

Edit & Master Field Recordings

Om veldopnames schoon en helder te krijgen, begin je best met een goede opnames. Gebruik kwalitatieve apparatuur en neem op in een zo stil mogelijke omgeving om achtergrondruis te vermijden. Daarna kun je met audiobewerkingssoftware de opname verder verfijnen. We werken met [Adobe Audition](#).



een volwaardige professionele suite voor het opnemen, mixen, editen en restaureren van audio

Uiteraard zijn hier nog heel wat andere opties, als bijv. [Audacity](#) dat gratis & open source is maar ook wel een paar nadelen heeft (geen realtime effects tenzij met VST / AudioUnits).

Wat zullen we zien:

1. UI & instellingen
2. Audio beluisteren & bekijken
3. Basis edits
4. Fades
5. EQ of Equalization
6. Effects chain
7. Extra: Ruisonderdrukking
8. Extra: Noise Gate
9. Extra: Spectral Repair
10. Normalising & Compression
11. Exporteren
12. Archief

Links: [the Audition User Guide](#)
[LinkedIn learning Audition course](#)
[7 minute YT Tutorial for beginners](#)

1. UI & instellingen – de interface en basisinstellingen

UI / workspaces / panels / audio device / audio importeren / audio opnemen

Adobe Audition bestaat uit twee duidelijk te onderscheiden onderdelen: **de Waveform mode** en **de Multitrack mode**. Tussen beide modi schakel je via de knoppen linksboven.

De **Waveform mode** gebruik je om **één enkel audiobestand** te bewerken. De Multitrack mode daarentegen is bedoeld voor **montage met meerdere audioclips**.

In de **Multitrack mode** werk je met **clipssegmenten**. Aanpassingen die je daar doet, zijn **niet-destructief** – de originele audiobestanden blijven dus ongewijzigd. Dit is vergelijkbaar met hoe je in Premiere Pro met videoclips werkt.

In de **Waveform mode** is dat anders: bewerkingen zijn **permanent**. Een sterretje naast de bestandsnaam geeft aan dat er wijzigingen zijn aangebracht die nog niet zijn opgeslagen. Daarom is het belangrijk om altijd **kopieën van je originele bestanden** te maken voordat je begint met bewerken.

Voor onze workflow gebruiken we de Waveform mode voornamelijk om **opnames op te schonen, in te korten, te egaliseren (EQ)** en lichte correcties uit te voeren. De Multitrack mode laten we voorlopig buiten beschouwing, maar ze is niet moeilijk om later zelf verder te verkennen.

Er zijn verschillende soorten audiobestanden, zoals **.wav**, **.aif** en **.mp3**.

Het bestandsformaat **.sesx** is specifiek voor projecten die in de Multitrack mode worden gemaakt.

Audio Device instellen

Open de voorkeuren of preferences

- ga naar windows: Edit > Preferences > Audio Hardware / Mac: Audition > Preferences > Audio Hardware.
- bij Device Class kies je > voor Windows **MME** (standaard, meest compatibel) of **ASIO** (lagere latency, professioneel gebruik) en voor Mac **Core Audio**.
- bij Default Input en Default Output kies je het gewenste apparaat (bijv. je geluidskaart, microfoon of hoofdtelefoon).
- IO buffer size mag op 512 blijven (in het block hieronder meer)
- sample rate: 44100 Hz of 48000 Hz in overeenkomst met de instellingen van je project (48 kHz voor video) of geluidskaart.
- klik op OK om de instellingen te bewaren.

I/O buffer size
is een belangrijke instelling die bepaalt hoe soepel Adobe Audition (of eender welke DAW) audio verwerkt.

Wat is de I/O Buffer Size?
De I/O buffer size bepaalt hoeveel audiogegevens je computer in één keer verwerkt.
Kleine buffer → lagere latency (minder vertraging), maar meer kans op storingen of tikken.
Grote buffer → hogere stabiliteit, maar meer vertraging tijdens opname of monitoring.

Advies bij het instellen
Tijdens opname of live monitoring
> Gebruik een lage buffer size (bijv. 128 of 256 samples).
> Minder vertraging tussen wat je opneemt en wat je hoort.
> Let op: bij zwakkere computers kan dit klikjes of dropout veroorzaken.
Tijdens editing of mixing
> Gebruik een hogere buffer size (bijv. 512 of 1024 samples).
> Meer stabiliteit, minder CPU-belasting bij gebruik van meerdere effecten of sporen.

Audio importeren in Adobe Audition

Via **File**-menu of het **Files-panel** maar je kan een audiofile ook gewoon **direct naar het Audition-venster slepen** vanuit je verkenners of finder.

Tip: Via het Media Browser panel navigeer je vlot naar bepaalde mappen op je computer.

2. Audio beluisteren en bekijken

play / loop / navigate / levels / waveform / spectrogram



Play via spatiebalk (play & pauze) of de Play-knop in de transportbalk

Loop selecteer een gedeelte van de audio dat je wilt herhalen > klik de Loop-button of **cmd / ctrl + L**

Gebruik de **Rewind** en **Fast Forward** knoppen om snel door de audio te **navigeren**.

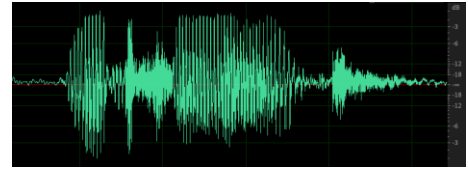
Spring naar vorig of volgend (marker, ...) **option / alt + Left & Right**

Bekijk je audio

Metering: Gebruik de Levels meters om het geluidsniveau te monitoren en clipping te voorkomen.

De **Waveform View** is een weergave waarin je de vorm van het audiosignaal ziet als een grafiek van amplitude (volume in dB) over tijd (hms).

Decibels (dB) meten geluidssterkte: 0 dB is het luidste dat je systeem aankan, en waarden gaan omlaag tot $-\infty$ (stilte).

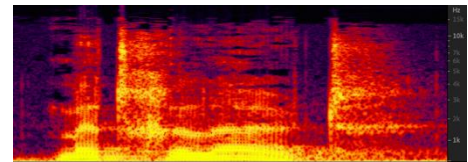


Wat kun je afleiden uit de Waveform View?

- mono of stereo: is er 1 of zijn er 2 waveforms
- volume: hoe hoger de pieken, hoe luider het geluid
- stilte: platte lijnen geven stille momenten aan
- timing: je ziet precies waar bepaalde geluiden beginnen en eindigen
- transiënten: plotselinge pieken duiden op klanken zoals drumslagen of kliks
- ruis of achtergrondgeluid: onregelmatige, constante golfjes kunnen ruis aanduiden

Gebruik je muis, trackpad, zoom tools of zoom navigator om in te zoomen.

De **Spectral View** toont audio als een **frequentiespectrum** over tijd. Het is een grafiek die laat zien hoe sterk verschillende frequenties, oftewel trillingen per seconde (uitgedrukt in hertz / Hz), aanwezig zijn. Een hoge frequentie is een hoge toon.



Wat kun je afleiden uit Spectral View?

- frequenties: je ziet welke tonen (laag, midden, hoog) aanwezig zijn
- kleurintensiteit = volume: felle kleuren betekenen luidere geluiden
- ruis en ongewenste geluiden zijn visueel herkenbaar als vlekken of strepen

Spectral View is ideaal voor precisie-bewerkingen, zoals het verwijderen van ruis, of andere ongewenste geluiden, zonder de rest van de opname te beïnvloeden. Later meer.

3. Basis edits

Volume / cut / copy / paste / delete / crop / undo / history

Open een audiobestand als er nog geen open is.

In de Waveform editor heb je een **Volume Heads Up Display (HUD)** (hide & show HUD **shift + U**). Pas het volume aan van de volledige track of van een selectie.

Cut (knippen)

Maak een selectie > **Edit > Cut** of **cmd / ctrl + X** > audio is in clipboard

Copy (kopiëren)

Maak een selectie > **Edit > Copy** of **cmd / ctrl + C** > audio is in clipboard

Paste (plakken)

Plaats de afspeelkop op de plek waar je het geknipte of gekopieerde audiofragment wilt plakken > **Edit > Paste** of **cmd / ctrl + V**

Delete (verwijderen)

Maak een selectie > **Edit > Delete** of druk gewoon op de **Delete-toets** op je toetsenbord > audio is niet in clipboard

Crop (bijknippen)

Maak een selectie > **Edit > Crop** of **cmd / ctrl + T**

Tip: Precisie bij bewerken

Gebruik de **Zoom Tools** om nauwkeuriger te werken.

Zet eventueel **Snapping** aan (View > Snapping of magneet icoontje) zodat je makkelijker op beats of markers kunt knippen.

Undo / Redo

laatste bewerking ongedaan maken: **cmd / ctrl + Z**

laatste bewerking opnieuw uitvoeren: **cmd / ctrl + shift + Z**

History Panel

Het History Panel toont een lijst van alle bewerkingen die je hebt uitgevoerd op een audiobestand. Je kunt hiermee eenvoudig teruggaan naar een vorige stap, vergelijkingen maken tussen bewerkingen en fouten ongedaan maken.

Open het History Panel via Window > History

Bekijk de bewerkingsgeschiedenis. Elke actie verschijnt als een stap in de lijst. De laatste stap staat onderaan in de lijst.

Klik op een eerdere stap in de lijst om terug te gaan naar die stap. Alle aanpassingen na die stap wordt ongedaan gemaakt (niet verwijderd, maar tijdelijk genegeerd).

Let op: Het History Panel werkt alleen zolang het project open is. Van zodra het gesloten wordt zijn alle tussenstappen niet meer toegankelijk.

4. Fades toevoegen

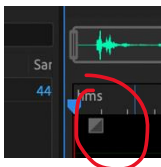
Fade in / fade out

Een fade is een geleidelijke aanpassing van het geluid. Fade in is van stil naar hoorbaar en fade out het omgekeerde.

We gebruiken korte fades (20-50 ms of 0.02-0.05 s) om klikjes of abrupte overgangen te vermijden.

Een fade in toevoegen kan je op verschillende manieren:

1. Via de waveform editor



Bovenaan links aan het begin van de waveform is er een grijs blokje dat je met je muis kan verplaatsen naar rechts. Een gele lijn wordt zichtbaar die de fade in visualiseert. Op en neer gaan past de fade beweging aan.

Tip: druk **ctrl / cmd** in voor een cosinus fade ipv een lineaire

2. Via effects menu

Selecteer het gewenste gedeelte > effects menu > Amplitude and Compression > Fade Envelope > kies een preset als smooth fade in of Linear fade in

3. Via Favorites menu

Selecteer het gewenste gedeelte > Favorites menu > effects Fade In / Fade Out

5. EQ of Equalization

EQ / Graphic Equalizer / Parametric Equalizer

EQ is het aanpassen van de **frequentiebalans** van een audiobestand. Je versterkt of verzwakt bepaalde frequenties (zoals lage of hoge tonen) om het geluid helderder, voller of beter verstaanbaar te maken.

Het doel van EQ en/of filtering in dit geval is **niet om geluid weg te halen**, maar om bepaalde frequenties **te temperen**, zodat ze niet onnodig veel ruimte innemen in het dynamisch bereik van de opname.

Concreet gebruiken we EQ om o.a.:

- Stemgeluid te verbeteren (helderder, minder dof)
- Ruis of ongewenste frequenties te verwijderen
- Ruimte maken voor andere geluiden

EQ toepassen

Ga naar Effects > Filter and EQ > **Graphic Equalizer (10 bands)** > Je hebt een venster met 10 verticale sliders die je kan aanpassen om frequenties te boosten of af te zwakken (links = laag, rechts = hoog)

Tips:

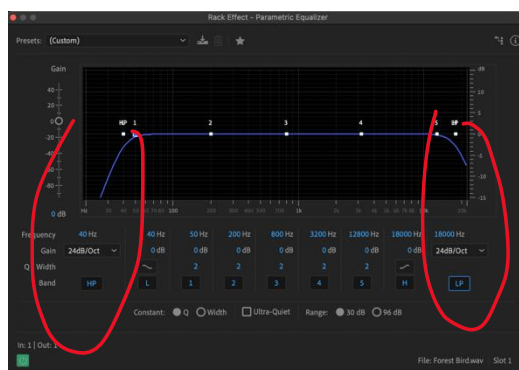
- Pas de parameters in de filter aan terwijl het geluid speelt. Je hoort het effect in realtime.
- Je kan ook een bepaald deel van de audio EQ'en door het eerst te selecteren.
- Gebruik de vooraf ingestelde EQ-profielen als startpunt, zoals: Vocal Enhancer, Podcast Voice, Telephone EQ (voor effect)

Je hebt gezien dat er meerdere EQ-effecten beschikbaar zijn. De **Parametric Equalizer** is volgens mij de meest handige, omdat hij veel flexibiliteit biedt en een visuele interface heeft waarmee je frequenties heel precies kunt aanpassen.

Frequency in een parametrische equalizer bepaalt de centrale frequentie die je wilt aanpassen. **Gain** bepaalt hoeveel je die frequentie versterkt of verzwakt. En de **Q** (van Quality factor maar width is duidelijker) bepaalt hoe smal of breed het frequentiebereik is rond de gekozen frequentie dat wordt beïnvloed.

High-pass en **Low-pass** zijn 2 veel gebruikte filters:

1. High-pass: laat hoge frequenties door, snijdt lage frequenties af.
We gebruiken dit voornamelijk om **lage bromtonen** of **microfoonruis** te verwijderen.
2. Low-pass: laat lage frequenties door, snijdt hoge frequenties af.
Voor o.a. het verwijderen van **sissende geluiden** of **hoge ruis** en geluid **warmer** te maken.



6. Effects Rack

Effects rack panel / Effect Presets / Preview Editor window

Het **Effects Rack** is een paneel waarin je meerdere audio-effecten achter elkaar kan toepassen, waardoor je een soort effectenketting maakt.

Het is veel flexibeler dan het rechtstreeks toevoegen van losse effecten, omdat je:

- effecten aan of uit kunt zetten
- ze in een andere volgorde kunt plaatsen (wat het eindresultaat beïnvloedt)
- en ze gemakkelijk kunt verwijderen of vervangen

Ga naar het panel **Effects Rack** panel rechts (of open het via Window > Effects Rack). Kies of je effecten toepast op de **volledige file** of enkel het **geselecteerde deel**.

Laten we eens kijken wat dit allemaal kan via enkele presets als bijv. Guitar Delay. Dat voeg 3 filters toe; Echo, Studio Reverb en nog eens echo. Het resultaat van een effect kan je in realtime ervaren. Via preset Default verwijder je ze maar je kan ze ook gewoon selecteren en verwijderen.

Voeg effecten toe > klik op een ► in een leeg slot in het rack > kies een effect, bijv. de Parametric Equalizer. Kies een **2e effect** in een ander leeg slot, bijv. Special > Distortion

Klik op de naam van een effect om het instellingenvenster te openen. Hier kun je de parameters van het effect naar wens aanpassen.

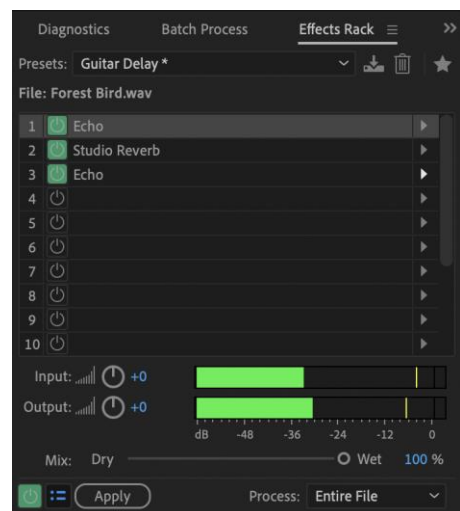
De volgorde van effecten kan je veranderen door een effect omhoog/omlaag te slepen.

Onderaan het paneel vind je een **volumeknop** en **levelsmeter** voor zowel in- als output. Hier zie je hoe luid je originele signaal (input) en het bewerkte signaal (output) zijn.

Daarnaast kun je de **Mix** aanpassen met een schuifregelaar tussen Dry (het originele geluid zonder effecten) en Wet (het geluid mét effecten). Zo bepaal je zelf hoeveel van het effect je laat doorkomen.

Helemaal onderaan kun je de effectenketen **in- of uitschakelen** met één klik. Handig als je snel het verschil wil horen tussen het originele en het bewerkte geluid.

Tot slot is er de **Apply**-knop. Hiermee pas je de gekozen effecten definitief toe op je audiobestand. Het resultaat wordt dan weggeschreven.



7. Extra: Ruisonderdrukking

Ruisonderdrukking of **noise reduction** wordt vaak toegepast bij studiogeluidsopnames, zoals zang of instrumenten, om storende achtergrondgeluiden te verwijderen en een schoner, professioneler geluid te krijgen. Bij omgevingsopnames wordt het echter zelden gebruikt, omdat ruis daar een natuurlijk en gewenst onderdeel van de sfeer is. Overmatige ruisonderdrukking kan de opname onnatuurlijk laten klinken of subtiele artefacten veroorzaken. Toch kan het zinvol zijn om ruisonderdrukking toe te passen als de ruis te hard is, afleidt van de hoofdklank, of als je de opname wilt gebruiken in een context waar helderheid belangrijker is dan realisme, zoals in film, podcast of voice-overproductie.

Het stappenplan:

1. Selecteer een stukje stilte met alleen ruis

2. Ga naar Menu Effects > Noise Reduction / Restoration > Capture Noise Print
3. Selecteer daarna het **hele audiobestand** (of het deel dat je wilt verbeteren)
4. Ga opnieuw naar **Effects > Noise Reduction**, stel de **Noise Reduction**, **Sensitivity** en **Frequency Smoothing** in, en klik op **OK**

Link: [How to Reduce Noise and Restore Audio in Adobe Audition](#)

8. Extra: Noise Gate

Een **noise gate** wordt gebruikt om **stiltes, microfoonruis en andere zachte ongewenste geluiden** te verwijderen op momenten dat het gewenste signaal (zoals een stem of instrument) niet actief is. Zo klinkt je opname veel **schoner en stiller** tijdens pauzes of rustige passages. Het wordt voornamelijk gebruikt bij **studio-opnames**.

De noise gate werkt als een soort **poort**: alleen geluid dat **boven een ingestelde drempel (threshold)** ligt, mag erdoor. Zodra het geluid **onder die drempel** komt, **sluit de poort** en wordt het geblokkeerd.

Stappenplan:

1. **Bepaal de drempelwaarde of Threshold (optioneel):**
 - Selecteer een stuk van je opname (ongeveer 1/5e zou OK moeten zijn)
 - Ga naar Window > Amplitude Statistics
 - Klik Scan Selection
 - Noteer de Average RMS Amplitude, dit wordt je startpunt voor de threshold
2. **Voeg de noise gate toe**
 - Maak de selectie ongedaan
 - Ga naar Effects > Amplitude and Compression > Dynamics
 - Zet AutoGate aan (dat is de noise gate)
 - Stel de Threshold in op de RMS-waarde (eventueel iets lager)
3. **Fijn afstellen**
 - **Attack** bepaalt hoe snel de gate opent - laag = direct, te hoog = stukken vallen weg.
 - **Release** bepaalt hoe snel de gate sluit - te hoog = ruis blijft, te laag = eind van zinnen wordt afgesneden.
 - **Hold** bepaalt hoe lang de gate openblijft na het geluid - te kort = woorden afgekapt, te lang = ruis blijft hoorbaar.


Er is geen vaste instelling, pas de parameters aan tot het natuurlijk klinkt. Elke opname is anders. Het resultaat is dat zachte achtergrondgeluiden verdwijnen zonder het hoofdgeluid te beïnvloeden. Een noise gate wordt vaak gebruikt bij stemopnames om tijdens de stiltes de ademhaling weg te filteren.

Zie video: [How to Use The Noise Gate](#)

9. Extra: Spectral Repair

Spectral Repair gebruik je om **ongewenste, tijdelijke geluiden** (zoals tikken, vogelkrijsen, een bel, een voorbijrijdende auto) te verwijderen zonder de rest van de opname hoorbaar aan te tasten. Het is vooral handig als het geluid zich in een specifiek **frequentiegebied** en **tijdmoment** bevindt.

Zo ga je te werk:

1. Schakel over naar de **Spectral Frequency Display** (via het icoontje  of sneltoets **Shift + D**).
2. Selecteer het storende geluid in het spectrogram met een van de 3 **Selection Tools**
3. Pas het volume van het geselecteerde deel aan in de HUD

Als alternatief kan je ook de **Spot Healing Brush Tool** gebruiken. Daarmee selecteer je het storende geluid waarna het algoritme de omliggende frequenties en tijd analyseert en de selectie opvult met geluid dat past bij de omgeving.

Zo verwijder je gericht storingen zonder de natuurlijke klank te verliezen, vaak effectiever dan ruisonderdrukking.

10. Normalising & Compression

Normalising (Normaliseren) verhoogt (of verlaagt) het volume van een audiobestand zodat het luidste punt een bepaald niveau bereikt, meestal -3 à -1dB (afhankelijk van einddoel).

- Past het hele signaal gelijkmatig aan.
- Verandert niet de dynamiek (het verschil tussen zacht en hard).
- Wordt vaak gebruikt om het volume van meerdere bestanden gelijk te trekken.

Voorbeeld: Als het luidste punt in een opname -6 dB is, zal normaliseren het hele signaal met 5 dB verhogen zodat het piekt op -1 dB.

Via Menu Effects > Amplitude and Compression > Normalize process
of sneller via Menu Favorites > Normalize to -3dB of -0.1dB.

Met **Compressie** en **limiting** zou ik wat voorzichtiger zijn. Het past de dynamiek van je opnames aan.

Compression (Compressie) vermindert het verschil tussen de luidste en zachtste delen van een opname. Het maakt zachte geluiden luider en harde geluiden zachter (afhankelijk van de instellingen). Het verandert de dynamiek van het geluid en wordt vaak gebruikt om een voller, consistentere geluid te creëren.

Je stelt 4 parameters in:

- **Threshold** bepaalt vanaf welk geluidsniveau compressie begint
- **Ratio** bepaalt hoeveel het signaal wordt verminderd zodra het boven de threshold komt
- **Attack** bepaalt hoe snel de compressor reageert nadat het signaal de threshold overschrijdt
- **Release** bepaalt hoe snel de compressor stopt met comprimeren nadat het signaal weer onder de threshold zakt

Voorbeeld: Als je een compressor instelt met een threshold van -10 dB en een ratio van 4:1, dan zal elk geluid boven -10 dB met een factor 4 worden afgezwakt.

Een **limiter** is een soort compressor met een zeer hoge ratio (bijv. 10:1 of hoger). Hij voorkomt dat het signaal boven een bepaald niveau uitkomt.

- Wordt vaak gebruikt om pieken te begrenzen zonder het hele signaal te beïnvloeden.
- Kan helpen om vervorming te voorkomen bij mastering.
- Werkt snel en agressief.

Voorbeeld: Als je een limiter instelt op -1 dB, zal geen enkel deel van het signaal daarboven uitkomen, zelfs niet als er een plotselinge piek is.

Je vindt Compression en Limiter onder Amplitude and Compression > Dynamics

11. Exporteren

save / save as / export

Save, Save As en Export doen allemaal hetzelfde maar een beetje anders.

Save	overschrijf het huidige bestand	als je zeker bent van je bewerkingen
Save As	maakt een kopie van het bestand	als je een alternatieve versie wil bewaren
Export	nieuw bestand in ander formaat	als je wil delen, publiceren of converteren

Let op! Herhaling. In Waveform Mode zijn bewerkingen destructief: ze worden direct toegepast op het bestand. Je slaat dus het bewerkte audiobestand op en niet een project of effectinstellingen. Let dus op met een *gewone* Save.

Alle effecten die je toepast in Waveform Mode zijn destructief — ze worden direct op het audiobestand toegepast. Zorg dus dat je tevreden bent met het resultaat.

Ga naar File > Export > File of sneltoets **Shift + cmd / ctrl + E**

Kies je bestandsinstellingen

- Format: Kies bijvoorbeeld WAV, MP3, FLAC, enz
- Sample Rate / Bit Depth: Pas aan indien nodig
- Location: Kies waar je het bestand wil opslaan
- Filename: Geef je bestand een duidelijke naam
- Zet metadata indien gewenst

Klik op 'OK' of 'Export'

12. Archief

naam / mappen / metadata

Naarmate je archief aan geluiden groeit, wordt het steeds belangrijker om bewust na te denken over hoe je die bestanden beheert. In wezen verschilt dat proces niet veel van het organiseren van foto's of video's.

Enkele tips:

1. Denk als een gebruiker. Over een jaar weet je misschien niet meer precies wat je opnam of waarom, dus maak het jezelf makkelijk.
2. Gebruik korte, gestructureerde bestandsnamen. Zo blijft alles overzichtelijk, ook bij grote archieven.
3. Werk met een duidelijke mappenstructuur. Een chronologische indeling met submappen voor ruwe, bewerkte en afgewerkte bestanden is ideaal.
4. Vul de metadata zorgvuldig in. Gebruik beschrijvingen, keywords of korte beschrijvingen om je opnames later snel terug te vinden.
5. Noteer de belangrijkste info. Denk aan locatie, tijdstip, thema en gebruikte apparatuur.

Zorg eerst voor een consistente en beschrijvende **bestandsnaamgeving** en **mappenstructuur**, bij voorkeur chronologisch, met submappen voor ruwe opnames, bewerkte bestanden en afgewerkte versies.

Naam: **Datum_Locatie_OpnameType.wav** (bv. 2025-10-04_Park_Ambience.wav).

Directory:

```
Field_Recordings/
├── 2025/
│   ├── 10_Oktober/
│   │   ├── 2025-10-04_Park/
│   │   │   ├── 01_RAW/
│   │   │   │   ├── 2025-10-04_Park_Ambience.wav
│   │   │   │   ├── 2025-10-04_Park_Birds_01.wav
│   │   │   │   └── 2025-10-04_Park_Footsteps_Gravel.wav
│   │   │   ├── 02_EDITED/
│   │   │   │   ├── Park_Ambience_Cleaned.wav
│   │   │   │   └── Birds_01_EQ_Compressed.wav
│   │   │   ├── 03_FINAL/
│   │   │   │   ├── Park_Ambience_Loopable.wav
│   │   │   │   └── Birds_Stereo_Master.wav
│   │   │   └── Notes/
│   │   │       ├── Metadata.txt
│   │   │       └── Session_Notes.md
│   │   └── 2025-10-12_Forest/
│   │       └── ...
│   └── _Master_Archive/
│       ├── Ambience/
│       ├── Animals/
│       └── Footsteps/
```

Voeg meteen **metadata** en tags toe. Window > Metadata > BWF

BWF (Broadcast Wave Format) is een uitbreiding van het standaard WAV-formaat om metadata toe te voegen.

Vul de relevante velden in:

- Description – Context of inhoud van de opname, eventueel de locatie-informatie
- Originator / Author – Jouw naam of projectnaam, microfoon type of opnameapparatuur
- Date – Opnamedatum

Metadata wordt rechtstreeks in het WAV-bestand opgeslagen, zodat die behouden blijft wanneer je het bestand verplaatst of deelt.

Gebruik **Save** of **Save As** om de metadata mee op te slaan, en kies bij **Export** altijd een formaat dat metadata ondersteunt, zoals **WAV** of **FLAC** (let op: **MP3** bewaart slechts beperkte metadata via ID3).

Extra: [Essential Sound Panel voor semi-auto repair](#) (only in Multitrack mode)