

Sound Forge™ Audio Studio

Guía de inicio rápido

Una vez instalado el software Sound Forge® Audio Studio™ y, tras iniciarlo por primera vez, aparecerá el asistente de registro. El asistente muestra una serie de pasos sencillos que le permiten registrar el software en línea con Sony Creative Software Inc. Si lo prefiere, puede registrarlo en línea en <https://www.sonycreativesoftware.com/reg/software> en cualquier momento.

Asistente de registro

Tiene disponible asistencia para el registro en línea en la dirección <http://www.sonycreativesoftware.com/chat>, o mediante fax en el teléfono (608) 250-1745.

Servicio de atención al cliente/ventas:

Para acceder a una lista detallada de las opciones del servicio de atención al cliente, le animamos a que visite <http://www.sonycreativesoftware.com/support/custserv.asp>. Utilice los siguientes números de atención telefónica durante el horario laboral normal:

Teléfono/Fax	País
(800) 577-6642 (gratuito)	EE. UU., Canadá y las Islas Vírgenes
(608) 204-7703	Para los demás países
(608) 250-1745 (Fax)	Todos los países

Asistencia técnica

Para acceder a una lista detallada de las opciones del servicio de asistencia técnica, le recomendamos que visite <http://www.sonycreativesoftware.com/support/default.asp>. Para conocer las opciones de asistencia técnica por teléfono, llame al (608) 256-5555.

Acerca de sus derechos con respecto al software Sound Forge Audio Studio

La licencia del software Sound Forge Audio Studio se otorga según los términos recogidos en el contrato de licencia de usuario final suscrito con Sony Creative Software Inc.

Acerca de su privacidad

Sony Creative Software Inc. respeta su privacidad y se compromete a proteger su información personal. El uso de este software se rige por la política de privacidad del software. Revise su contenido atentamente dado que los términos y las condiciones afectan a sus derechos con respecto a la información recabada por el software. Podrá consultar una copia de la política de privacidad del software en: <http://www.sonycreativesoftware.com/corporate/privacy.asp>.

Uso adecuado del software

El software Sound Forge Audio Studio no se ha desarrollado, ni tampoco deberá utilizarse, para fines ilegales o que impliquen una infracción de leyes y derechos, como las operaciones de copiar o compartir ilegalmente material con derechos de autor. Si se usa Sound Forge Audio Studio con tales propósitos, se estarán infringiendo, entre otras, las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos y se estará actuando en contra de los términos y las condiciones recogidos en el contrato de licencia de usuario final. Dicha actividad está penada por la ley y puede estar sujeta también a los recursos legales por incumplimiento expresados en el contrato de licencia de usuario final.

Avisos legales

ACID, ACIDized, ACIDplanet.com, ACIDplanet, el logotipo de ACIDplanet, ACID XMC, Artist Integrated, el logotipo de Artist Integrated, Beatmapper, Cinescore, CD Architect, DVD Architect, Jam Trax, Perfect Clarity Audio, Photo Go, Sound Forge, Super Duper Music Looper, Vegas, Vision Series y Visual Creation Studio son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Creative Software Inc. en Estados Unidos y otros países. Todas las demás marcas comerciales o registradas son propiedad de sus respectivos propietarios en Estados Unidos y otros países.

Formato de archivo AIFF (Apple Macintosh Audio Interchange File Format)

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF) es una marca comercial de Apple, Inc. en Estados Unidos y otros países.

Apple QuickTime

La aplicación Apple® QuickTime® es una marca comercial de Apple, Inc. en Estados Unidos y otros países.

Gracenote

Datos sobre el CD y relacionados con la música obtenidos a través de Gracenote, Inc. con copyright © 2000-2010 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2010 Gracenote. Este producto y servicio puede ejercer una o más de las siguientes patentes norteamericanas: n.º 5.987.525; n.º 6.061.680; n.º 6.154.773; n.º 6.161.132; n.º 6.230.192; n.º 6.230.207; n.º 6.240.459; n.º 6.330.593 y otras patentes emitidas o pendientes. Los servicios se suministran o los dispositivos se fabrican bajo la licencia de Open Globe, Inc. (patente norteamericana 6.304.523).

LPEC

"LPEC" es una marca comercial de Sony Corporation.

Interfaz de programación de Microsoft DirectX

Algunas partes utilizan la interfaz de programación de Microsoft® DirectX®. Copyright © 1999 – 2010 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Microsoft Windows Media 9

Algunas partes utilizan tecnologías de Microsoft Windows Media®. Copyright © 1999 – 2010 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados.

Formatos de archivo Ogg

© 2010, Xiph.org Foundation

No debe utilizarse el nombre de la [Fundación Xiph.org](http://www.xiph.org) ni el de sus colaboradores para promocionar productos derivados de este software sin que medie un permiso previo específico por escrito.

Este software se proporciona "tal cual" por los propietarios del copyright y sus colaboradores, quienes renuncian a todas las garantías, tanto expresas o implícitas, incluidas, a título ilustrativo pero no exhaustivo, las garantías implícitas de comercialización e idoneidad para un propósito concreto. En ningún caso serán responsables la fundación o sus colaboradores de daños directos, indirectos, fortuitos, especiales, punitivos o emergentes (incluidos, pero sin limitarse a ellos, la obtención de bienes o servicios sustitutivos; la pérdida de uso, datos o beneficios; o la interrupción de la actividad empresarial) sobrevenidos de cualquier modo y según cualquier principio de responsabilidad, ya sea contractual, estricta o por acto ilícito civil (incluida negligencia u otros supuestos) que puedan derivarse de cualquier modo del uso de este software, incluso si se advirtió de la posibilidad de tales daños.

Formato de archivo PNG

Copyright © 2010. Consorcio World Wide Web (Instituto Tecnológico de Massachusetts, Consorcio Europeo para la Investigación en Informática y Matemáticas, y Universidad de Keio). Todos los derechos reservados. Este trabajo se distribuye bajo la licencia del software W3C con el propósito de que resulte de utilidad, pero SIN NINGÚN TIPO DE GARANTÍA; ni siquiera la garantía implícita de COMERCIALIZACIÓN o ADECUACIÓN PARA UN FIN PARTICULAR.

<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>

Aplicaciones Real, RealMedia, RealAudio y RealVideo

2010 RealNetworks, Inc. Patentes pendientes. Todos los derechos reservados. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo® y el logotipo de Real son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de RealNetworks, Inc. en Estados Unidos y otros países.

Steinberg Media Technologies AG.

VST es una marca comercial registrada de Steinberg Media Technologies AG.

ASIO es una marca comercial registrada de Steinberg Media Technologies AG.

Gracenote y Cddb son marcas comerciales registradas de Gracenote. El símbolo y logotipo de Gracenote, MusicID y el símbolo "Powered by Gracenote" son marcas comerciales de Gracenote.

Formato de archivo TIFF (Tagged Image File Format)

Adobe Tagged Image™ File Format es una marca comercial registrada de Adobe Systems Incorporated en Estados Unidos y otros países. Todos los derechos reservados.

Formato de archivo Targa

El formato de archivo Targa™ es una marca comercial de Pinnacle Systems, Inc.

Thomson Fraunhofer MP3

Fraunhofer IIS y Thomson conceden el permiso de licencia de la tecnología de codificación de audio MPEG Layer-3.

La provisión de este producto no otorga ninguna licencia ni conlleva ningún derecho de distribución de los contenidos creados con este producto con el fin de generar sistemas de difusión (terrestres, por satélite, cable u otros canales de distribución), aplicaciones de transmisión (vía Internet, intranet u otras redes), otros sistemas de distribución de contenidos (aplicaciones de audio por encargo o por las que haya que pagar y similares) o en soportes físicos (discos compactos, discos versátiles digitales, chips semiconductores, discos duros, tarjetas de memoria y similares).

Se precisa una licencia independiente para dicho uso. Para obtener más detalles, visite: <http://mp3licensing.com>.

Sony Creative Software Inc.

1617 Sherman Avenue
Madison, WI 53704
EE. UU.

La información incluida en este manual está sujeta a cambios sin previo aviso y no constituye garantía o compromiso alguno en nombre de Sony Creative Software Inc. de ninguna manera. Cualquier actualización o información adicional relativa al contenido de este manual se publicará en el sitio Web de Sony Creative Software Inc., ubicado en <http://www.sonycreativesoftware.com>.

El software se proporciona de conformidad con los términos recogidos en el contrato de licencia de usuario final y la política de privacidad del software, y debe utilizarse y copiarse de acuerdo con ellos. Queda estrictamente prohibida toda copia o distribución del software, salvo en los casos descritos expresamente en el contrato de licencia de usuario final. Ninguna parte de este manual se puede reproducir o transmitir de forma alguna o para cualquier propósito sin el consentimiento expreso por escrito de Sony Creative Software Inc.

Copyright © 2010. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2010. Sony Creative Software Inc. Reservados todos los derechos.

Tabla de contenido

Introducción.....	3
Presentación del software Sound Forge Audio Studio	3
Requisitos del sistema	3
Instalación del software Sound Forge Audio Studio.....	3
Cómo obtener ayuda.....	3
Tutoriales Muéstreme cómo	4
Explicación del espacio de trabajo de Sound Forge Audio Studio.....	5
La ventana principal.....	5
Ventanas de datos.....	6
Componentes de la ventana de datos	6
Barra de reproducción	7
Barras de herramientas	7
Cómo mostrar una barra de herramientas	7
Cómo anclar una barra de herramientas	7
Cómo hacer flotar una barra de herramientas	7
Barra de herramientas Estándar	7
Barra de transporte	8
Cómo empezar	9
Cómo abrir un archivo.....	9
Cómo trabajar con archivos de vídeo	9
Reproducción de archivos	9
Cómo ver el estado de selección	9
Arrastre	10
Cómo crear ventanas de datos.....	10
Cómo guardar archivos.....	10
Cómo editar audio	11
Cómo copiar	11
Cómo pegar	11
Cómo cortar	12
Cómo eliminar	13
Cómo recortar/cortar	13
Cómo mezclar	13
Uso de las opciones Deshacer y Rehacer	14
Cómo hacer zoom y ampliar	14
Cómo hacer zoom en la regla de tiempo (horizontal)	15
Cómo hacer zoom en la regla de nivel (vertical)	15
Utilización de la herramienta de amplificación	15

Modificación de formatos y propiedades de archivos	17
Edición de las propiedades de archivo	17
Edición de las propiedades de archivo en la ventana Propiedades de archivo	17
Cómo editar las propiedades en la barra de estado	17
Cómo modificar la velocidad de muestra	17
Cómo modificar la profundidad de bits	18
Cómo convertir canales mono o estéreo	18
Conversión de mono a estéreo	18
Conversión de estéreo a mono	18
Conversión de formatos de archivo	19
Cómo usar los marcadores y regiones	21
Cómo usar marcadores	21
Cómo insertar marcadores	21
Asignación (o cambio) de nombres de marcadores	21
Traslado de marcadores	21
Eliminación de marcadores	21
Cómo obtener una vista previa de un marcador	22
Cómo usar regiones	22
Cómo insertar regiones	22
Asignación o cambio de nombre de una región	22
Traslado de regiones	22
Eliminación de regiones	23
Cómo obtener una vista previa de una región	23
Creación de nuevos archivos a partir de regiones	23
Cómo utilizar la Lista de regiones	23
Cómo mostrar la Lista de regiones	23
Cómo trabajar con la Lista de regiones	23
Cómo aplicar procesos y efectos	25
Cómo aplicar los plugins de los menús Proceso, Efectos o Favoritos FX	25
Cómo guardar configuraciones de efectos como valor predeterminado personalizado	26
Grabar, extraer y grabar en disco	27
Cómo especificar las opciones de grabación y reproducción	27
Cómo grabar audio	27
Cómo iniciar la grabación	27
Cómo grabar de forma remota	28
Cómo extraer audio desde CD	29
Grabación de CD	30
Cómo grabar pistas individuales (CD por pistas)	30
Grabación de un disco (CD por disco)	31
Índice	i

Capítulo 1 | Introducción

Presentación del software Sound Forge Audio Studio

Gracias por comprar el software Sound Forge® Audio Studio™ y por su continuo apoyo a la gama de productos Sony Creative Software Inc. Este software le proporcionará las potentes funcionalidades que esperaba, así como un conjunto de nuevas funciones diseñadas para una edición de audio digital fácil y rápida.

Requisitos del sistema

A continuación se enumeran los requisitos de sistema mínimos para usar el software Sound Forge Audio Studio:

- Microsoft® Windows® XP (Service Pack 3 o superior), Windows Vista® (Service Pack 2 o superior) o Windows 7
- Procesador de 1 GHz
- 350 MB de espacio libre en disco para la instalación del programa
- 512 MB de RAM
- Tarjeta de sonido compatible con Windows
- Unidad de DVD-ROM (sólo para la instalación desde DVD)
- Unidad de grabación de CD compatible (sólo para la grabación en CD)
- Microsoft DirectX® 9.0c o posterior

Para activar el software, es preciso proporcionar la información de registro a Sony Creative Software Inc.

Instalación del software Sound Forge Audio Studio

La utilidad de instalación, setup.exe, que se encuentra en el disco de la aplicación Sound Forge Audio Studio, crea las carpetas necesarias y copia todos los archivos necesarios para el funcionamiento del software Sound Forge Audio Studio.

1. Coloque el disco de la aplicación Sound Forge Audio Studio en la unidad. Aparecerá la pantalla de instalación (si la función de reproducción automática del CD-ROM está habilitada).

En caso de no estar habilitada, haga clic en el botón **Inicio** y seleccione **Ejecutar**. En el cuadro de diálogo Ejecutar que aparece, escriba la letra de la unidad de DVD-ROM y añada `:setup.exe`. Haga clic en el botón **Aceptar** para proceder a la instalación.

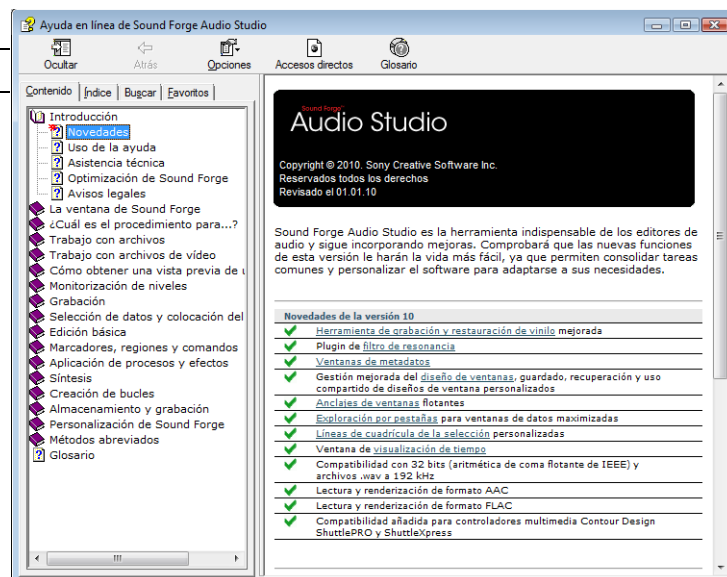
2. Haga clic en **Instalar** y, a continuación, siga las instrucciones indicadas en pantalla para instalar la versión adecuada de Sound Forge Audio Studio en el equipo.

Cómo obtener ayuda

Para acceder a la ayuda en línea, seleccione **Contenido e índice** en el menú **Ayuda** o presione F1.

Barra de herramientas

Pestañas



Panel de información

En la tabla siguiente, se describen las cuatro pestañas de la ventana de ayuda en línea.

Pestaña	Descripción
Contenido	Proporciona una lista de los temas de ayuda disponibles. Haga doble clic en un libro cerrado (🔒) para abrir las páginas y, a continuación, haga clic en una página de tema (?).
Índice	Proporciona una lista completa de los temas de ayuda disponibles. Desplácese por la lista de temas disponibles o introduzca una palabra clave en el cuadro de texto Escriba la palabra clave que desea buscar para localizar con rapidez temas relacionados con dicha palabra. Seleccione un tema y haga clic en el botón Mostrar .
Buscar	Permite especificar una palabra clave y mostrar todos los temas de la ayuda en línea que contengan la palabra especificada. Especifique una palabra clave en el cuadro Escriba qué palabra(s) buscar y haga clic en Buscar . Seleccione un tema en la lista y haga clic en el botón Mostrar tema .
Favoritos	Permite conservar los temas que consulta con frecuencia en una carpeta independiente. Si desea añadir un tema a la pestaña Favoritos, haga clic en el botón Agregar de la pestaña Favoritos .

Tutoriales Muéstreme cómo

Gracias a los tutoriales interactivos Muéstreme cómo, instalados con el software, podrá conocer mejor las numerosas funciones de Sound Forge Audio Studio.

De manera predeterminada, los tutoriales Muéstreme cómo aparecen al inicio de la aplicación. No obstante, puede acceder a ellos en cualquier momento desde el menú **Ayuda**, bastará con seleccionar **Muéstreme cómo**.

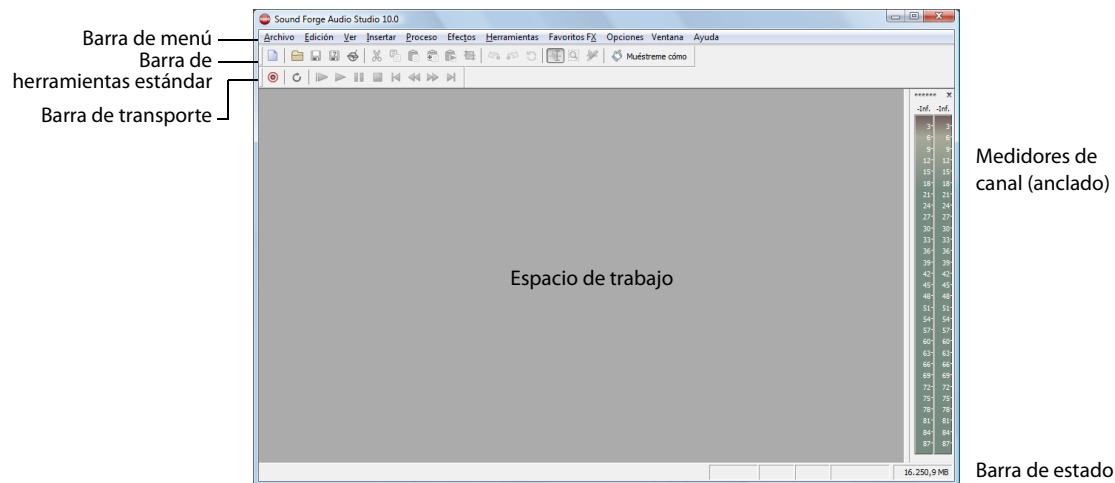
Sugerencia: para desactivar la visualización de los tutoriales Muéstreme cómo, quite la marca de la casilla de verificación **Mostrar al iniciar**, ubicada en la parte inferior de la ventana del tutorial.

Capítulo 2 Explicación del espacio de trabajo de Sound Forge Audio Studio

En este capítulo se describen de forma general las barras de herramientas y los controles de Sound Forge® Audio Studio™.

La ventana principal

Al iniciar la aplicación, aparecerá la ventana principal. El espacio de trabajo de la ventana principal es donde se realizará toda la edición del audio.

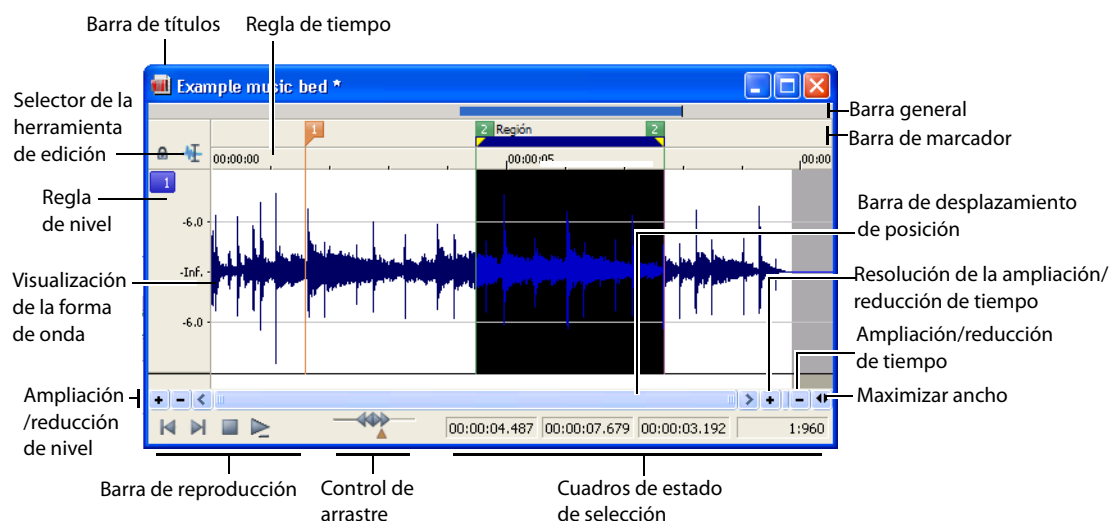


La tabla siguiente describe los componentes más importantes de la ventana principal.

Componente	Descripción
Barra de menú	Muestra el título del menú para las funciones disponibles.
Barra de herramientas estándar	Proporciona un acceso rápido a algunas de las tareas más habituales de esta aplicación. <i>Para obtener más información, consulte Barra de herramientas Estándar en la página 7.</i>
Barra de transporte	Proporciona un acceso rápido a las funciones de transporte de audio básicas. <i>Para obtener más información, consulte Barra de transporte en la página 8.</i>
Barra de estado	La información de ayuda y procesamiento aparecen a la izquierda. Los cuadros de la derecha muestran la velocidad de muestra de reproducción, la profundidad de bits, la configuración de canal, la extensión de la ventana de datos activa y el espacio de almacenamiento libre total. Puede editar estos cuadros, a excepción del de espacio de almacenamiento libre, haciendo doble clic o clic con el botón secundario del ratón en ellos. Cuando no hay abiertas ventanas de datos, sólo el cuadro de espacio de almacenamiento libre contiene un valor. <i>Para obtener más información, consulte Edición de las propiedades de archivo en la página 17.</i>
Espacio de trabajo	Ésta es el área situada detrás de la ventana de datos. Las selecciones de audio arrastradas al espacio de trabajo se convertirán de forma automática en ventanas de datos nuevas. Ventanas como la Lista de regiones y el Explorador pueden anclarse a los bordes del espacio de trabajo.
Medidores de canales	Muestran el nivel de la señal de audio de salida. Estos medidores pueden encenderse y apagarse seleccionando Medidores de canales en el menú Ver . Al hacer clic con el botón derecho del ratón sobre los medidores de canal aparece un menú de acceso directo que permite configurar la apariencia de los mismos.

Ventanas de datos

Las ventanas de datos contienen datos de audio, como la forma de onda, así como un conjunto de controles y comandos utilizados para editar y procesar el audio.







Componentes de la ventana de datos

La tabla siguiente describe los componentes de la ventana de datos.

Componente	Descripción
Barra de títulos	Muestra el nombre del archivo. Si la información acerca del título se incluye en el resumen de un archivo, aparecerá aquí en lugar del nombre del archivo. Haga doble clic para maximizar y restaurar la ventana.
Regla de nivel	Muestra la amplitud de la forma de onda. Haga clic con el botón derecho del ratón para mostrar el menú contextual de la regla de nivel. Arrástrela para desplazar la vista arriba y abajo al ampliarla verticalmente.
Regla de tiempo	Muestra la ubicación actual de la ventana de datos. Haga clic con el botón secundario para ver el menú contextual de la regla de tiempo. Arrastre para desplazar la ventana de datos.
Barra de marcador	Muestra la posición de los puntos de fin de región, los puntos de fin de bucle y los marcadores. Puede colocar marcadores y regiones, asignarles un nombre y situarlos en cualquier lugar de la ventana de datos. Estas etiquetas informativas pueden servir de cues o recordatorios, a fin de resaltar eventos importantes del proyecto.
Selector de herramienta Editar	Muestra u oculta las herramientas Editar, Amplificar y Lápiz.
Barra de reproducción	Contiene los botones de transporte de audio, incluyendo Ir al inicio, Ir al fin, Detener y Reproducir. <i>Para obtener más información, consulte Barra de reproducción en la página 7.</i>
Cuadros de estado de selección	Muestra el inicio, el fin y la extensión de una selección. Si no hay datos seleccionados sólo aparece la posición del cursor. Haga doble clic en el cuadro situado más a la izquierda para editar la posición del cursor actual o la posición de inicio de selección. Haga doble clic en uno de los dos cuadros para editar la posición final de la selección o la extensión de la selección. Haga clic con el botón derecho del ratón para mostrar el menú contextual del formato de estado.
Visualización de la forma de onda	Muestra una representación gráfica de un archivo de audio. El eje horizontal representa el tiempo y el eje vertical representa la amplitud. Haga clic con el botón derecho del ratón dentro de esta visualización para abrir el menú contextual de visualización de la forma de onda.
Control de arrastre	Desplace la reproducción de su proyecto a diversas velocidades.
Barra de desplazamiento de posición	Permite desplazarse hacia delante o hacia atrás por un archivo de audio para visualizar las secciones del archivo que no aparecen en el área actual de visualización de forma de onda.
Barra general	Permite una navegación y reproducción rápida de cualquier parte de un archivo de audio. Asimismo, la barra de visión general indica la parte de la forma de onda que aparece en ese momento en la visualización de la forma de onda, así como la región seleccionada. Haga clic para desplazar el cursor. Haga doble clic para centrar el cursor en la visualización de la forma de onda. Haga clic con el botón derecho del ratón para iniciar o pausar la reproducción. Arrástrelo para activar el localizador de evento de audio.
Resolución de la ampliación/reducción de tiempo	Especifica el número de muestras de datos que representa cada punto horizontal de la pantalla. Esto determina la duración mostrada en la ventana de datos. Los valores de resolución más bajos se visualizan durante menos tiempo.
Ampliación/reducción de tiempo	Modifica la resolución del zoom para el eje temporal (horizontal).
Ampliación/reducción de nivel	Modifica la resolución del zoom para el eje de nivel (vertical).
Maximizar ancho	Cambia el tamaño de la ventana de datos maximizándola en el espacio de trabajo.

Barra de reproducción

La barra de reproducción se encuentra situada en la esquina inferior izquierda de un ventana de datos. Puede utilizar la barra de reproducción para navegar y reproducir archivos de audio de distintas formas.

 Ir al inicio Mueve el cursor al principio del archivo.	 Detener Detiene la reproducción y devuelve el cursor a su posición anterior a la reproducción.
 Ir al final Mueve el cursor al final del archivo.	 Reproducir normal Reproduce desde donde se encuentra el cursor hasta el final del archivo. Si hay datos seleccionados, reproduce desde el principio de la selección hasta el final de la misma.

Barras de herramientas

Las barras de herramientas de Sound Forge Audio Studio incluyen botones utilizados para ejecutar de forma rápida muchos de los comandos y funciones del programa. Las barras de herramientas se pueden arrastrar por el espacio de trabajo, anclar, redimensionar, ocultar y personalizar.

Cómo mostrar una barra de herramientas

1. En el menú **Ver**, seleccione **Barras de herramientas**. Aparecerá el cuadro de diálogo Preferencias con una lista de las barras de herramientas disponibles.
2. Para mostrar una barra de herramientas, seleccione la casilla de verificación correspondiente y haga clic en **Aceptar**.

Cómo anclar una barra de herramientas



















Al arrastrar una barra de herramientas flotante a cualquier borde la ventana principal, la barra de herramientas se ancla a ese borde.

Cómo hacer flotar una barra de herramientas

Al arrastrar una barra de herramientas anclada fuera de un borde, la barra de herramientas se convierte en una barra de herramientas flotante.











Barra de herramientas Estándar

Por defecto la barra de herramientas Estándar aparece al iniciar la aplicación. Los botones de esta barra de herramientas proporcionan un acceso rápido a numerosos comandos corrientes.

 Nuevo Crea una nueva ventana de datos.	 Reproducir portapapeles Reproduce el audio del portapapeles.
 Abrir Muestra el cuadro de diálogo Abrir.	 Recortar/Cortar Elimina todos los datos del archivo que no estén seleccionados en ese momento.
 Guardar Guarda los datos de audio actuales.	 Deshacer Invierte la última operación de edición.
 Guardar como Guarda el archivo actual con un nombre nuevo o un formato distinto.	 Rehacer Vuelve a realizar la operación de edición desecha anteriormente.
 Publicar Abre el asistente de Configuración de publicación de manera que pueda cargar su archivo de medios en Internet.	 Repetir Repite la última operación realizada. Este comando puede utilizarse con la mayoría de las funciones de procesamiento. Se repiten los parámetros de operación anteriores. Para especificar parámetros nuevos, mantenga presionada la tecla Mayús y haga clic en este botón.
 Cortar Extrae los datos de audio seleccionados y los coloca en el portapapeles. Este comando no funcionará si no hay datos seleccionados.	 Herramienta de edición Selecciona la herramienta de edición.
 Copiar Copia los datos de audio seleccionados en el portapapeles. Este comando no funcionará si no hay datos seleccionados.	 Herramienta de amplificación Selecciona la herramienta de amplificación.
 Pegar Introduce una copia de los datos del portapapeles en el punto de inserción actual. Si hay datos seleccionados, este comando reemplaza los datos seleccionados por los datos del portapapeles.	 Herramienta Lápiz Selecciona la herramienta lápiz.
 Mezclar Mezcla una copia de los datos del portapapeles con el archivo de audio actual. El punto de inicio de mezcla es el punto del cursor, o bien, el inicio o el final de la selección de la ventana de datos de destino.	 Muéstreme cómo Inicia los tutoriales Muéstreme como de Sound Forge Audio Studio.

Barra de transporte

La barra de transporte aparece de forma predeterminada e incluye botones de transporte de audio básicos.

 Grabar Graba datos en una ventana de datos nueva o existente.	 Detener Detiene la reproducción y devuelve el cursor a su posición anterior.
 Reproducción de bucle Activa y desactiva la reproducción de bucle.	 Ir al inicio Mueve el cursor al principio del archivo.
 Reproducir todo Reproduce el archivo completo desde el principio hasta el final, independientemente de la posición o selección del cursor.	 Rebobinar Desplaza el cursor hacia atrás dentro del archivo actual.
 Reproducir Reproduce el archivo a partir de la posición del cursor actual o reproduce la selección si existe una.	 Adelante Desplaza el cursor hacia atrás dentro del archivo actual.
 Pausa Pone en pausa la reproducción manteniendo el cursor en su posición actual.	 Ir al final Mueve el cursor al final del archivo.

Capítulo 3: Cómo empezar

La herramienta de edición de audio digital de Sound Forge® Audio Studio™ está concebida para usuarios de todos los estilos musicales. Es un programa verdaderamente completo y que posee funciones que pueden ser necesarias tan sólo para los usuarios más avanzados o especializados. Aún así, es esencial tener unos conocimientos sólidos de base de Sound Forge Audio Studio. El propósito de este capítulo es el de proporcionarle información sobre los aspectos básicos de Sound Forge Audio Studio.

Cómo abrir un archivo

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Abrir**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Abrir**.

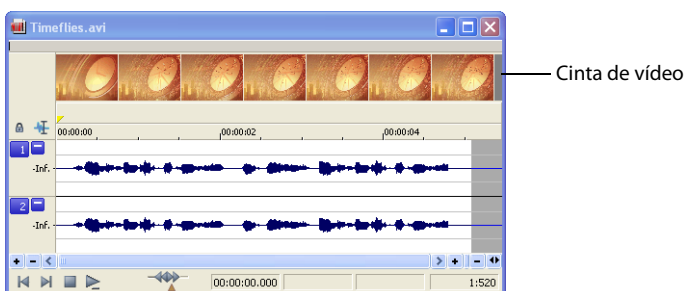
Sugerencia: también puede hacer clic en el botón **Abrir** (📁) de la barra de herramientas **Estándar** o presionar **Ctrl+O**.

2. Seleccione el archivo de audio que desee.
3. Haga clic en **Abrir**. Se abrirá el archivo de audio y aparecerá una ventana de datos con la forma de onda.

Cómo trabajar con archivos de vídeo

Es posible abrir y guardar numerosos formatos de archivos de vídeo mediante el software Sound Forge Audio Studio. Los archivos de vídeo no se pueden editar con este software, pero esta función le permite insertar audio, extraerlo y editarlo para el vídeo. Una vez que el audio haya sido editado puede obtener una vista previa conjunta de audio y vídeo.

Al abrir un archivo de medios que contenga vídeo, la ventana de datos muestra la parte del vídeo en una cinta de vídeo por encima del audio.



Reproducción de archivos

Una vez abierto un archivo, puede reproducirlo haciendo clic en el botón **Reproducir todo** (▶) de la barra de transporte. *Para obtener más información, consulte [Barra de transporte](#) en la página 8.*

Cómo ver el estado de selección

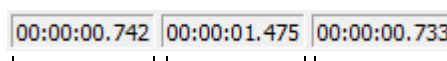
Si existe una selección, el cuadro de estado de selección situado en la esquina inferior derecha de la ventana de datos le indicará el inicio, el fin y la duración de la selección. Haga doble clic en un cuadro para editar el valor.

Sin selección



Posición del cursor

Selección



Inicio de selección

Final de selección

Duración de selección

Cómo seleccionar el formato de estado

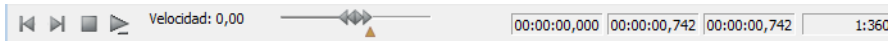
Puede visualizar los valores de estado en cualquier formato compatible. Puede modificar el formato haciendo clic con el botón derecho del ratón y seleccionando otro formato en el menú contextual.

Arrastre

El arrastre es un tipo de reproducción en una línea de tiempo que ofrece un control preciso sobre la velocidad y dirección de la reproducción.

Cómo arrastrar con el control deslizante de arrastre

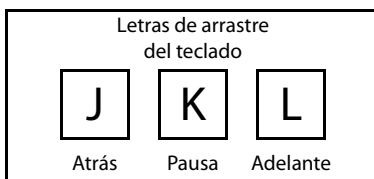
El control deslizante de arrastre (◀▶), que se encuentra situado en la parte inferior de la ventana de datos puede arrastrarse hacia adelante y hacia atrás. Cuanto más se aleje el control deslizante del centro, mayor será la velocidad de reproducción, tanto hacia adelante como hacia atrás.



Nota: *asimismo, puede arrastrar el indicador de Velocidad normal (▲), que se encuentra situado debajo del control de arrastre, para ajustar la velocidad de reproducción, o hacer doble clic con el ratón sobre Velocidad y escribir la velocidad de reproducción deseada.*

Cómo arrastrar con el teclado

Se usan tres letras (J-K-L) como controles para el arrastre desde el teclado.



- Pulse J para rebobinar la reproducción. Vuelva a presionar para acelerar la velocidad de reproducción.
- Pulse L para avanzar la reproducción. Vuelva a presionar para acelerar la velocidad de reproducción.
- Pulse K para pausar la reproducción.

Hay varias formas de ajustar la velocidad de la reproducción:

- Mantenga presionada la tecla K mientras presiona J o L para emular el modo de botón con salto.
- Presione K+J para girar el botón hacia la izquierda o K+L para girarlo hacia la derecha.
- Vuelva a presionar K o la barra espaciadora para volver al modo normal.

Cómo crear ventanas de datos

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Nuevo**. Accederá al cuadro de diálogo Nueva ventana.
2. Seleccione las siguientes opciones del cuadro de diálogo Nueva ventana:
 - a. En la lista desplegable **Velocidad de muestra**, seleccione una velocidad de muestra.
 - b. En la lista desplegable **Profundidad de bit**, seleccione un valor de profundidad de bit.
 - c. Seleccione una configuración en la lista desplegable **Canales** para especificar el número de canales almacenados en el archivo.

Para obtener más información, consulte [Edición de las propiedades de archivo](#) en la página 17.

3. Haga clic en **Aceptar**. Aparecerá una ventana de datos nueva con las propiedades especificadas.

Cómo guardar archivos

Puede guardar un archivo en numerosos formatos, incluidos los formatos de audio más utilizados como WAV y AIFF, y producir formatos multimedia como Windows Media® Audio.

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Guardar**.

Nota: *al guardar un archivo nuevo, aparecerá el cuadro de diálogo Guardar como. Si el archivo se guardó con anterioridad, al seleccionar Guardar se guarda de manera automática el archivo sin necesidad de su interacción.*

2. En la lista desplegable **Tipo de archivo**, seleccione un formato de archivo.
3. En el cuadro **Nombre de archivo**, escriba un nombre para el archivo.
4. Seleccione otras opciones en el cuadro de diálogo Guardar como, si procede, y haga clic en **Guardar**.

Cómo editar audio

Los nuevos usuarios de Sound Forge Audio Studio deberían recordar que incluso las tareas de edición más complejas se derivan de un reducido número de operaciones sencillas: copiar, pegar, cortar, eliminar (borrar), recortar y mezclar.

Los apartados siguientes incluyen pequeños tutoriales que le permitirán familiarizarse con operaciones básicas de edición. Estos procedimientos utilizan archivos Perfect Clarity Audio (PCA) de Sony Creative Software Inc. que se encuentran en la misma carpeta que la aplicación. Mientras se trabaja en estos procedimientos, dichos archivos deben permanecer abiertos y modificarse tal y como se indica.

Cómo copiar

Se pueden copiar datos de audio de una ventana de datos en el portapapeles sin cambiar el archivo original. Cuando los datos de audio están en el portapapeles, se pueden pegar en los archivos existentes o utilizarlos para crear archivos nuevos.

Cómo copiar datos en el portapapeles

1. Abra el archivo Voiceover.pca. Este archivo se encuentra en la misma carpeta que la aplicación.
2. Cree una selección que incluya la palabra "Increíble".
3. En el menú **Edición**, seleccione **Copiar**. Los datos seleccionados se copian en el portapapeles, pero la forma de onda no se modifica.

Sugerencia: también puede hacer clic en el botón **Copiar** (📄) de la barra de herramientas Estándar o presionar Ctrl+C.

Vista previa de los contenidos del portapapeles

Para obtener una vista previa de los contenidos del portapapeles, seleccione **Portapapeles** en el menú **Ver**, y seleccione **Reproducir** en el submenú.

Cómo pegar

Cuando los datos de audio estén en el portapapeles, podrá pegarlos o mezclarlos en una ventana de datos existente o utilizarlos para crear una ventana de datos nueva.

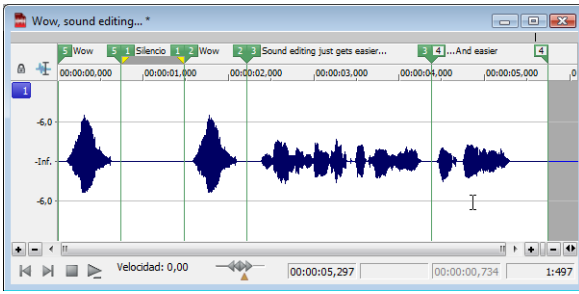
Cómo pegar datos en una ventana de datos existente

Notas:

- Pegar datos de distintas velocidades de muestra hará que los datos del portapapeles se reproduzcan a la misma velocidad que la de la ventana en la que se pegan los datos.
- Si existen regiones, marcadores o bucles presentes con los datos de sonido originales, también se pegarán en el archivo de sonido de destino. Para desactivar esta función, desactive el comando **Pegar eventos** del menú **Opciones**.

1. Después de haber cortado o copiado sus datos, desplace el cursor al principio del archivo Voiceover.pca haciendo clic en el botón **Ir al inicio** (⏮) de la barra de reproducción. Para obtener más información, consulte [Barra de reproducción](#) en la página 7.
2. En el menú **Edición**, seleccione **Pegar**. Los datos del portapapeles se insertan en el archivo y los datos para "Increíble" aparecen a la izquierda de la forma de onda.

Sugerencia: también puede hacer clic en el botón **Pegar** (📄) de la barra de herramientas Estándar o presionar Ctrl+V.



Los contenidos del portapapeles se pegan en la ventana de datos

Nota: si hay una selección, el comando **Pegar** elimina los datos seleccionados antes de insertar.

3. Para confirmar que los datos se han pegado en el archivo, haga clic en el botón **Reproducir todo** (▶). Se reproducirá: "Increíble, increíble, la edición de audio es aún más fácil si cabe".

Cómo pegar arrastrando y soltando una selección

1. Seleccione la herramienta **Editar** (✂).
2. Coloque el ratón en la ventana de datos para crear una selección en cualquier parte del archivo Voiceover.pca.

Sugerencia: si se anula la selección de la casilla de verificación **Abrir siempre archivos soltados en nueva ventana** en la página **General** de la ventana **Preferencias**, también puede mantener presionada la tecla **Ctrl** al tiempo que arrastra un archivo (o una región) desde la ventana del explorador hasta una ventana de datos para pegar datos de sonido. Cuando la casilla de verificación está activada, al soltar un archivo en el espacio de trabajo de **Sound Forge Audio Studio** siempre se creará una ventana de datos nueva.

3. Mantenga pulsada la tecla **Ctrl** y arrastre la selección al lugar donde desea pegar los datos. El cursor se muestra como un puntero de ratón con la letra **P** (P), y aparece una línea vertical para mostrarle dónde se realizará el pegado. Puede hacer clic con el botón derecho del ratón al arrastrar con el fin de activar o desactivar los modos arrastrar y soltar para mezclar y pegar.

Sugerencia: al arrastrar una selección para pegar datos de sonido, arrastre hacia arriba o hacia abajo antes de mover el cursor a la izquierda o a la derecha. Al arrastrar a la izquierda o la derecha antes de desplazar el ratón verticalmente se ajusta la longitud de la selección.

4. Al liberar el botón del ratón para soltar la selección, la selección se pega.

Cómo pegar en una ventana de datos nueva

Para utilizar los datos del portapapeles y crear una ventana de datos nueva, vaya al menú **Edición**, seleccione **Pegado especial** y seleccione **Pegar en Nuevo** en el submenú. Se creará una ventana nueva que incluirá los datos del portapapeles mediante un sencillo paso.

Cómo cortar

Cortar permite eliminar una sección de datos de audio de una ventana de datos y almacenarlos en el portapapeles hasta que los pegue o mezcle con otro archivo. Al cortar los datos de sonido se sustituye el contenido anterior del portapapeles. Al decidir entre cortar y copiar, tenga en cuenta la información siguiente:

- Copiar datos no afecta al archivo original.
- Cortar datos modifica el archivo original.

Cómo cortar datos de una ventana

1. Cree una selección que incluya el segundo "Increíble" (debería haber dos si sigue los ejemplos) de Voiceover.pca.
2. En el menú **Edición**, seleccione **Cortar**. Los datos seleccionados se eliminan del archivo y se colocan en el portapapeles.

Sugerencia: también puede hacer clic en el botón **Cortar** () de la barra de herramientas Estándar o presionar **Ctrl+X**.

3. Haga clic en el botón **Reproducir todo** () . Se reproducirá: "Increíble, la edición de audio es aún más fácil si cabe".

Cómo eliminar

Al eliminar una selección de forma permanente se suprimen, sin reemplazar, los datos que se encuentren en ese momento en el portapapeles. Para eliminar datos, seleccione **Eliminar (Borrar)** en el menú **Edición** (o presione **Supr** en el teclado).

Cómo recortar/cortar


Recortar permite quedarse con una selección al tiempo que se eliminan todos los datos que lo rodean.

1. Cree una selección que incluya "Increíble, la edición de audio es aún más fácil" en Voiceover.pca, sin seleccionar "si cabe".
2. En el menú **Edición**, seleccione **Recortar/Cortar**. Sólo "Increíble, la edición de audio es aún más fácil" permanecerá en la ventana de datos.


Cómo mezclar

Mezclar es una función de edición potente que permite mezclar una copia de los contenidos del portapapeles en la posición del cursor actual.

Cómo mezclar arrastrando y soltando una selección

1. Abra y reproduzca el archivo Drumhit.pca. El archivo incluye un sonido de tambor con bordón y golpe de platillo.
2. Seleccione la herramienta Editar () .
3. Coloque el ratón en la ventana de datos para seleccionar la forma de onda al completo.

Sugerencia: si se anula la selección de la casilla de verificación **Abrir siempre archivos soltados en nueva ventana** en la página **General** de la ventana **Preferencias**, también puede arrastrar un archivo (o una región) desde la ventana del explorador hasta una ventana de datos para pegar datos de sonido. Cuando la casilla de verificación está activada, al soltar un archivo en el espacio de trabajo siempre se creará una ventana de datos nueva.

4. Arrastre la selección al principio del archivo Voiceover.pca. El cursor se muestra como un puntero de ratón con la letra **M** () , y aparece un cuadro de selección sombreado para mostrarle dónde se realizará la mezcla. Se extrae un envolvente para mostrarle la mezcla y los niveles de desvanecimiento (la última configuración utilizada del cuadro de diálogo **Mezclar/Sustituir** es la que se usa de forma predeterminada).

Puede hacer clic con el botón derecho del ratón al arrastrar con objeto de alternar los modos de arrastrar y soltar para mezclar y pegar.

Sugerencia: al arrastrar una selección dentro de la misma ventana de datos, arrastre hacia arriba o hacia abajo antes de mover el cursor a la izquierda o a la derecha. Al arrastrar a la izquierda o la derecha antes de desplazar el ratón verticalmente se ajusta la longitud de la selección.

- Al liberar el botón del ratón para soltar la selección, aparece el cuadro de diálogo Mezclar/Sustituir. Si desea omitir el cuadro de diálogo Mezclar/Sustituir, mantenga presionada la tecla Mayús cuando libere el botón del ratón.

Para personalizar su configuración de mezcla, seleccione una configuración de la lista desplegable Programación en el cuadro de diálogo Mezclar/Sustituir o ajuste los controles como desee:


Elemento	Descripción
Origen	Arrastre el control deslizante Origen para ajustar el volumen de la selección que desea mezclar. Seleccione la casilla de verificación Invertir datos para cambiar el audio de origen de la línea de base (invertir la fase). Invertir datos puede ayudar a adaptar transiciones y comparar la relación de fase de los dos archivos de sonido.
Destino	Arrastre el control deslizante Origen para ajustar el volumen de la selección que desea mezclar. Seleccione la casilla de verificación Invertir datos para cambiar el audio de destino de la línea de base (invertir la fase). Invertir datos puede ayudar a adaptar transiciones y comparar la relación de fase de los dos archivos de sonido.


- Haga clic en el botón **Aceptar** para aplicar la mezcla.

Cómo mezclar audio del portapapeles

- Abra y reproduzca el archivo Drumhit.pca.
- Compruebe que la ventana de Drumhit.pca está activada y haga clic en **Seleccionar todo** en el menú **Edición**. Se selecciona la forma de onda completa.
- En el menú **Edición**, seleccione **Copiar**.

Sugerencia: también puede hacer clic en el botón **Copiar** () de la barra de herramientas Estándar o presionar Ctrl+C.



- Active la ventana de datos de Voiceover.pca y haga clic en el botón **Ir al inicio** () de la barra de reproducción. El cursor se desplaza hasta el principio del archivo.
- En el menú **Edición**, seleccione **Pegado especial**, y después seleccione **Mezclar** en el submenú. Aparecerá el cuadro de diálogo Mezclar.

Sugerencia: también puede hacer clic en el botón **Mezclar** () de la barra de herramientas Estándar o presionar Ctrl+M.

- Compruebe que los controles deslizantes de volumen de **Origen** y **Destino** tienen un valor de 0 dB y haga clic en **Aceptar**. El sonido del golpe de tambor se mezcla con el pasaje hablado de forma equitativa. Obtenga una vista previa del archivo y fíjese que, a diferencia de la función pegar, al mezclar la extensión del archivo no varía.

Uso de las opciones Deshacer y Rehacer

Puede deshacer o rehacer de una forma sencilla operaciones de edición, incluso antes de la última operación guardada.

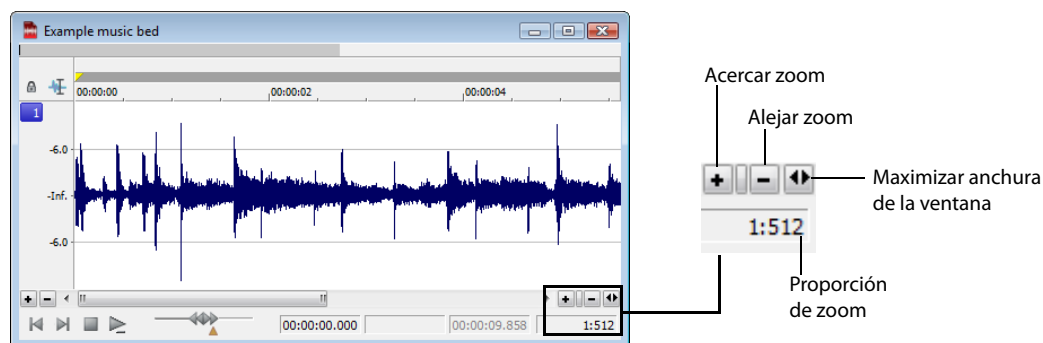
- Deshaga cualquier operación de edición seleccionando **Deshacer** en el menú **Edición** (o haga clic en el botón **Deshacer** () de la barra de herramientas Estándar).
- Rehaga cualquier operación de edición seleccionando **Rehacer** en el menú **Edición** (o haga clic en el botón **Rehacer** () de la barra de herramientas Estándar).

Cómo hacer zoom y ampliar

Dado que el número de muestras en un archivo de audio es considerablemente mayor que el de puntos horizontales (píxeles) en la pantalla, muchas muestras de datos deben representarse a través de cada punto horizontal cuando los datos de audio aparecen en la ventana de datos. Dependiendo de la operación de edición que quiera llevar a cabo, puede ser conveniente ver el archivo completo de una vez o sola una parte de los datos con más detalle. Por este motivo, puede hacer zoom de dos formas distintas: mediante la regla de tiempo y mediante la regla de nivel.

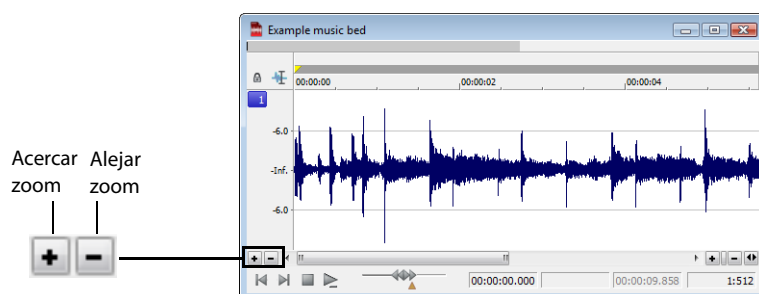
Cómo hacer zoom en la regla de tiempo (horizontal)

La proporción de ampliación de la regla de tiempo actual aparecerá en la esquina inferior derecha de la ventana de datos por encima de los cuadros de estado.



Cómo hacer zoom en la regla de nivel (vertical)

Al hacer zoom con la regla de nivel aparecerá una forma de onda vertical más grande y permitirá mayor precisión en la edición a amplitudes de sonido más bajas.



Utilización de la herramienta de ampliación

La herramienta de ampliación proporciona una forma adicional de ampliar una sección de un archivo de audio. Se puede acceder a la herramienta de ampliación de tres formas distintas:

- En el menú **Edición**, seleccione **Herramienta** y, seguidamente, seleccione la opción de ampliación en el submenú.
- Haga clic en el botón **Herramienta de ampliación** (🔍) de la barra de herramientas Estándar.
- Haga clic en el selector de la herramienta de edición que se encuentra en la esquina superior izquierda de la ventana de datos hasta que aparezca la herramienta de ampliación (🔍).

Sugerencia: cuando la casilla **Permitir que Ctrl+arrastrar estilo amplíe las ventanas de datos** esté marcada en la ficha **General** del cuadro de diálogo **Preferencias**, puede mantener presionada la tecla **Ctrl** mientras crea una selección para utilizar también de forma temporal la herramienta de ampliación.

Al seleccionar la herramienta de ampliación, el cursor se mostrará con forma de lupa (🔍). Puede utilizar esta herramienta para crear un cuadro de selección indicando cómo se amplían los datos de audio. Al utilizar la herramienta de ampliación y hacer clic en el ratón para activar o desactivar, puede alternar entre zoom de regla de tiempo, zoom de nivel y zoom de regla de tiempo y nivel simultáneos.

Capítulo 4: Modificación de formatos y propiedades de archivos

Este capítulo trata sobre los formatos y las propiedades de archivos que se admiten en el software Sound Forge® Audio Studio™.

Edición de las propiedades de archivo

Cuando abra o cree un archivo, sus propiedades aparecerán en los cuatro cuadros de la barra de estado situada en la parte inferior del espacio de trabajo de Sound Forge Audio Studio. Las propiedades de archivo son las constituidas por la velocidad de muestra, la profundidad de bits, los canales y la duración.

44.100 Hz	16 bits	Mono	00:00:05,000	16.250,1 MB
-----------	---------	------	--------------	-------------

Velocidad de muestra Profundidad de bit Canales Longitud total Almacenamiento disponible

Puede editar las propiedades de los archivos de audio en el cuadro de diálogo Propiedades de archivo o en la barra de estado.

Edición de las propiedades de archivo en la ventana Propiedades de archivo

Puede editar las propiedades de archivo en la ventana Propiedades de archivo.

1. En el menú **Ver**, seleccione **Propiedades de archivo** (o presione Alt+Entrar). Aparece la ventana Propiedades de archivo.
2. Edite las propiedades de archivo según necesite y haga clic en **Aceptar**.

Cómo editar las propiedades en la barra de estado

Puede editar rápidamente propiedades de archivo individuales desde la barra de estado mediante cualquiera de los siguientes métodos:

- Haga clic con el botón secundario en el valor de estado que desee cambiar y seleccione un nuevo valor del menú contextual.
- Haga doble clic en el valor de estado que desee cambiar y escriba un nuevo valor en el cuadro de edición.

Cómo modificar la velocidad de muestra

La velocidad de muestra es el número de muestras por segundo, en hercios (Hz), utilizadas para grabar audio. Las velocidades de muestra habituales se almacenan como preconfiguradas en la lista desplegable **Velocidad de muestra**. Además, se puede aumentar o reducir la velocidad de muestra de un archivo de audio existente.

1. Abra y reproduzca el archivo Voiceover.pca. Este archivo se encuentra en la misma carpeta que la aplicación.
2. Haga clic con el botón secundario en el cuadro de estado **Velocidad de muestra** y seleccione **48.000** en el menú contextual.
3. Reproduzca el archivo. Fíjese que el tono es más alto y la duración ligeramente menor.
4. Haga clic con el botón secundario en el cuadro de estado **Velocidad de muestra** y seleccione **8.000** en el menú contextual.
5. Reproduzca el archivo. Fíjese que el tono es más bajo y la duración mayor.

Al modificar la velocidad de muestra de un archivo también se modifica el tono y la duración. Para cambiar la velocidad de muestra de un archivo y conservar su tono y su duración, utilice el comando **Remuestrear** que está disponible en el menú **Proceso**.

Cómo modificar la profundidad de bits

La profundidad de bits hace referencia al número de bits utilizados para representar un sonido. Se puede aumentar o reducir la profundidad de bits de un archivo. La calidad del audio no varía con el incremento de profundidad de bits, pero sí permite que éste se reproduzca con una mayor precisión en un procesamiento posterior. Sin embargo, el hecho de presentar un archivo con una menor profundidad de bits puede dar como resultado una distorsión audible, denominada error de cuantización.

1. Si desea aumentar la profundidad de bits de un archivo, abra un archivo con una profundidad de bits pequeña (8 bits). Si desea reducir la profundidad de bits de un archivo, abra un archivo con una profundidad de bits mayor (16 bits).

2. En el menú **Proceso**, seleccione **Convertidor de profundidad de bits**. Accederá al cuadro de diálogo con ese nombre.

3. En la lista desplegable **Profundidad de bit**, seleccione un valor.

4. Si lo desea, seleccione una opción de la lista desplegable **Interpolar**.

El valor de **Interpolar** determina la aleatoriedad de la interpolación (ruido generado) utilizada para cubrir la distorsión de cuantización que resulta de la conversión a una profundidad de bits menor.

5. Si lo desea, seleccione un tipo de **Modelado de ruido**.

El valor de **Modelado de ruido** determina la posición auditiva del ruido de cuantización. Con este control puede convertir el ruido en registros de sonido que son menos perceptibles para el oído humano, lo cual reduce el ruido residual y crea la ilusión de un audio más claro.

Nota: al aumentar la profundidad de bits de un archivo, conviene configurar los controles **Interpolar** y **Modelado de ruido** como **Ninguno** y **Desactivado**, respectivamente.

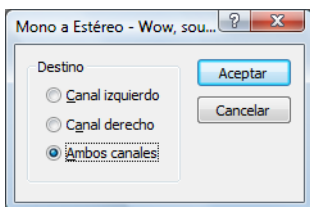
6. Haga clic en **Aceptar**

Cómo convertir canales mono o estéreo

Puede convertir archivos mono a estéreo y viceversa.

Conversión de mono a estéreo

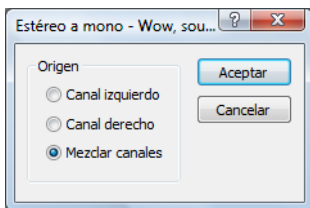
1. Abra el archivo Voiceover.pca. Este archivo se encuentra en la misma carpeta que la aplicación.
2. Haga clic con el botón secundario en el cuadro de estado **Canales** y seleccione **Estéreo** en el menú contextual. Accederá al cuadro de diálogo Mono a Estéreo.



3. Seleccione el botón de opción **Ambos canales** y haga clic en **Aceptar**. Los datos mono se sitúan en ambos canales.

Conversión de estéreo a mono

1. Abra el archivo Saxriff.pca. Este archivo se encuentra en la misma carpeta que la aplicación.
2. Haga clic con el botón secundario en el cuadro de estado **Canales** y seleccione **Mono** en el menú contextual. Accederá al cuadro de diálogo Estéreo a mono.



3. Seleccione el botón de opción **Mezclar canales** y haga clic en **Aceptar**. Los canales izquierdo y derecho se combinan en un canal mono.

Conversión de formatos de archivo

Los apartados anteriores le han explicado cómo cambiar la velocidad de muestra de un archivo, la profundidad de bits y la configuración de canal. De igual manera, puede convertir la configuración de compresión y el formato de archivo.

Para ello, abra el archivo Voiceover.pca y seleccione **Guardar como** en el menú **Archivo**. Fijese en las listas desplegables **Tipo de archivo** y **Plantilla**.

Opción	Descripción
Tipo de archivo	Cuando aparezca el cuadro de diálogo Guardar como, podrá utilizar la lista desplegable Tipo de archivo para especificar cualquier tipo de archivo compatible.
Plantilla	La lista desplegable Plantilla ofrece una configuración estándar para guardar su archivo de audio. Si la plantilla no corresponde con lo que necesita, haga clic en el botón Personalizar para crear una configuración personalizada.

Capítulo 5: Cómo usar los marcadores y regiones

En este capítulo se explica el uso de marcadores, regiones y de la Lista de regiones. Estas herramientas le permiten etiquetar y organizar los datos de audio y hacer la edición de audio más eficaz.


Cómo usar marcadores

Un marcador es una etiqueta colocada en un archivo de audio que se utiliza como punto de referencia. Los marcadores hacen la navegación de un archivo más fácil y eficaz.


Cómo insertar marcadores

1. Haga clic sobre un punto de forma de onda con el cursor.
2. En el menú **Insertar**, seleccione **Marcador** (o presione M durante la reproducción). Se coloca un marcador en el punto de la forma de onda donde se encontraba el cursor.
3. Si desea dar un nombre al marcador, haga clic con el botón secundario en la etiqueta y seleccione **Cambiar nombre** en el menú contextual. Escriba un nombre para el marcador en el cuadro de edición y presione Entrar.

Cómo insertar marcadores durante la grabación

Para insertar marcadores durante la grabación, haga clic en el botón **Insertar marcador**  del cuadro de diálogo Grabar o presione M.


Asignación (o cambio) de nombres de marcadores

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta del marcador  y seleccione **Cambiar nombre** en el menú contextual. Escriba el nombre del marcador en el cuadro de edición y presione Entrar cuando haya terminado.

—o—

Haga doble clic a la derecha del marcador, escriba un nombre en el cuadro de edición y presione Entrar cuando haya terminado.

Traslado de marcadores

1. Arrastre la etiqueta del marcador  a una nueva posición en la regla de la ventana de datos.
2. Suelte el botón del ratón. El marcador se suelta en su nueva posición.

Nota: los marcadores se ajustarán a otros marcadores y regiones. Mantenga presionada la tecla Mayús mientras arrastra para anular el ajuste.

Eliminación de marcadores

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta del marcador  y seleccione Eliminar del menú contextual.

Cómo eliminar todos los marcadores y regiones

Haga clic con el botón secundario en la barra de marcadores, seleccione **Marcadores/Regiones**, y seleccione **Eliminar todo** en el submenú. Se eliminarán todos los marcadores y regiones.

Cómo eliminar todos los marcadores y regiones dentro del área seleccionada

Haga clic con el botón secundario en la barra de marcadores, seleccione **Marcadores/Regiones**, y seleccione **Eliminar todo en la selección** en el submenú. Se eliminarán todos los marcadores y regiones del área seleccionada.

Cómo obtener una vista previa de un marcador

Haga clic en el botón **Reproducir** de un marcador (▶) en la Lista de regiones.

—o—

1. Haga clic con el botón secundario en la etiqueta del marcador (Ⓜ) y seleccione **Editar** en el menú contextual. Aparecerá el cuadro de diálogo Editar marcador/región.
2. Haga clic en el botón **Reproducir**.

Cómo usar regiones

Las regiones identifican intervalos de tiempo y proporcionan un método para subdividir un archivo de audio. Una región se define como el área entre dos etiquetas de regiones. Las regiones se pueden utilizar para indicar secciones de proyectos, como los estribillos o las estrofas, o para crear notas en el proyecto.

La ventana de la Lista de regiones incluye todas las regiones y los marcadores que existen en la ventana de datos activa. *Para obtener más información, consulte [Cómo utilizar la Lista de regiones en la página 23](#).*

Cómo insertar regiones

Los métodos para insertar regiones son variados e incluyen desde un comando de menú, la operación de arrastrar y soltar o un acceso directo de regla de tiempo hasta un método abreviado de teclado. Los apartados siguientes describen de forma breve los métodos para crear regiones. Para llevar a cabo estos procedimientos, utilice el archivo Fill.pca. Este archivo se encuentra en la misma carpeta que la aplicación.

Cómo insertar regiones mediante opciones de menú

1. Abra el archivo Fill.pca.
2. En el menú **Ver**, seleccione **Metadatos** y, a continuación, seleccione **Lista de regiones** en el submenú. Aparecerá la lista de regiones. *Para obtener más información, consulte [Cómo utilizar la Lista de regiones en la página 23](#).*
3. Cree una selección que incluya el sonido del golpe de tambor final cerca del extremo de la forma de onda.
4. En el menú **Insertar**, seleccione **Región**, o bien presione R. La selección aparecerá en la Lista de regiones.

Cómo insertar regiones utilizando arrastrar y soltar

Una de las formas más sencillas para insertar una región es arrastrar una selección de una ventana de datos a la Lista de regiones.

1. Cree una selección que contenga el rodillo de batería de apertura en Fill.pca.
2. Arrastre la selección desde la ventana de datos a la Lista de regiones. La región se insertará.

Asignación o cambio de nombre de una región

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta de región inicial (Ⓜ) y seleccione **Cambiar nombre** en el menú contextual. Escriba el nombre nuevo en el cuadro de edición y pulse Entrar cuando haya acabado.

—o—

Haga doble clic a la derecha de la etiqueta de región, escriba un nombre en el cuadro de edición y presione Entrar cuando haya terminado.

Traslado de regiones

1. Arrastre la etiqueta de región deseada (Ⓜ) a una posición nueva. Se resaltarán las dos etiquetas de región asociadas.
2. Suelte el botón del ratón. Los valores de la región se actualizarán en la Lista de regiones.

Sugerencias:

- Para mover ambas etiquetas de región a la vez, pulse la tecla **Alt** mientras arrastra.
- Las regiones se ajustarán a otros marcadores y regiones. Mantenga presionada la tecla **Mayús** mientras arrastra para anular el ajuste.

Eliminación de regiones

Haga clic con el botón secundario en la etiqueta de la región (P) y seleccione **Eliminar** en el menú contextual.

Cómo eliminar todos los marcadores y regiones

Haga clic con el botón secundario en la barra de marcadores, seleccione **Marcadores/Regiones**, y seleccione **Eliminar todo** en el submenú. Se eliminarán todos los marcadores y regiones.

Cómo eliminar todos los marcadores y regiones dentro del área seleccionada

Haga clic con el botón secundario en la barra de marcadores, seleccione **Marcadores/Regiones**, y seleccione **Eliminar todo en la selección** en el submenú. Se eliminarán todos los marcadores y regiones del área seleccionada.

Cómo obtener una vista previa de una región

Haga clic en el botón **Reproducir** de una región (P) en la Lista de regiones.

—o—

1. Haga clic con el botón secundario en la etiqueta de región (P) y seleccione **Editar** en el menú contextual. Aparecerá el cuadro de diálogo Editar marcador/región.
2. Haga clic en el botón **Reproducir**.

Creación de nuevos archivos a partir de regiones

Si desea crear archivos nuevos utilizando regiones de Sound Forge Audio Studio, puede hacer doble clic en el espacio entre las etiquetas de región para seleccionar la región y arrastrar la selección al espacio de trabajo para crear una ventana de datos nueva. Puede guardar entonces en un archivo la ventana de datos nueva.

Cómo utilizar la Lista de regiones

La Lista de regiones incluye información acerca de todas las regiones de la ventana de datos actual. La información de la Lista de regiones se guarda en forma de metadatos en la mayoría de los tipos de archivo.

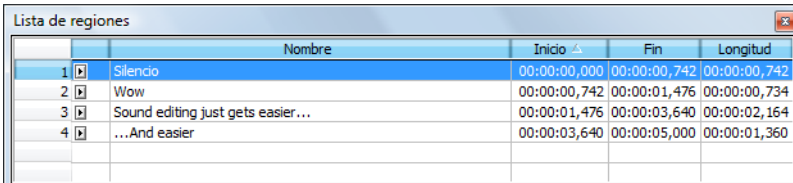
Cómo mostrar la Lista de regiones

1. Abra el archivo Voiceover.pca.
2. En el menú **Ver**, seleccione **Metadatos** y, a continuación, seleccione **Lista de regiones** en el submenú (o presione Ctrl+Alt+M, 0). Aparecerá la Lista de regiones para Voiceover.pca.

Cómo trabajar con la Lista de regiones

Por defecto la Lista de regiones muestra la siguiente información para cada región en la ventana de datos actual:

- Un pequeño botón **Reproducir** (P) dedicado a la región.
- El nombre de la región, el punto inicial, el punto final, la duración, el activador, el canal y la nota.



	Nombre	Inicio	Fin	Longitud
1	Silencio	00:00:00,000	00:00:00,742	00:00:00,742
2	Wow	00:00:00,742	00:00:01,476	00:00:00,734
3	Sound editing just gets easier...	00:00:01,476	00:00:03,640	00:00:02,164
4	...And easier	00:00:03,640	00:00:05,000	00:00:01,360

Capítulo 6: Cómo aplicar procesos y efectos

El software Sound Forge® Audio Studio™ incluye numerosos procesos y efectos que puede usar para manipular el audio de sus archivos de medios.

Los plugins de audio incluidos pueden mejorar la calidad del audio o crear sonidos únicos. Sound Forge Audio Studio también admite efectos DirectX® y VST adicionales de Sony o de terceros.

Nota: cuando trabaja con archivos estéreo, sólo se procesa la región seleccionada en el canal seleccionado. La mayoría de las funciones se pueden aplicar al canal de la derecha, de la izquierda o a ambos. Sin embargo, las funciones relacionadas con la duración de los datos no se pueden utilizar en canales individuales ya que ambos canales de un archivo estéreo deben ser iguales en duración. Estas funciones incluyen Insertar silencio, Remuestrear, Extender tiempo, Curva de tono y Cambio de tono (sin conservar la duración).

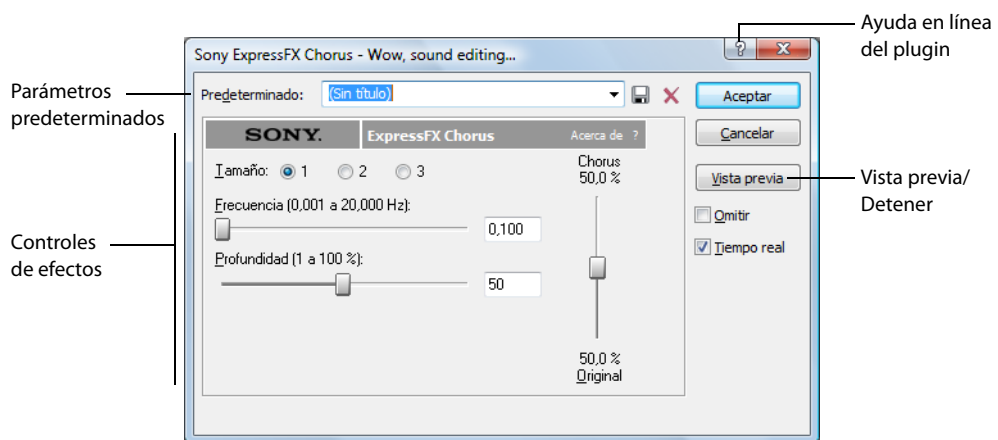
Si desea aplicar uno de estos procedimientos en un único canal, convierta el archivo en dos archivos mono separados. Puede seleccionar un canal y arrastrarlo al espacio de trabajo de Sound Forge Audio Studio para crear un archivo nuevo de forma rápida, aplicar la función y unir los archivos en un archivo estéreo nuevo.

Cómo aplicar los plugins de los menús Proceso, Efectos o Favoritos FX

Los menús **Proceso**, **Efectos** y **Favoritos FX** permiten aplicar plugins de audio. La mayoría de las funciones se pueden aplicar a canales únicos de archivos estéreo, así como a zonas seleccionadas dentro del archivo.

Los menús **Proceso** y **Efectos** se reservan para los plugins que se incluyen en el software Sound Forge Audio Studio. Puede utilizar el administrador de complementos para organizar sus efectos DirectX favoritos y cadenas dentro del menú **Favoritos FX**.


1. Seleccione los datos que desea procesar. Si no hay datos seleccionados, el proceso se aplicará al archivo por completo.
2. Seleccione un comando en los menús **Proceso**, **Efectos** o **Favoritos FX**. Aparecerá el cuadro de diálogo para el efecto seleccionado.



3. Seleccione un valor predeterminado de la lista desplegable **Predeterminados** y ajuste los parámetros del cuadro de diálogo para obtener el efecto deseado. Para obtener ayuda acerca de los diferentes controles del cuadro de diálogo de efectos, haga clic en el botón **Ayuda** (?).
4. Haga clic en el botón **Vista previa** para escuchar los efectos de la configuración del procesamiento. Seleccione la casilla de verificación **Omitir** para escuchar la señal no procesada.
5. Haga clic en **Aceptar**. Durante el procesamiento, se muestra un medidor del progreso en la parte inferior de la ventana de datos. Puede cancelar la operación en cualquier momento haciendo clic en el botón **Cancelar**, situado a la izquierda del medidor de progreso, o puede presionar la tecla Esc.

Cómo guardar configuraciones de efectos como valor predeterminado personalizado

Una vez ajustados los parámetros en el cuadro de diálogo de efectos, puede ser conveniente guardar la configuración como valor predeterminado personalizado para uso futuro. Puede seleccionar el valor predeterminado en la lista **Predeterminados** para aplicar la misma configuración más adelante.

1. Ajuste los parámetros del cuadro de diálogo de efectos para conseguir el efecto deseado.
2. Escriba un nombre para el valor predeterminado en el cuadro **Predeterminado** y, a continuación, haga clic en el botón **Guardar** . El nuevo valor predeterminado se añade a la lista desplegable **Predeterminados**.

Capítulo 7 Grabar, extraer y grabar en disco

En este capítulo se describen los procesos necesarios para grabar audio, extraer audio desde un CD y grabar audio en un CD con el software Sound Forge® Audio Studio™.

Nota: en este capítulo se supone que ya tiene instalada y conectada su fuente de sonido a las entradas de la tarjeta de sonido. Para obtener más información acerca de cómo conectar fuentes de sonido, consulte la documentación de usuario sobre la tarjeta de sonido. Para obtener información detallada acerca de cómo instalar sus dispositivos para la grabación con Sound Forge Audio Studio, consulte la ayuda en línea.

Cómo especificar las opciones de grabación y reproducción

En el menú **Opciones**, seleccione **Preferencias** y la pestaña **Audio** para especificar las opciones de grabación y reproducción.

Además, el cuadro de diálogo Configuración de audio avanzada permite ver información acerca de los ajustes de configuración para el dispositivo de reproducción o grabación seleccionado en la ventana Preferencias (en el menú **Opciones**, seleccione **Preferencias**), en la ficha **Audio**. Para ver las preferencias de audio avanzadas, haga clic en el botón **Avanzado**.

Cómo grabar audio

Tras haber conectado una fuente de audio y comprobado la configuración de la grabación, ya puede comenzar la grabación del audio. Haga clic en el botón **Grabar** (🔴) de la barra de transporte o presione Ctrl+R para abrir el cuadro de diálogo de grabación.

Cómo iniciar la grabación

1. Haga clic en el botón **Grabar** (🔴) de la barra de transporte o presione Ctrl+R. Accederá al cuadro de diálogo de grabación.
2. Seleccione la ventana de datos de destino para la grabación. Por defecto la aplicación graba en la ventana de datos activa.

Si no es ahí donde desea grabar, utilice uno de los métodos siguientes para preparar la grabación:

Si	Entonces
Desea grabar en una ventana de datos diferente	Haga clic en el botón Ventana y seleccione una ventana de datos de la lista desplegable Ventana Grabar destino . Haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo de grabación.
Desea grabar en una ventana nueva	Haga clic en el botón Nuevo del cuadro de diálogo Grabar y especifique los atributos (velocidad de muestra, profundidad de bits y canales) para el archivo nuevo. Haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo de grabación.

3. Seleccione un modo de grabación en la lista desplegable **Modo**.

Modo	Descripción
Nueva toma automática (rebobinado automático)	El modo Nueva toma automática es el método más fácil para grabar. La grabación comienza en la posición mostrada en el cuadro Inicio cuando hace clic en el botón Grabar (🔴) y continúa hasta que haga clic en el botón Detener (⏏). Al detener la grabación, la posición de inicio vuelve al principio de la toma, lo que permite revisarla de forma inmediata y volver a grabarla.
Tomas múltiples	El modo Tomas múltiples le permite grabar varias tomas seguidas. La grabación comienza en la posición mostrada en el cuadro Inicio cuando hace clic en el botón Grabar (🔴) y continúa hasta que haga clic en el botón Detener (⏏). Al detener la grabación, la posición de parada se convierte en la de inicio para la próxima toma, que puede grabarse inmediatamente.

Modo	Descripción
Inicio de pinchazo de grabación (grabar una longitud específica)	<p>El modo Inicio de pinchazo de grabación se utiliza para grabar sobre una selección concreta de una ventana de datos existente. Los cuadros de diálogo Inicio, Fin y Duración se activan al seleccionar Inicio de pinchazo de grabación. La grabación comienza en la posición mostrada en el cuadro Inicio cuando hace clic en el botón Grabar (🎙️) y continúa hasta que se da una de las siguientes circunstancias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hace clic en el botón Detener (⏏️). • El cursor de la ventana de datos llega a la posición que muestra el cuadro de diálogo Fin. • La duración de los datos grabados equivale al valor del cuadro de diálogo Duración. <p>El modo Inicio de pinchazo de grabación permite grabar sobre una selección concreta de audio sin riesgo de dañar el resto del archivo de audio. Puede obtener una vista previa de la región dónde se inició el pinchazo de grabación haciendo clic en el botón Reproducir (▶️).</p> <p>Sugerencia: puede especificar la duración de una grabación utilizando el formato de estado actual mediante la introducción de los números en los cuadros Fin o Duración.</p>

Sugerencia: la grabación se inicia en la posición del cursor. Para cambiar la hora de inicio de la grabación (y la posición del cursor) en el cuadro de diálogo Grabar, escriba un número en el cuadro **Inicio** con el fin de especificar una posición mediante el formato de estado actual, o haga clic en el botón **Ir a** (📄) para acceder al cuadro de diálogo **Ir a**, donde puede especificar una posición mediante cualquier formato de entrada.

- Haga clic en el botón **Grabar** (🎙️) del cuadro de diálogo Grabar (o presione Alt+R) cuando esté listo para empezar la grabación.

Sugerencias:

- Para controlar la entrada de audio durante la grabación y asegurarse que está tan alto como es posible sin que se produzca saturación, seleccione la casilla de verificación **Monitor** para activar los medidores de grabación.
- Haga clic en el botón **Armar** (🔧) si desea comenzar a grabar tan pronto como sea posible después de hacer clic en el botón **Grabar** (🎙️).

- Haga clic en el botón **Detener** (⏏️) para detener la grabación.
- Haga clic en el botón **Cerrar** para cerrar el cuadro de diálogo Grabar.

Cómo grabar de forma remota

Haga clic en el botón **Remota** del cuadro de diálogo Grabar para ocultar la ventana principal de Sound Forge Audio Studio y mostrar sólo el cuadro de diálogo de grabación remota. El cuadro de diálogo Grabar remoto aparecerá en primer plano en cualquier aplicación de manera que pueda grabar fácilmente mientras utiliza otros componentes de su sistema como un reproductor de CD, un mezclador o un secuenciador.

Haga clic en el botón **Atrás** del cuadro de diálogo Grabar remoto para volver al cuadro de diálogo Grabar.

Sugerencia: muchos de los comandos del cuadro de diálogo Grabar están disponibles haciendo clic con el botón secundario en cualquier parte del cuadro de diálogo Grabar remoto.

Cómo extraer audio desde CD

Puede extraer datos desde un CD y abrir pistas en el espacio de trabajo de Sound Forge Audio Studio.

Importante: el software Sound Forge Audio Studio no se ha desarrollado, ni tampoco deberá utilizarse, para fines ilegales o que impliquen una infracción de leyes y derechos, como las operaciones de copiar o compartir ilegalmente material con derechos de autor. Si se usa Sound Forge Audio Studio con tales propósitos, se estarán infringiendo, entre otras, las leyes de derechos de autor internacionales y de Estados Unidos y se estará actuando en contra de los términos y las condiciones recogidos en el contrato de licencia de usuario final. Dicha actividad está penada por la ley y puede estar sujeta también a los recursos legales por incumplimiento expresados en el contrato de licencia de usuario final.

Sugerencia: haga doble clic en un archivo .cda de la ventana del explorador (o arrástrelo al espacio de trabajo) para extraer una pista del CD sin abrir el cuadro de diálogo Extraer audio desde CD. También puede extraer audio desde el cuadro de diálogo Abrir seleccionando Audio de CD (*.cda) en la lista desplegable **Tipo de archivo** del cuadro de diálogo Abrir.

1. Introduzca un CD en la unidad.
2. En el menú **Archivo**, seleccione **Extraer audio desde CD**. Se reconocen la(s) unidad(es) de CD-ROM del equipo. Aparecerá el cuadro de diálogo Extraer audio desde CD. Si el equipo tiene varias unidades de CD-ROM, deberá seleccionar la unidad que desea de la lista desplegable **Unidad** junto a la zona inferior del cuadro de diálogo.
3. En la lista desplegable **Unidad**, seleccione la unidad que contiene el CD del que desea extraer audio.
4. En la lista desplegable **Acción**, seleccione el método que desee utilizar para extraer el audio del CD:

Método	Descripción
Lectura por pistas	Utilice esta opción para seleccionar las pistas que desee extraer del CD. Cada pista se extrae en una única ventana de datos.
Lectura del disco completo	Utilice esta opción para extraer automáticamente todas las pistas del disco. El CD completo se extrae en una única ventana de datos.
Lectura por rangos	Utilice esta opción para extraer audio de un intervalo de tiempo especificado. Introduzca los valores adecuados en el cuadro de diálogo Inicio y Fin (o Duración). El intervalo de audio se extrae en una única ventana de datos.

5. Si selecciona **Lectura por pistas** o **Lectura por rangos** en la lista desplegable **Acción**, seleccione las pistas o el intervalo de tiempo que desee extraer.
6. Seleccione las opciones de extracción según necesite:

Opción	Descripción
Crear regiones para cada pista	Agrega cada pista extraída a la Lista de regiones del archivo.
Crear marcadores para cada cambio de índice	Coloca marcadores en todos los puntos del archivo extraído donde haya índices en la pista original.

7. Haga clic en el botón **MusicID** si desea obtener la información del CD mediante Gracenote MusicID. Si la información del CD no se encuentra disponible, puede hacer clic en el botón **Info de CD** para acceder a un cuadro de diálogo en el que puede editar la información del CD y enviarla para que se incluya en la base de datos de medios de Gracenote.
8. En la lista desplegable **Velocidad**, seleccione la rapidez con la que desee extraer el audio. Si surgen problemas al extraer el audio, puede probar a reducir la velocidad seleccionada o a hacer clic en **Configurar** para ajustar el valor de **Optimización de extracción de audio**.
9. Haga clic en **Aceptar**. Comenzará la extracción de datos desde el CD y aparecerá un medidor del progreso.

Grabación de CD

Puede grabar su propio audio en un CD si su equipo está configurado con una unidad CD-R/RW y posee los controladores correspondientes. Puede grabar pistas individuales (CD por pistas) o un disco entero (CD por disco).

La grabación de CD por pistas graba pistas individuales en el disco y da como resultado un disco grabado de forma parcial. Pueden añadirse pistas adicionales al CD durante un tiempo. Una vez que se hayan agregado las pistas deseadas, debe cerrar el CD antes de poder reproducirlo en un reproductor de CD. Sin embargo, una vez que haya cerrado un CD, ya no podrá agregarle pistas.

Mediante el método CD por disco, se graban en el CD diversas pistas de audio en una única sesión de grabación.

Cómo grabar pistas individuales (CD por pistas)

Debe guardar siempre sus archivos de audio antes de grabarlos en el CD.

1. En el menú **Herramientas**, seleccione **Grabar CD de audio por pistas**. Aparecerá el cuadro de diálogo Grabar CD de audio por pistas. En la parte inferior del cuadro de diálogo aparece la duración del archivo de audio actual y la cantidad de tiempo restante en el CD que se encuentra en la unidad CD-R/RW en ese momento.

Nota: si no hay ningún CD en la unidad actual, sólo estarán disponibles los menús desplegables **Unidad** y **Velocidad**, así como el botón **Cerrar** de este cuadro de diálogo. Si introduce un disco o selecciona una unidad diferente después de que aparezca el cuadro de diálogo, el sistema puede tardar un poco hasta reconocer el disco y mostrar todas las opciones disponibles.

2. Seleccione un valor de la lista desplegable **Acción**:

Valor	Descripción
Grabar audio	Comienza a grabar audio en el CD al hacer clic en el botón Inicio . Se debe cerrar el disco para poder usarlo en un reproductor de CD.
Probar y luego grabar audio	Realiza una prueba para determinar si los archivos se pueden grabar en el CD sin errores por agotamiento del búfer. La grabación comienza automáticamente si el resultado de la prueba es satisfactorio.
Sólo probar	Realiza una prueba para determinar si los archivos se pueden grabar en el CD sin errores por subdesbordamiento del búfer. El audio no se grabará en el CD.
Cerrar disco	Cierra el disco, sin agregar audio, al hacer clic en el botón Inicio . Cerrar un disco permite reproducir los archivos grabados en un reproductor de CD.
Borrar disco RW	Borra un CD regrabable al hacer clic en el botón Inicio . Debe utilizar esta opción si su CD regrabable ya tiene datos.

3. Seleccione las opciones de grabación:

Opción	Descripción
Protección contra agotamiento del búfer	Marque esta casilla de verificación si su grabadora admite la protección contra agotamiento del búfer. Al hacerlo posibilita la interrupción y posterior reanudación de la grabación.
Borrar disco RW antes de grabar	Si está utilizando un CD regrabable, seleccione esta casilla de verificación para borrar el CD antes de iniciar la grabación si es que éste tuviera ya datos.
Cerrar disco al terminar la grabación	Marque esta casilla de verificación para cerrar el CD después de grabarlo. Cerrar un disco permite reproducir los archivos grabados en un reproductor de CD. Nota: podrá cerrar el disco con otro procedimiento posterior. Para obtener más información, consulte Cómo cerrar un CD en la página 31.
Expulsar disco al terminar	Marque esta casilla de verificación para expulsar el CD automáticamente al finalizar la grabación.
Grabar sólo la selección	Marque esta casilla de verificación para grabar sólo el audio de la región de bucle.

4. En la lista desplegable **Unidad**, seleccione la unidad CD-R/RW que desee usar para grabar su propio audio en el CD.
5. En la lista desplegable **Velocidad**, elija la velocidad a la que desee realizar la grabación. La opción **Máx.** utilizará la máxima velocidad que admita la grabadora (reduzca el valor si detecta dificultades).

6. Haga clic en el botón **Inicio**.

Importante: *si hace clic en **Cancelar** después de que el proceso de escritura del disco haya comenzado, el disco quedará inutilizable.*

Después de haber grabado su audio en el CD, el cuadro de diálogo Operación de CD le indicará si se realizó la grabación.

7. Haga clic en **Aceptar** para cerrarlo.

Cómo cerrar un CD

Cerrar el CD le permite escucharlo en un reproductor de CD. No obstante, no podrá agregar pistas a un CD una vez que se cierre.

1. En el menú **Herramientas**, seleccione **Grabar CD de audio por pistas**. Aparecerá el cuadro de diálogo Grabar CD de audio por pistas.
2. En la lista desplegable **Acción**, seleccione **Cerrar disco**.
3. Si lo desea, marque la casilla **Expulsar disco al terminar** para expulsar el CD de forma automática una vez cerrado.
4. Haga clic en el botón **Inicio**. La aplicación Sound Forge Audio Studio comienza a cerrar el CD y aparece un medidor del progreso en el cuadro de diálogo.

Después de haber cerrado el CD, el cuadro de diálogo Operación de CD indica si se ha realizado la operación de cierre con éxito.

5. Haga clic en **Aceptar** para cerrarlo.

Grabación de un disco (CD por disco)

Puede grabar un CD por disco utilizando el modelo del CD actual.

Utilice la opción un CD por disco cuando necesite crear un disco maestro para realizar copias masivas o un CD sin pausas de dos segundos entre las pistas.

Cómo agregar regiones de pista de CD a su archivo de audio

1. Organice los archivos de audio en una ventana de datos.

Sugerencia: *si desea grabar un CD utilizando audio de varios archivos, cree cada proyecto como un archivo de onda de 16 bits, 44 kHz, y copie y pegue los archivos de onda generados en una ventana de datos nueva.*

2. Cree una selección de tiempo que contenga el audio que desea grabar en una pista y seleccione **Insertar > Región** (o presione R) para crear una región para la pista.
3. Repita el paso 2 con cada pista. Un CD de tipo Libro rojo puede contener hasta 99 pistas.

Al grabar el CD, se añadirán dos segundos de silencio antes de la primera pista. Las pistas subsiguientes tendrán silencio entre ellas únicamente si existe espacio entre las regiones de las pistas.

Notas:

- *Si el primer marcador de pista de CD no está al principio de la ventana de datos, el audio que se encuentre antes de éste no se grabará en el disco.*
- *Entre cada región de pista de CD debe haber una separación mínima de cuatro segundos. Use la regla de tiempo para comprobar el espaciado entre marcadores.*

Cómo grabar un CD

1. En el menú **Herramientas**, seleccione **Grabar CD de audio por disco**. Aparecerá el cuadro de diálogo de grabación de CD de audio por disco.
2. En la lista desplegable **Unidad**, seleccione la unidad de CD que desee usar para grabar el CD.

3. En la lista desplegable **Velocidad**, elija la velocidad a la que desee realizar la grabación. Máx. utilizará la máxima velocidad que admita la grabadora (reduzca el valor para minimizar la posibilidad de error por subdesbordamiento del búfer).

Advertencia: *si hace clic en el botón **Cancelar** después de que el proceso de escritura del disco haya comenzado, el disco quedará inutilizable.*

4. Marque la casilla de verificación **Protección contra agotamiento del búfer** si su grabadora admite este tipo de protección. Al hacerlo posibilita la interrupción y posterior reanudación de la grabación.
5. Seleccione un botón de opción del cuadro **Modo de grabación:**

Valor	Descripción
Grabar CD	Inicia la grabación de audio en el CD inmediatamente.
Primero probar y luego grabar CD	Realiza una prueba para determinar si los archivos se pueden grabar en el CD sin errores por agotamiento del búfer. No se graba nada en el CD durante la prueba (la grabación comienza automáticamente si el resultado de la prueba es satisfactorio).
Sólo probar (sin grabar CD)	Realiza una prueba para determinar si los archivos se pueden grabar en el CD sin errores por agotamiento del búfer. El audio no se grabará en el CD.

6. Marque la casilla de verificación **Generar imagen temporal antes de grabar** si desea renderizar el proyecto de CD en un archivo temporal antes de grabarlo. De este modo se evitan errores por agotamiento del búfer en caso de proyectos complejos que no se pueden renderizar y grabar en tiempo real.

Nota: *El archivo temporal generado se conservará hasta que se modifique el proyecto o se cierre la aplicación. Si ya existe un archivo de imagen cuando se abra el cuadro de diálogo Grabación de CD de audio por disco, la casilla de verificación mostrada será Usar imagen temporal renderizada existente.*

7. Marque la casilla de verificación **Borrar discos regrabables automáticamente** si usa un soporte regrabable cuyo contenido desea borrar antes de grabar.
8. Marque la casilla de verificación **Expulsar al terminar** si desea que el CD se expulse automáticamente cuando finalice la grabación.
9. Haga clic en **Aceptar** para iniciar la grabación.

Índice

A

- Administrador de plugins, 25
- almacenamiento de archivos, 10
- amplificación, herramienta, 15
- apertura de archivos, 9
- archivos
 - almacenamiento, 10
 - apertura, 9
 - canales, 18
 - conversión, 19
 - creación a partir de regiones, 23
 - propiedades, 17
 - reproducción, 9
 - velocidad de muestra, 17
- archivos de vídeo, 9
- arrastre, 10
- asignación de nombre
 - marcadores, 21
 - regiones, 22

B

- barra de reproducción, 7
- barra de transporte, 8
- barras de herramientas
 - anclaje, 7
 - Estándar, 7
 - hacer flotar, 7
 - transporte, 8
 - visualización, 7
- buscador de eventos de audio, 6

C

- cambio de nombre
 - marcadores, 21
 - regiones, 22
- canales, 18
- CD
 - cierre de discos, 31
 - extracción de audio, 29
 - grabación de CD por disco (Libro rojo), 31
 - grabación de pistas individuales (CD por pistas), 30
- cierre de CD, 31
- control de entrada de audio antes de la grabación, 27
- control de nivel de entrada antes de la grabación, 27
- control de niveles de entrada de audio, 27
- conversión de formato, 19
- conversión de formatos de archivo, 19
- conversión estéreo a mono, 18
- conversión mono a estéreo, 18
- copia de audio, 11
- cortado de audio, 12
- corte de audio, 13

creación

- archivos a partir de regiones, 23
- CD. Véase grabación de CD
- marcadores para cambios de índice en pistas de CD extraídas, 29
- marcadores. Véase inserción de marcadores
- regiones para pistas de CD extraídas, 29
- regiones. Véase inserción de regiones
- ventanas de datos, 10
- cuadros de estado, 9
- cuadros de estado de selección, 9

D

- deshacer ediciones, 14

E

- edición
 - velocidad de muestra, 17
- efectos
 - almacenamiento de configuraciones como valores predeterminados, 26
 - aplicación, 25
- eliminación
 - audio, 13
 - marcadores, 21
 - regiones, 23
- escritura en CD. Véase grabación de CD
- Estándar, barra de herramientas, 7
- extracción de audio
 - creación de marcadores para cada cambio de índice, 29
 - creación de regiones para cada pista, 29
 - desde CD, 29
- extracción de regiones, 23

G

- grabación
 - configuración de audio, 27
 - control de entrada de audio, 27
 - Inicio de pinchazo de grabación, modo, 28
 - medidores, 27
 - nueva toma automática, modo, 27
 - preparación, 28
 - remota, 28
 - Tomas múltiples, modo, 27
 - visualización de niveles de entrada de audio, 27
- grabación de CD
 - CD por disco (Libro rojo), 31
 - pistas individuales (CD por pistas), 30
- grabación de CD por disco, 31
- grabación de CD por pistas, 30
- grabación remota, 28
- Grabar CD de audio por disco, cuadro de diálogo, 31
- Guardar como, 19

H

- hacer zoom
 - regla de nivel, 15
 - regla de tiempo, 15

I

- Inicio de pinchazo de grabación, modo de grabación, 28
- inserción
 - marcadores, 21
 - regiones, 22
- instalación, 3
- interpolación, 18
- introducción, 3

L

- libro rojo, grabación de CD, 31
- Lista de regiones, 23

M

- marcadores
 - asignación de nombre, 21
 - cambio de nombre, 21
 - eliminación, 21
 - inserción, 21
 - traslado, 21
 - vista previa, 22
- medidores
 - entrada de audio, 27
 - grabación, 27
- medidores de grabación, 27
- mezcla de audio, 13
- modelado de ruido, 18
- Muéstreme cómo, tutoriales, 4

N

- nueva toma automática, modo de grabación, 27
- Nueva ventana, cuadro de diálogo, 10

P

- pegado de audio, 11–12
- Pegar en Nuevo, comando, 12
- preparación para grabar, 28
- procesos
 - almacenamiento de configuraciones como valores predeterminados, 26
 - aplicación, 25
- profundidad de bits, modificación, 18
- propiedades, 17

R

- recorte de audio, 13
- regiones
 - asignación de nombre, 22
 - cambio de nombre, 22
 - eliminación, 23
 - extracción, 23
 - inserción, 22
 - traslado, 22
 - vista previa, 23
- regla de nivel, 15
- regla de tiempo, 15
- rehacer ediciones, 14
- reproducción de archivos, 9
 - Véase también* arrastre
- requisitos del sistema, 3

S

- soltar marcadores. *Véase* inserción de marcadores

T

- Tomas múltiples, modo de grabación, 27
- traslado
 - marcadores, 21
 - regiones, 22
- tutoriales, 4

V

- velocidad de muestra, 17
- ventana principal, 5
- ventanas de datos
 - creación, 10
 - descripción general, 6–7
- vista previa
 - marcadores, 22
 - regiones, 23
- visualización
 - barras de herramientas, 7
 - Lista de regiones, 23
- visualización de niveles de entrada de audio, 27