;** tutti i keyframe della traccia vengono selezionati e spostati al valore di 100% (valore iniziale)

## Le transizioni Audio

Le transizioni audio possono essere gestite in 2 modi, come già visto anche per le transizioni video.

**1 metodo:** consiste nell'usare le transizioni preimpostate di Edius, situate nella cartella Transizioni Audio all'interno della finestra Effetto, e trascinarle tra due clip audio situate nella Timeline



**2 metodo:** consiste nel sovrapporre le due tracce e attraverso i keyframe creare una sfumatura personalizzata tra le due tracce



Come se può dedurre dall'immagine sopra l'audio della traccia 1° passa da 100% a 0%, in maniera graduale, mentre l'audio della traccia 2° passa da 0% a 100% sempre in maniera graduale ma leggermente differente dalla traccia superiore. Questo sistema è molto utile per personalizzare il proprio lavoro.

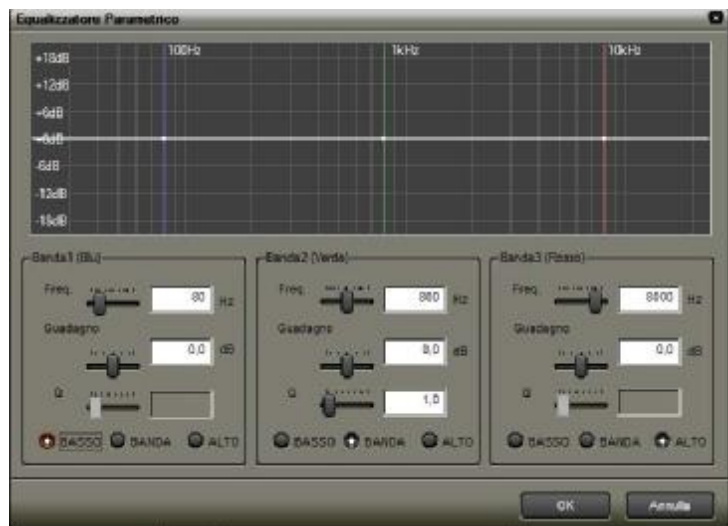
## I filtri audio

I filtri audio si applicano nella stessa maniera dei filtri Video, cioè per Drag and Drop. Vediamo le funzioni di alcuni di questi filtri situati all'interno della cartella Filtri Audio, contenuta nella finestra Effetto.



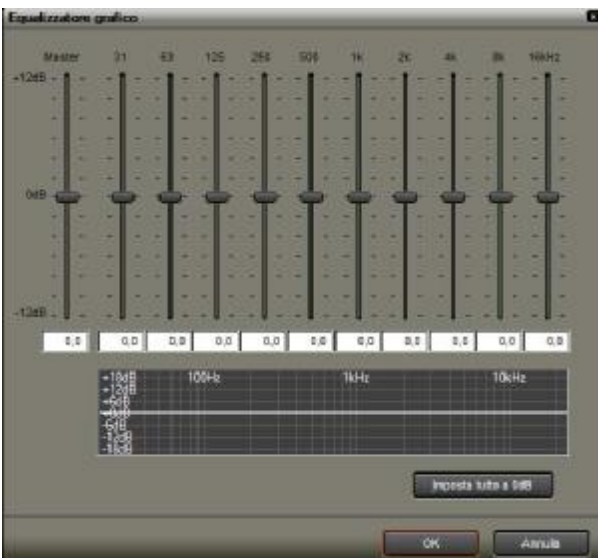
### Controllo Toni

Consente di aumentare il guadagno delle tonalità alte o basse



### Equalizzatore Parametrico

agisce sulle frequenze alte e basse con maggiore possibilità di precisione



### Equalizzatore grafico

Agisce su varie frequenze dell'audio



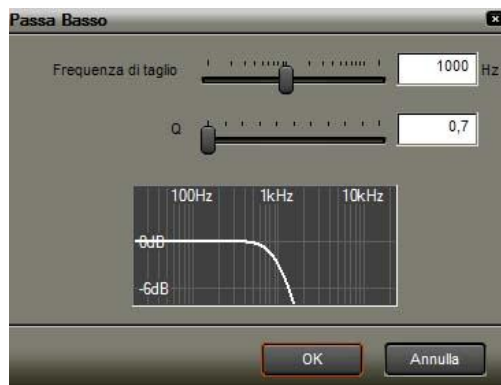


### Panorama & Bilanciamento

Crea delle differenze tra il canale destro e quello sinistro in una traccia stereo



**Passa Alto**  
Elimina le tonalità alte



**Passa Basso**  
Elimina le tonalità basse

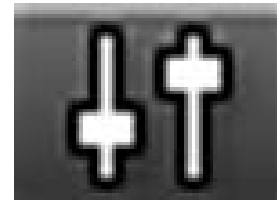
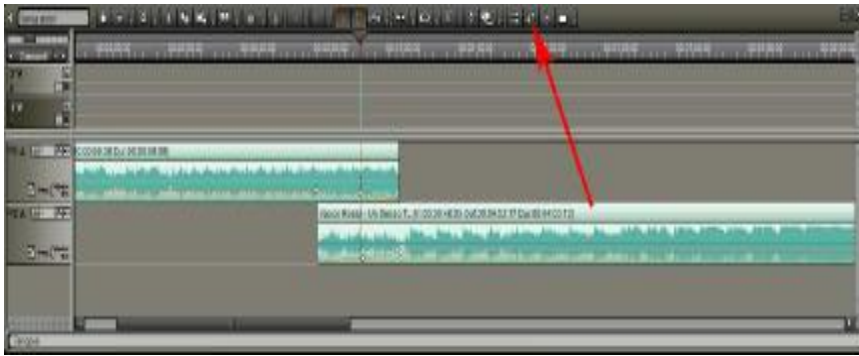


### Ritardo

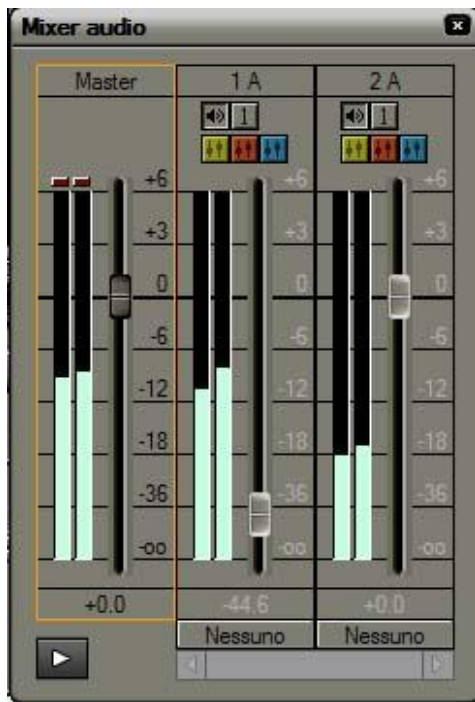
Crea degli effetti tipo eco

Come visto precedentemente con i filtri video, anche con i filtri audio una volta creata una determinata preimpostazione, è possibile salvarla. E' anche possibile applicare lo stesso filtro, semplicemente trascinandolo dalla finestra informazioni, ad una o più clip contemporaneamente.

## Il mixer



Attiviamo il mixer attraverso l'apposito pulsante indicato dalla freccia dell'immagine sopra



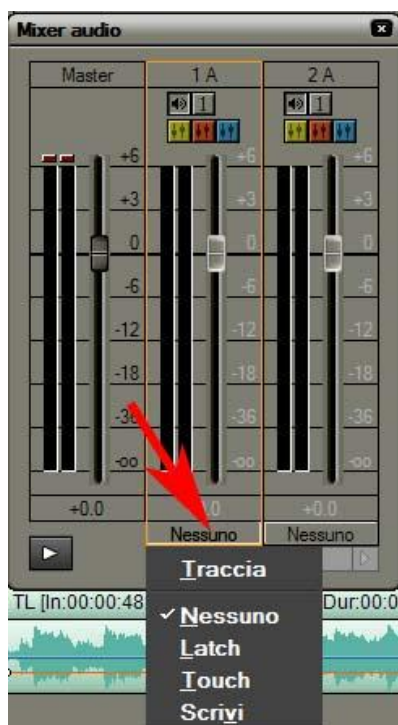
La finestra è suddivisa in varie colonne a seconda del numero di tracce attive nella Timeline.

**Master;** è il volume generale  
**1°A;** volume della traccia 1  
**2°A;** volume della traccia 2  
 etc.




I pulsanti situati nella parte superiore di qualsiasi traccia presente nel mixer servono per:

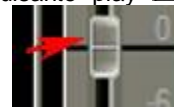
- 1** toglie l'audio
- 2** solo l'audio di questa traccia
- 3** queste icone colorate servono per assegnare, a 2 o più tracce, un gruppo di regolazione comune




I pulsanti presenti, nel menù a scomparsa, situato nella parte inferiore della colonna servono per:

**Traccia;** selezionandolo è possibile apportare modifiche all'audio della traccia  
**Nessuno;** quando selezionato impedisce qualunque modifica della traccia  
**Latch, Touch, Scrivi;** servono per inserire dei keyframe di regolazione, nella traccia audio presente nella Timeline, direttamente dal mixer.

**Latch;** quando attivato consente di modificare l'audio della traccia presente nella Timeline. Premere il pulsante play  e modificare tramite la maniglia



presente nella colonna  il volume ascoltando la traccia. Le modifiche apportate verranno aggiornate direttamente nel canale audio della



traccia presente nella Timeline.

**Touch;** è simile a Latch, la differenza consiste nel fatto che bisogna tenere premuto il pulsante sx del mouse mouse per tutta la durata delle modifiche che si vogliono apportare, se il pulsante sx del mouse viene rilasciato durante il play della traccia, la maniglia di regolazione si riporta al valore zero.

**Scrivi;** analogo a Latch

**ATTENZIONE, CON IL MIXER APERTO LE PRESTAZIONI REALTIME DI EDIUS DIMINUISCONO**