

SONY

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.

Asistente de registro

Si no dispone de conexión a Internet, podrá recibir asistencia para su registro durante el horario laboral normal. Póngase en contacto con nuestro departamento de atención al cliente a través de alguno de los siguientes números de teléfono:

Teléfono/Fax	País
1-800-577-6642 (llamada gratuita)	EE.UU., Canadá y las Islas Vírgenes
+608-204-7703	para los demás países
1-608-250-1745 (Fax)	Todos los países

Servicio de atención al cliente/ventas:

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

Teléfono/Fax	País
1-800-577-6642 (llamada gratuita)	EE.UU., Canadá y las Islas Vírgenes
+608-204-7703	para los demás países
1-608-250-1745 (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 sobre el software Sound Forge Audio Studio

Se le concede una licencia para el software Vegas Pro en virtud del contrato de licencia de usuario final establecido entre usted y Sony Creative Software Inc.

Acerca de su privacidad

Sony Creative Software Inc. respeta su privacidad y se compromete a proteger sus datos personales. 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://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 la copia o prestación ilegal de 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 los Estados Unidos y se estarán incumpliendo 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.

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).

Para este tipo de usos será necesario contar con una licencia a parte. Para obtener más información, consulte:

<http://mp3licensing.com>.

Interfaz de programación de Microsoft DirectX

Algunas partes utilizan la tecnología Microsoft® DirectX®. Copyright © 1999-2007 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Microsoft Windows Media 9

Algunas partes utilizan la tecnología Microsoft Windows Media®. Copyright © 1999-2007 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Aplicaciones Real, RealMedia, RealAudio y RealVideo

2007 RealNetworks, Inc. Patentes pendientes. Reservados todos los derechos. 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.

Formato de archivo PNG

Copyright © 2007. Consorcio World Wide Web (Instituto tecnológico de Massachusetts, Consorcio europeo para la investigación en informática y matemáticas y la Universidad de Keio). Reservados todos los derechos. 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>.

Apple QuickTime

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

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

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

Formato de archivo Targa

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

Formato 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. Reservados todos los derechos.

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

Datos sobre el CD y relacionados con la música obtenidos a través de Gracenote, Inc. con copyright © 2000-2007 Gracenote. Gracenote Software, copyright 2000-2007 Gracenote. Este producto y servicio puede utilizar una o más de las siguientes patentes estadounidenses: 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 estadounidense n.º 6.304.523).

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.

LPEC

"LPEC" es una marca comercial de Sony Corporation.

Formatos de archivo Ogg

© 2007, Xiph.org Foundation

No debe utilizarse el nombre de la fundación [Xiph.org Foundation](http://Xiph.org) ni el de sus colaboradores para promocionar productos derivados de este software sin contar con una autorización previa y expresa por escrito.

Este software lo proporcionan los propietarios del copyright y sus colaboradores "tal cual", quienes renuncian a todas las garantías, tanto expresas o implícitas, incluidas, a título ilustrativo pero no exhaustivo, así como a 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.

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 esta guía se publicará en el sitio web de Sony Creative Software Inc.: <http://www.sonycreativesoftware.com>. El software se proporciona de conformidad con los términos recogidos en el contrato de licencia de usuario final y con 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 final. No se puede reproducir o transmitir ninguna parte de esta guía de forma alguna o para cualquier propósito sin el consentimiento expreso por escrito de Sony Creative Software Inc.

Copyright © 2007. Sony Creative Software Inc.

Program Copyright © 2007. Sony Creative Software Inc. Reservados todos los derechos.

Tabla de contenidos

- Introducción 3
 - Introducción al software Sound Forge Audio Studio.....3
 - Requisitos del sistema3
 - Cómo instalar el software Sound Forge Audio Studio3
 - Cómo obtener ayuda4
 - Tutoriales Muéstreme cómo4
- Introducción al área de trabajo de Sound Forge Audio Studio..... 5
 - La ventana principal5
 - Componentes de la ventana principal6
 - La ventana de datos6
 - Componentes de la ventana de datos7
 - Barra de reproducción8
 - Barras de herramientas8
 - Cómo anclar una barra de herramientas8
 - Cómo hacer flotar una barra de herramientas8
 - Cómo mostrar una barra de herramientas8
 - Barra de herramientas estándar9
 - Barra de transporte 10
- Cómo empezar..... 11
 - Cómo abrir un archivo 11
 - Cómo trabajar con archivos de vídeo 11
 - Cómo reproducir un archivo 12
 - Cómo ver el estado de selección 12
 - Arrastrar 12
 - Cómo crear una ventana de datos nueva 13
 - Cómo copiar datos a un archivo nuevo 13
 - Cómo guardar un archivo 14
 - Cómo editar audio 14
 - Cómo copiar 14
 - Cómo pegar 15
 - Cortar 16
 - Cómo eliminar 17
 - Separar/Recortar 17
 - Cómo mezclar 17
 - Cómo usar las opciones Deshacer y Rehacer 19
 - Cómo hacer zoom y ampliar..... 19
 - Cómo hacer zoom con la regla de tiempo (horizontal) 19

Cómo hacer zoom con la regla de nivel (vertical)	19
Cómo usar la herramienta Ampliar	20
Cómo modificar atributos y formatos de archivo	21
Cómo editar los atributos de archivo	21
Cómo editar atributos en el cuadro de diálogo Propiedades	21
Cómo editar atributos en la barra de estado	21
Cómo modificar la velocidad de muestra	21
Cómo modificar la profundidad de bits	22
Cómo convertir canales mono o estéreo	23
Cómo convertir formatos de archivo.....	23
Tipo de archivo	23
Plantilla	23
Cómo usar los marcadores y regiones	25
Cómo usar los marcadores	25
Cómo insertar marcadores	25
Cómo usar las regiones	25
Cómo insertar regiones	25
Cómo editar marcadores y regiones	26
Vista previa de un marcador o región	27
Cómo crear archivos nuevos a partir de regiones	27
Cómo utilizar la Lista de Regiones	28
Cómo utilizar la Lista de Regiones	28
Cómo trabajar con la Lista de Regiones	28
Cómo aplicar Procesos y Efectos.....	29
Cómo agregar los complementos de los menús: Proceso, Efectos o FX Favoritos	29
Cómo aplicar un efecto	29
Grabar, extraer y grabar en disco	31
Cómo especificar las opciones de grabación y reproducción.....	31
Cómo grabar audio	31
Cómo iniciar la grabación	31
Cómo grabar de forma remota	33
Cómo extraer audio desde CD.....	33
Grabación de CD.....	35
Cómo grabar pistas individuales (CD por pistas)	35
Cómo grabar un disco (CD por disco)	37
Índice	i

Capítulo 1 | Introducción

Introducción al software Sound Forge Audio Studio

Le agradecemos la compra del software Sound Forge® Audio Studio™ y 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 una edición de audio digital fácil y rápida.

Requisitos del sistema

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

- Microsoft® Windows® XP o Windows Vista™
- Procesador de 900 MHz
- 256 MB de RAM
- 150 MB de espacio libre en disco para la instalación del programa
- Tarjeta de sonido compatible con Microsoft Windows
- Unidad de DVD-ROM (sólo para la instalación desde DVD)
- Unidad de grabación de CD compatible (sólo para la grabación de CD)
- Microsoft DirectX® 9.0c o posterior (incluido en el disco de la aplicación)

Es preciso que indique su información de registro a Sony Creative Software Inc. para activar el software.

Cómo instalar el 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 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 o DVD-ROM está habilitada).

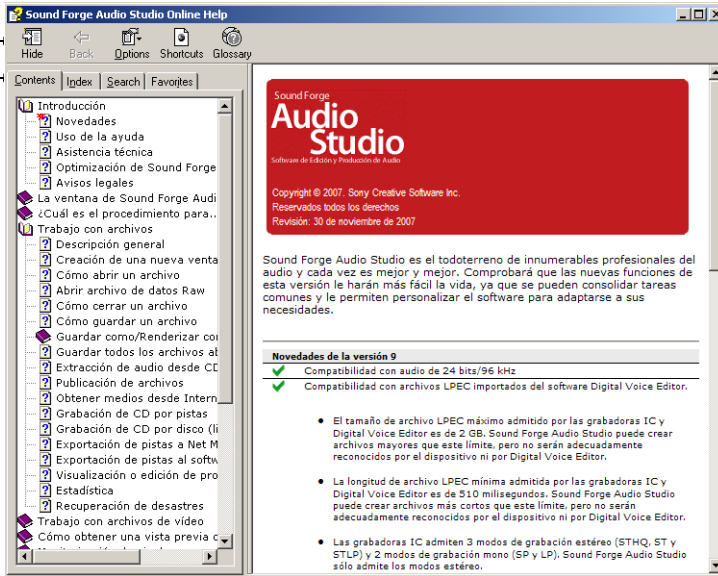
En caso de no estar habilitada, haga clic en el botón **Inicio** y seleccione **Ejecutar**. En el cuadro de diálogo Ejecutar que aparece, escriba la letra de la unidad de DVD-ROM y añada `:\\setup.exe`. Haga clic en el botón **Aceptar** para iniciar la instalación.

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 PC.

Cómo obtener ayuda



Para acceder a la ayuda en línea, seleccione **Contenido e índice** del menú **Ayuda** o pulse 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 clic en un libro cerrado  para abrir las páginas y, a continuación, haga clic en una página de un 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 incluyan la palabra especificada. Especifique una palabra clave en el cuadro Escriba qué palabra(s) buscar y haga clic en Buscar . Seleccione un tema de la lista y haga clic en el botón Mostrar .
Favoritos	Permite conservar los temas que consulta con frecuencia en una carpeta a parte. 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.

Los tutoriales Muéstreme cómo aparecerán, de manera predeterminada, al inicio de la aplicación. No obstante, puede acceder a ellos en cualquier momento desde el menú **Ayuda**, tan sólo con seleccionar la opción **Muéstreme cómo**.

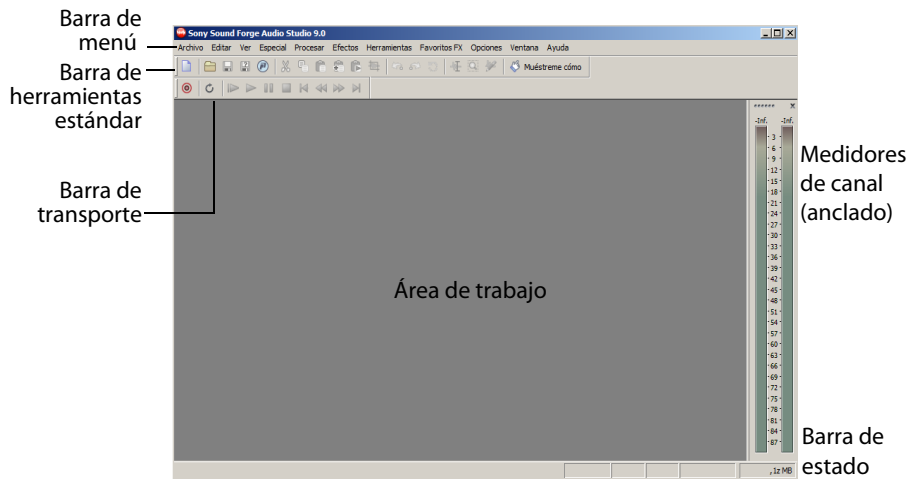
Sugerencia: Para desactivar la visualización de los tutoriales Muéstreme cómo, desactive la casilla de verificación **Mostrar al iniciar**, que se encuentra en la parte inferior de la ventana del tutorial.

Capítulo 2: Introducción al área de trabajo de Sound Forge Audio Studio

Este capítulo ofrece una descripción general de las barras de herramientas y controles de Sound Forge® Audio Studio™.

La ventana principal

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



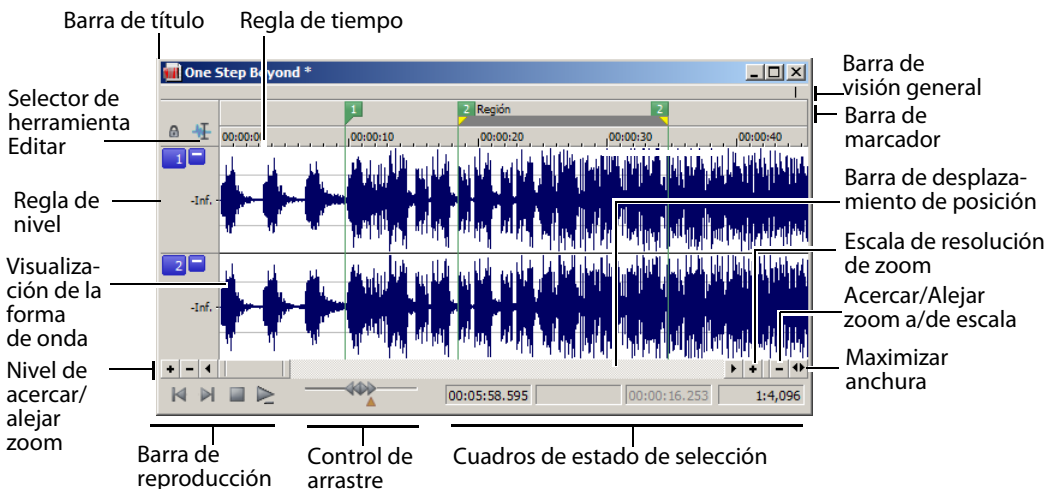
Componentes de la ventana principal

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 (pág. 9).
Barra de transporte	Proporciona un acceso rápido a las funciones de transporte de audio básicas (pág. 10).
Barra de estado	La información de ayuda y procesamiento aparece 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 (pág. 21).
Medidores de canal	Muestran el nivel de la señal de audio de salida. Estos medidores pueden encenderse y apagarse seleccionando Medidores de canal 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.
Área de trabajo	Ésta es el área situada detrás de la ventana de datos. Las selecciones de audio arrastradas al área 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 área de trabajo.

La ventana 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 título	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 de acceso directo 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 derecho del ratón para mostrar el menú de acceso directo de la regla de tiempo. Para desplazar la ventana de datos, arrástrela.
Barra de marcador	Muestra la posición de los puntos de fin de región, los puntos de fin de bucle y los marcadores. Puede colocar los marcadores y regiones de nombre y de posición en cualquier lugar de la ventana de datos. Estas etiquetas de información pueden servir de claves o recordatorios, a fin de resaltar aspectos importantes del proyecto.
Selector de herramienta Editar	Muestra u oculta las herramientas Editar, Ampliar y Lápiz.
Barra de reproducción	Contiene los botones de transporte de audio, incluyendo Ir a inicio, Ir a fin, Parar y Reproducir.
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 de acceso directo 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 de acceso directo de visualización de la forma de onda.
Control de arrastre	Desplace la reproducción de su proyecto a diversas velocidades.
Barra de desplazamiento de posición	Se desplaza hacia delante o hacia atrás por un archivo de audio para visualizar las secciones del archivo que no aparece en el área actual de visualización de forma de onda.
Barra de visión 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.
Duración de la resolución de zoom	Especifica el número de muestras de datos que representa cada punto horizontal de la pantalla. Esto determina la duración que ha tenido en la ventana de datos. Los valores de resolución más bajos se visualizan durante menos tiempo.
Duración de acercar/alejar zoom	Modifica la resolución del zoom para el eje temporal (vertical).
Nivel de acercar/alejar zoom	Modifica la resolución del zoom para el eje temporal (horizontal).

Barra de reproducción

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

	Ir a inicio: desplaza el cursor al principio del archivo.		Parar: detiene la reproducción y devuelve el cursor a su posición anterior a la reproducción.
	Ir a fin: desplaza el cursor al final del archivo.		Reproducción normal: reproduce a partir de 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 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 área de trabajo, anclar, redimensionar, ocultar y personalizar.

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.

Cómo mostrar una barra de herramientas

1. En el menú **Ver**, seleccione **Barra 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**.











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 ventana nueva de datos.		Reproducir portapapeles: reproduce el audio del portapapeles.
	Abrir: muestra el cuadro de diálogo Abrir.		Separar/Recortar: elimina todos los datos del archivo que no están 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 deshecha anteriormente.
	Publicar: abre el asistente de Configuración de publicación de manera que pueda cargar su archivo de medios en Internet.		Repetir: reproduce 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 Editar: selecciona la herramienta Editar.
	Copiar: copia los datos de audio seleccionados en el portapapeles. Este comando no funcionará si no hay datos seleccionados.		Herramienta Ampliar: selecciona la herramienta Ampliar.
	Pegar: introduce una copia de los datos del portapapeles en el punto de introducción 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 cómo de Sound Forge Audio Studio.

Barra de transporte

Por defecto aparece la barra de transporte e incluye botones de transporte de audio básicos.

	Grabar: graba datos en una ventana de datos nueva o existente.		Parar: detiene la reproducción y devuelve el cursor a su posición anterior.
	Reproducción de bucle: enciende y apaga la reproducción de bucle.		Ir a inicio: desplaza 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.		Avanzar: desplaza el cursor hacia delante dentro del archivo actual.
	Pausa: pone en pausa la reproducción manteniendo el cursor en su posición actual.		Ir a fin: desplaza 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 únicamente necesarias para los usuarios más avanzados o especializados. No obstante, es esencial tener unos conocimientos sólidos de base de Sound Forge Audio Studio. El objetivo de este capítulo es explicar el contenido de base de Sound Forge Audio Studio.

Cómo abrir un archivo

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

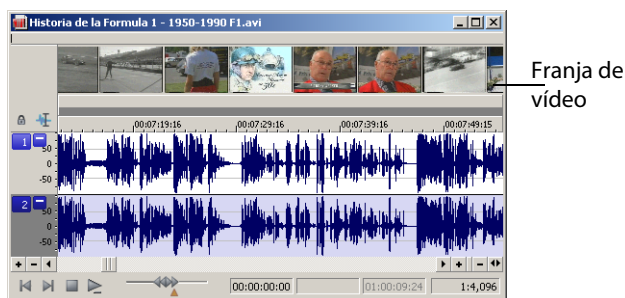
Sugerencia: también puede hacer clic en el botón **Abrir** 📁.

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

La aplicación Sound Forge Audio Studio ofrece la posibilidad de abrir y guardar diversos formatos de archivo de vídeo. 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 franja de vídeo por encima del audio.



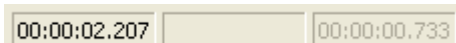
Cómo reproducir un archivo

Tras abrir un archivo, puede reproducirlo haciendo clic en el botón **Reproducir todo** ► de la barra de transporte. *Para más información, consulte [Barra de transporte](#) en la página 10.*

Cómo ver el estado de selección

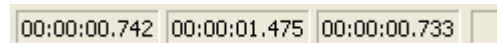
Si existe una selección, el cuadro de estado de selección, situado en la esquina inferior derecha de la ventana de datos, le indicará el inicio, el fin y la duración de la selección. Haga doble clic en un cuadro para editar el valor.

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 del menú de acceso directo.

Arrastrar

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.

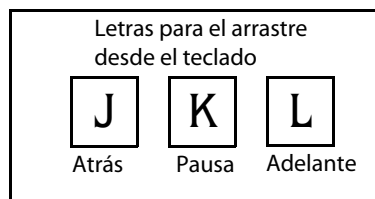


Nota: Asimismo, puede arrastrar el indicador de **Velocidad normal** ▲, que se encuentra situado debajo del control de arrastre, para ajustar la velocidad de reproducción, o hacer doble clic con el ratón sobre **Velocidad** y escribir la velocidad de reproducción deseada.

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 pulsar esta tecla para acelerar la velocidad de reproducción.
- Pulse L para avanzar la reproducción. Vuelva a pulsar esta tecla para acelerar la velocidad de reproducción.
- Pulse K para pausar la reproducción.



Hay varias formas de ajustar la velocidad de la reproducción:

- Mantenga pulsada la tecla K mientras pulsa J o L para emular el modo de botón con salto.
- Pulse K+J para girar el botón hacia la izquierda o K+L para girarlo hacia la derecha.
- Pulse K de nuevo o la barra espaciadora para volver al modo normal.


Cómo crear una ventana de datos nueva

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Nuevo**. Aparecerá el 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 bits**, seleccione la profundidad de bits.
 - c. Seleccione una opción en la lista desplegable **Canales** para especificar el número de canales de audio almacenados en el archivo. *Para más información, consulte [Cómo editar los atributos de archivo](#) en la página 21.*
3. Haga clic en **Aceptar**. Aparecerá una ventana de datos nueva con los atributos especificados.


Cómo copiar datos a un archivo nuevo

Puede crear archivos de audio nuevos copiando datos en una ventana de datos nueva.

1. Abra un archivo de audio y cree una selección.
2. En el menú **Edición** seleccione **Copiar**. Se copiará la selección en el portapapeles.

Sugerencia: También puede hacer clic en el botón Copiar  de la Barra de herramientas estándar.

3. Crear una ventana de datos nueva . *Para más información, consulte [Cómo crear una ventana de datos nueva](#) en la página 13.*
4. En el menú **Edición**, seleccione **Pegado especial** y después **Pegar a nuevo**. Los datos seleccionados se pegarán en la ventana de datos nueva.

Sugerencia: También puede hacer clic en el botón Copiar  de la Barra de herramientas estándar.

Cómo guardar un archivo

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 y RealMedia™.

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** 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 de diálogo **Nombre de archivo** introduzca 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 deben tener presente que incluso la edición más compleja es el resultado de unas simples operaciones como copiar, pegar, cortar, eliminar (limpiar), separar/cortar y mezclar.

Los apartados siguientes incluyen pequeños tutoriales para familiarizarle con operaciones básicas de edición. Estos procedimientos utilizan archivos Perfect Clarity Audio 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 al portapapeles sin cambiar el archivo original. Una vez que 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 situado en la misma carpeta que la aplicación.
2. Cree una selección que incluya la palabra "Increíble".
3. En el menú **Edición** seleccione **Copiar** o pulse Ctrl+C. Los datos seleccionados se copian en el portapapeles, pero la forma de onda no se modifica.

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

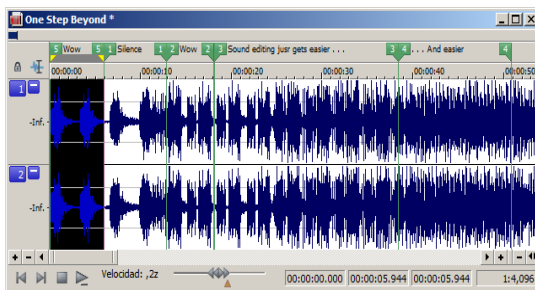
Una vez que los datos de audio estén en el portapapeles, podrá pegar o mezclarlos en una ventana de datos existente o utilizarlos para crear una ventana de datos nueva.

Cómo pegar datos en una ventana de datos existente

Notas:

- *Pegar datos con velocidades de muestra diferentes puede provocar que los datos del portapapeles se reproduzcan a la misma velocidad de muestra que la de la ventana en la que se han pegado dichos datos.*
- *Si alguna región, marcador o bucle se encuentra en los datos de audio originales, éstos se pegarán también en los archivos de audio 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 a inicio** de la barra de reproducción. *Para más información, consulte [Barras de herramientas](#) en la página 8.*
2. En el menú **Edición** seleccione **Pegar** o pulse Ctrl+V. Los datos del portapapeles se insertan en el archivo y los datos para “Increíble” aparecen a la izquierda de la forma de onda.




Los contenidos del portapapeles están pegados en la ventana de datos


Nota: *Si hay datos seleccionados, el comando **Pegar** elimina los datos seleccionados antes de insertarlos.*

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 la casilla de verificación **Abrir archivos que se han soltado en una ventana nueva siempre** está desactivada en la página **General** del cuadro de diálogo **Preferencias**, puede mantener pulsada la tecla **Ctrl** mientras arrastra un archivo o región de la ventana del Explorador a una ventana de datos para pegar los datos de audio. Cuando la casilla de verificación está activada, al soltar un archivo en el área 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. Aparecerá el cursor como  y una línea vertical para mostrar dónde se pegará.

Sugerencia: Al arrastrar una selección para pegar datos de audio, desplácela hacia arriba y hacia abajo antes de mover el ratón hacia la izquierda o hacia la derecha. Arrastrarla hacia la derecha o izquierda antes de mover el ratón de forma vertical ajusta la extensión de la selección.

4. Puede hacer clic con el botón derecho del ratón al arrastrar una selección para alternar entre los modos mezclar y pegar o arrastrar y soltar.

Cómo pegar en una ventana de datos nueva

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

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. Cortar datos de audio reemplaza los contenidos anteriores 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** o pulse **Ctrl+X**. Los datos seleccionados se eliminan del archivo y se colocan en el portapapeles.

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

Cómo eliminar

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

Separar/Recortar


Separar permite quedarse con una selección al tiempo que se eliminan todos los datos que la 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 **Separar/Recortar**. 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 la casilla de verificación **Abrir archivos que se han soltado en una ventana nueva siempre** está desactivada en la página **General** del cuadro de diálogo **Preferencias**, puede arrastrar un archivo o región de la ventana del Explorador a una ventana de datos para pegar los datos de audio. Cuando la casilla de verificación está activada, al soltar un archivo en el área de trabajo siempre se creará una ventana de datos nueva.

4. Arrastre la selección al principio del archivo *Voiceover.pca*. Aparecerá el cursor como  y un cuadro de selección sombreado para mostrarle dónde se mezclará. Se dibuja un sobre para mostrarle los niveles de mezcla y fundido (se utilizará por defecto la última configuración utilizada del cuadro de diálogo **Mezclar/Reemplazar**).
Puede hacer clic con el botón derecho del ratón al arrastrar para alternar entre los modos **mezclar** y **pegar** o **arrastrar** y **soltar**.



5. Al soltar el botón del ratón para dejar la selección, aparecerá el cuadro de diálogo Mezclar/Reemplazar. Si desea evitar el cuadro de diálogo Mezclar/Reemplazar, mantenga pulsada la tecla Mayús al soltar el botón del ratón.

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

Elemento	Descripción
Origen	Arrastre el fundidor 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 contribuir a armonizar transiciones y comparar la relación de fase de los dos archivos de audio.
Destino	Arrastre el fundidor Destino 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 contribuir a armonizar transiciones y comparar la relación de fase de los dos archivos de audio.

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



Cómo mezclar audio del portapapeles

1. Abra y reproduzca el archivo Drumhit.pca.
2. Compruebe que la ventana de Drumhit.pca está activada y haga clic en **Seleccionar todo** en el menú **Edición**. La forma de onda completa está seleccionada.
3. En el menú **Edición** seleccione **Copiar** (o pulse Ctrl+C).
4. Active la ventana de datos de Voiceover.pca y haga clic en el botón **Ir a inicio**  de la barra de reproducción. El cursor se desplaza hasta el principio del archivo.
5. En el menú **Edición**, seleccione **Pegado especial** y **Mezclar** en el submenú (o haga clic en el botón **Mezclar** ). Aparecerá el cuadro de diálogo Mezclar.
6. Compruebe que los fundidores 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.

Cómo usar las opciones Deshacer y Rehacer

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

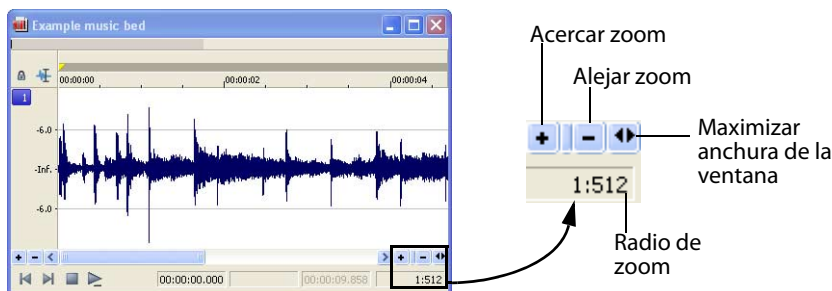
- Deshaga cualquier operación de edición seleccionando **Deshacer** del menú **Edición** (o haga clic en el botón Deshacer  de la barra de herramientas estándar).
- Rehaga cualquier operación de edición deshecha seleccionando **Rehacer** del menú **Edición** (o haciendo clic en el botón Rehacer  de la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

Cómo hacer zoom y ampliar

Debido a que hay un número mayor de muestras en un archivo de audio que en puntos horizontales (píxeles) en la pantalla, muchas muestras de datos se representan a través de cada punto horizontal cuando los datos de audio aparecen en la ventana de datos. En función del tipo de edición, puede desear ver el archivo completo de una vez o sólo una parte de los datos con más detalle. Por esta razón, puede usar dos formas de zoom: hacer zoom con la regla de tiempo o hacer zoom con la regla de nivel.

Cómo hacer zoom con la regla de tiempo (horizontal)

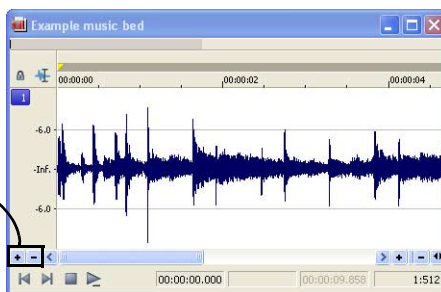
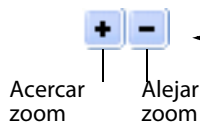
El radio de ampliación de la regla de tiempo actual aparecerá en la esquina inferior derecha de la ventana de datos por encima de los cuadros de estado.



Cómo hacer zoom con 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.

Controles de zoom
con regla de nivel




Cómo usar la herramienta Ampliar

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

- En el menú **Edición** seleccione **Herramienta y Ampliar** en el submenú.
- Haga clic en el botón **herramienta Ampliar**  de la barra de herramientas estándar.
- Haga clic en el selector de la herramienta Editar que se encuentra en la esquina superior izquierda de la ventana de datos hasta que aparezca la herramienta Ampliar .

Sugerencia: Cuando la casilla de verificación **Permitir arrastrar estilo de zoom de la ventana de datos** al pulsar **Ctrl+** está activada en la pestaña **General** del cuadro de diálogo **Preferencias**, puede mantener pulsado **Ctrl** mientras crea una selección para utilizar también de forma temporal la herramienta Ampliar.

Al seleccionar la herramienta Ampliar, aparecerá el cursor como . Puede utilizar esta herramienta para crear un cuadro de selección indicando cómo se amplían los datos de audio. Al utilizar la herramienta Ampliar y hacer clic en el ratón para activar o desactivar, puede variar entre zoom de tiempo, zoom de nivel y zoom de tiempo y nivel simultáneos.

Capítulo 4: Cómo modificar atributos y formatos de archivo

Este capítulo está dedicado a los atributos y formatos de archivo compatibles con la aplicación Sound Forge® Audio Studio™.

Cómo editar los atributos de archivo

Cuando abra o cree un archivo, sus atributos aparecerán en los tres cuadros de la barra de estado en la parte inferior de la pantalla principal. Los atributos de archivo son la velocidad de muestra, profundidad de bits, canales y extensión.

Atributos de archivos de la barra de estado

44,100 Hz	16 bit	Mono	00:00:09.12	9089.4 MB
Velocidad de muestra	Profundidad de bits	Canales	Extensión total de archivo	Espacio de almacenamiento libre disponible

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

Cómo editar atributos en el cuadro de diálogo Propiedades

Puede editar los atributos de archivo en el cuadro de diálogo Propiedades.

1. En el menú **Archivo**, seleccione **Propiedades** o pulse Alt+Intro. Aparecerá el cuadro de diálogo Propiedades.
2. Haga clic en la pestaña **Formato**.
3. Edite los atributos de archivo como desee y haga clic en **Aceptar**.

Cómo editar atributos en la barra de estado

Puede editar de forma rápida atributos de archivo individuales haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el valor de estado que desee modificar y seleccionando un valor nuevo en el menú de acceso directo.

Sugerencia: Puede hacer doble clic en un de los cuadros para mostrar el cuadro de edición que podrá utilizar para escribir un valor nuevo.

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.

Nota: Este archivo se encuentra en la misma carpeta que la aplicación.

2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el cuadro de estado **Velocidad de muestra** y seleccione **48.000** en el menú de acceso directo.
3. Reproduzca el archivo. Fíjese que el tono es más alto y la duración ligeramente menor.
4. Haga clic con el botón derecho del ratón en el cuadro de estado **Velocidad de muestra** y seleccione **8.000** en el menú de acceso directo.
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 **Remuestra** 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 resultar en 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 **Convertor de profundidad de bits**. Aparecerá el cuadro de diálogo **Convertor de profundidad de bits**.
3. En la lista desplegable **Profundidad de bits**, seleccione un valor.
4. Si lo desea, seleccione una opción de la lista desplegable **Oscilación**.

El valor **Oscilación** determina la aleatoriedad de la oscilación (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 **Forma de ruido**.

El valor **Forma 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 los controles de **Oscilación** y **Forma de ruido** deberían configurarse en **Ninguno** y **Desactivada**, respectivamente.

6. Haga clic en **Aceptar**.

Cómo convertir canales mono o estéreo

Puede convertir archivos mono a estéreo y viceversa.

1. Abra el archivo Voiceover.pca. Este archivo se encuentra en la misma carpeta que la aplicación.
2. Haga clic con el botón derecho del ratón en el cuadro de estado **Canales** y seleccione el número de canales deseado (**Estéreo o Mono**) del menú de acceso directo. Aparecerá el cuadro de diálogo correspondiente.
3. Seleccione el botón de radio adecuado:
 - a. Si está pasando audio de mono a estéreo, seleccione el botón de radio **Ambos canales** para poner los datos del mono en los dos canales.
 - b. Si está pasando audio de estéreo a mono, seleccione el botón de radio **Mezclar canales** para mezclar los canales de la izquierda y de la derecha en un canal mono.
4. Haga clic en **Aceptar**.

Cómo convertir formatos de archivo

Los apartados anteriores le han explicado cómo cambiar la velocidad de muestra de un archivo, profundidad de bits y la configuración de canal. De igual manera, puede convertir la configuración de compresión y formato de archivo. Para ello, abra el archivo Voiceover.pca y seleccione **Guardar como** en el menú **Archivo**. Fíjese en las listas desplegables **Tipo de archivo** y **Plantilla**.

Tipo de archivo

Cuando el cuadro de diálogo Guardar como aparezca, 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

Este capítulo 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 los 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 **Especial**, seleccione **Insertar marcador** o pulse M durante la reproducción. Un marcador se coloca en el punto de la forma de onda donde se encontraba el cursor.

Cómo insertar marcadores durante la grabación

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

Cómo usar las 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 estribillos o 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 más información, consulte [Cómo utilizar la Lista de Regiones](#) en la página 28.*

Cómo insertar regiones

Puede utilizar diversos métodos para insertar regiones como una opción de menú, arrastrar y soltar, un acceso directo de regla de tiempo y 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. El archivo se encuentra en la carpeta Sound Forge® Audio Studio™.

Cómo insertar regiones mediante opciones de menú



1. Abra el archivo Fill.pca.
2. En el menú **Ver**, seleccione **Lista de Regiones**. Aparecerá la Lista de Regiones. *Para más información, consulte [Cómo utilizar la Lista de Regiones en la página 28](#).*
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 **Especial**, seleccione **Insertar región** o pulse R. Aparecerá el cuadro de diálogo Insertar marcador/región.
5. Introduzca un nombre para la región en el cuadro de diálogo **Nombre** y haga clic en **Aceptar**. 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.

Cómo editar marcadores y regiones



Cómo asignar o cambiar el nombre de marcadores y regiones

Haga clic con el botón derecho del ratón en la pestaña del marcador  o de la región de inicio  y seleccione **Cambiar nombre** del menú de acceso directo. Escriba el nombre nuevo en el cuadro de edición y pulse Intro cuando haya acabado.

—o—

Haga doble clic a la derecha del marcador y especifique un nombre en el cuadro de edición.

Cómo mover un marcador o región

1. Arrastre la pestaña del marcador que desee  o la pestaña de la región  a una nueva posición. Ambas pestañas de las regiones asociadas se resaltarán.
2. Suelte el botón del ratón. Los valores del marcador o la región se actualizarán en la Lista de Regiones.



Sugerencias:

- *Para mover ambas pestañas de regiones a la vez, pulse la tecla Alt mientras arrastra.*
- *Los marcadores y regiones cerrarán los demás marcadores, regiones y marcadores de comando. Mantenga pulsada la tecla Mayús al arrastrar para cancelar el cierre.*

Cómo editar marcadores y regiones en la Lista de Regiones

En la Lista de Regiones (**Ver>Lista de Regiones**), puede editar también marcadores y regiones de forma directa escribiendo valores nuevos en los cuadros de diálogo **Inicio**, **Fin**, **Duración**, y **Nombre** o puede seleccionar un cuadro de diálogo y pulsar Intro para mostrar el cuadro de diálogo Editar marcador/región. *Para más información, consulte [Cómo utilizar la Lista de Regiones en la página 28](#).*

Cómo eliminar un marcador o región

Haga clic con el botón derecho del ratón en la pestaña del marcador  o la pestaña de la región  y seleccione **Eliminar** en el menú de acceso directo.

Cómo eliminar todos los marcadores y regiones

Haga clic con el botón derecho del ratón sobre la región de bucle, seleccione **Marcadores/Regiones**, y en el submenú **Eliminar todos**. Se eliminarán todos los marcadores y regiones.



Cómo eliminar todos los marcadores y regiones dentro del área seleccionada

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

Vista previa de un marcador o región

Haga clic en el botón de marcador o región **Reproducir**  de la Lista de Regiones.

—o—

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en la pestaña del marcador  o en la pestaña de la región  y seleccione **Editar** del menú de acceso directo. Aparecerá el cuadro de diálogo Editar marcador/región.
2. Haga clic en el botón **Reproducir**.

Cómo crear archivos nuevos 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 área 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 como metadatos en la mayoría de los tipos de archivo.

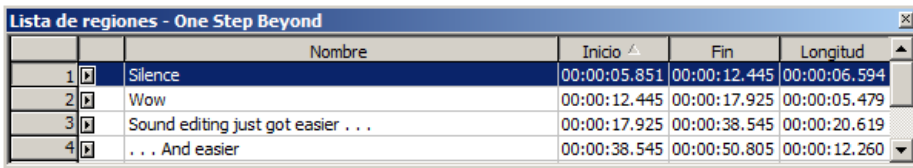
Cómo utilizar la Lista de Regiones





1. Abra el archivo Voiceover.pca.
2. En el menú **Ver**, seleccione **Lista de Regiones** o pulse Alt+2. 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 **Reproducción**  para cada región.
- El nombre de la región.
- El punto de inicio de la región.
- El punto de finalización de la región.
- La duración de la región.



		Nombre	Inicio ▲	Fin	Longitud ▲
1		Silence	00:00:05.851	00:00:12.445	00:00:06.594
2		Wow	00:00:12.445	00:00:17.925	00:00:05.479
3		Sound editing just got easier . . .	00:00:17.925	00:00:38.545	00:00:20.619
4		. . . And easier	00:00:38.545	00:00:50.805	00:00:12.260

Capítulo 6 : Cómo aplicar Procesos y Efectos

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

Los complementos de audio que se incluyen pueden mejorar la calidad de audio de los proyectos o crear sonidos exclusivos. El software Sound Forge Audio Studio también es compatible con efectos adicionales de DirectX® y VST de Sony o de terceras partes.

Nota: Al trabajar con archivos estéreo sólo se procesa la región elegida del 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, Volver a probar, Extender tiempo, Distorsionar tono y Cambiar tono (sin conservar la duración).

Si desea aplicar uno de estos procesos en un único canal, convierta el archivo en dos archivos mono separados. Puede seleccionar un canal y arrastrarlo al área 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 agregar los complementos de los menús: Proceso, Efectos o FX Favoritos

Los menús **Proceso**, **Efectos**, y **FX Favoritos** permiten aplicar complementos de audio. La mayoría de las funciones pueden aplicarse a canales individuales dentro de los archivos estéreo así como a las áreas seleccionadas dentro del archivo.

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

Cómo aplicar un efecto

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

3. Seleccione una configuración de la lista desplegable **Programación** 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 su configuración de funciones. Seleccione la casilla de verificación **Interrupción** para escuchar las señales no procesadas.
5. Haga clic en el botón **Aceptar** para iniciar el proceso.

Capítulo 7 Grabar, extraer y grabar en disco

Este capítulo explica el procedimiento a seguir para grabar audio, extraer audio desde un CD y grabar audio en un CD con el software Sound Forge® Audio Studio™.

Nota: Este capítulo 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 pestaña Audio de la ventana Preferencias (en el menú **Opciones**, seleccione **Preferencias**). 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. En el menú **Especial**, seleccione **Transporte** y en el submenú **Grabar** (o pulse Ctrl+R) para abrir el cuadro de diálogo Grabar.








Cómo iniciar la grabación


1. En el menú **Especial**, seleccione **Transporte** y en el submenú **Grabar** (o pulse Ctrl+R). Aparecerá el cuadro de diálogo Grabar.
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 Grabar ventana de destino . Haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo Grabar.
Desea grabar en una ventana nueva	Haga clic en el botón Nueva en el 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 Grabar.



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


Modo	Descripción
Nueva toma automática (rebobina de forma automática)	El modo Nueva toma automática es el método más fácil para grabar. La grabación comienza en la posición que se muestra en el cuadro de diálogo Inicio al hacer clic en el botón Grabar  y continúa hasta que se hace clic en el botón Parar  . Al detener la grabación, la posición de inicio vuelve al principio de la toma permitiendo así la revisión y volver a grabarla.
Tomas múltiples	El modo Tomas múltiples le permite grabar varias tomas seguidas. La grabación comienza en la posición que se muestra en el cuadro de diálogo Inicio al hacer clic en el botón Grabar  y continúa hasta que hace clic en el botón Parar  . Al detener la grabación, la posición de parada se convierte en la de inicio para la próxima toma que puede grabarse inmediatamente.
Inicio de pinchazo de grabación (grabar una duración determinada)	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 que se muestra en el cuadro de diálogo Inicio al hacer clic en el botón Grabar  y continúa hasta que ocurre lo siguiente: <ul style="list-style-type: none"> • Hace clic en el botón Parar . • 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 donde 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 de diálogo Fin o Duración.</p>

Sugerencia: La grabación comienza en la posición del cursor. Para cambiar la hora de inicio (y la posición del cursor) en el cuadro de diálogo Grabar, introduzca un número en el cuadro de diálogo **Inicio** para especificar una posición utilizando el formato de estado actual o haciendo clic en el botón **Ir a**  para abrir el cuadro de diálogo **Ir a**, donde se puede especificar una posición utilizando cualquier formato de entrada.

4. Haga clic en el botón **Grabar** del cuadro de diálogo Grabar (o pulse Alt+R) cuando esté listo para comenzar 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 **Control** para activar los medidores de grabación.
- Haga clic en el botón **Preparar**  si desea comenzar la grabación lo antes posible después de hacer clic en el botón **Grabar** .

5. Haga clic en el botón **Parar**  para detener la grabación.
6. Haga clic en el botón **Cerrar** para cerrar el cuadro 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 Grabación remota. El cuadro de diálogo Grabación remota aparecerá en primer plano en cualquier aplicación de manera que pueda grabar fácilmente mientras utiliza otros componentes de su sistema como el reproductor de CD, mezclador o secuenciador.

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

Sugerencia: Muchos de los comandos del cuadro de diálogo Grabar se encuentran disponibles al hacer clic con el botón derecho en cualquier parte del cuadro de diálogo Grabación remota.

Cómo extraer audio desde CD

Puede extraer datos desde un CD y abrir pistas en el área 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 la copia o prestación ilegal de 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 los Estados Unidos y se estarán incumpliendo 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 sobre un archivo **.cda** de la ventana del Explorador (o arrástrelo al área de trabajo) para extraer una pista del CD sin abrir el cuadro de diálogo Extraer audio desde CD. Además, puede extraer audio a partir del cuadro de diálogo Abrir seleccionando CD de Audio (*.cda) de la lista desplegable **Archivos habituales** del cuadro de diálogo Abrir.

1. Introduzca un CD en la unidad de CD-ROM.
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** al lado de 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 desea utilizar para la extracción de 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 de forma automática 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 específico. 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 escoge la opción **Lectura por pistas** o **Lectura por rangos** de la lista desplegable **Acción**, seleccione las pistas o el intervalo de tiempo que desee extraer.
6. Seleccione las opciones de extracción que desee:

Opción	Descripción
Crear regiones para cada pista	Agregar 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 **ID de Música** si desea obtener 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 podrá 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 configurar la opción **Optimización de extracción de audio**.
9. Haga clic en **Aceptar**. Comienza 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 CDR/RW y posee los controladores correspondientes. Puede grabar pistas individuales (CD por pistas) o un disco entero (CD por disco).

El CD por pistas utiliza pistas individuales para el disco y da como resultado un disco grabado parcialmente. Se pueden añadir pistas adicionales al CD durante un periodo de 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 agregar pistas al mismo.

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 un CD en la unidad actual, sólo estarán disponibles los menús desplegables **Unidad** y **Velocidad** y el botón **Cerrar** del 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 una opción de la lista desplegable **Acción**:

Opción	Descripción
Grabar audio	Comienza a grabar audio en el CD al hacer clic en el botón Inicio . Debe cerrar el disco para poder usarlo en un reproductor de CD.
Probar y luego grabar audio	Esta opción realiza una prueba para determinar si los archivos se pueden grabar en el CD sin errores por subdesbordamiento 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 subdesbordamiento del búfer	Marque esta casilla de verificación si su grabador admite la protección contra subdesbordamiento del búfer, La protección contra subdesbordamiento del búfer 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 éste ya tiene 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. <i>Para más información, consulte Cómo cerrar un CD en la página 36.</i>
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 de CD-R/RW que desee usar para grabar el CD.
5. En la lista desplegable **Velocidad**, seleccione la velocidad a la que desee realizar la grabación. **La opción Máx.** utilizará la máxima velocidad que admita el grabador (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 borrar el mensaje.

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 de verificación **Expulsar disco al terminar** para expulsar el CD de forma automática una vez cerrado el mismo.
4. Haga clic en el botón **Inicio**. La aplicación Sound Forge Audio Studio comienza cerrando 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 borrar el mensaje.

Cómo grabar 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 sus 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 incluya el audio que desee para grabar una pista y seleccione **Especial > Lista de Regiones > Insertar** (o pulse 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. En las pistas posteriores habrá silencios entre ellas sólo si existe espacio entre las regiones de pista.

Notas:

- Si el primer marcador de pista de CD no se encuentra al principio del proyecto, 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**, y en el submenú **CD de audio por disco**. Aparecerá el cuadro de diálogo 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**, seleccione la velocidad a la que desee realizar la grabación. Máx. utilizará la máxima velocidad que admita el grabador (reduzca el valor para minimizar la posibilidad de error por subdesbordamiento del búfer).

Aviso: 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 subdesbordamiento del búfer** si su grabador admite este tipo de protección. La protección contra subdesbordamiento del búfer posibilita la interrupción y posterior reanudación de la grabación.
5. Seleccione un botón de radio del cuadro de diálogo **Modo grabar**:

Opción	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 subdesbordamiento 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 subdesbordamiento del búfer. El audio no se grabará en el CD.

6. Marque la casilla de verificación **Generar imagen temporal antes de grabar** si desea colocar su proyecto de CD en un archivo temporal antes de grabarlo. De este modo se evitan errores por subdesbordamiento del búfer en caso de proyectos complejos que no se pueden procesar 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 que aparezca será Usar imagen temporal generada 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 CD al terminar** si desea que el CD se expulse automáticamente al finalizar la grabación.
9. Haga clic en **Aceptar** para iniciar la grabación.

Índice

A

Abrir

Archivos, 11

Archivos

Abrir, 11

Atributos, 21

Canales, 23

Cómo convertir, 23

crear a partir de regiones, 27

Guardar, 14

Reproducir, 12

Velocidad de muestra, 21

Archivos de video

trabajar con, 11

Arrastrar, 12

con el control deslizante de arrastre, 12

con el teclado, 13

Atributos, 21

Audio

control de la entrada antes de la grabación, 31

escribir en CD, 35

extraer, 33

grabar en CD, 35

B

Barra de herramientas

anclar, 8

estándar, 9

flotar, 8

mostrar, 8

transporte, 10

Barra de herramientas estándar, 9

Barra de reproducción

Usar, 8

Barra de transporte, 10

Barras de herramientas, 8

C

Canales, 23

CD

Cerrar disco, 36

crear, 35

escribir, 35

extraer audio desde, 33

Grabar, 35

grabar, 35

CD burning

CD por disco (Libro rojo), 37

Cerrar un CD, 36

Cómo convertir formatos de archivo, 23

Cómo copiar, 14

Cómo crear

Marcadores, 25

Como editar audio

Cómo mezclar, 17

Cómo editar audio, 14–18

Cómo copiar, 14

Cómo eliminar, 17

Cómo pegar, 15

Cortar, 16

cómo editar audio

Separar/Recortar, 17

Cómo eliminar, 17

Cómo mezclar, 17

arrastrando y soltando una selección, 17

Cómo pegar, 15

arrastrando y soltando una selección, 16

en una ventana de datos existente, 15

En una ventana de datos nueva, 16

Compatibilidad con controlador ASIO, 31

Control del audio antes de la grabación, 31

Conversión de estéreo a mono, 23

Conversión de formatos, 23

Conversión de mono a estéreo, 23

Cortar, 16

Crear

CDs, 35

Marcadores para cada cambio de índice para cada pista extraída, 34

Nueva ventana de datos, 13

regiones, 25

Regiones para cada pista extraída, 34

crear

Marcadores durante la grabación, 25

cuadro de estado de la selección, 12

D

Deshacer/Rehacer, 19

E

Edición

Velocidad de muestra, 21

Editar

marcadores, 26

marcadores en la lista de regiones, 27

regiones, 26

regiones en la lista de regiones, 27

- Eliminar
 - todos los marcadores y regiones, 27
- Eliminar marcadores, 27
- Eliminar regiones, 27
- Escribir en CD, 35
- Extraer audio
 - Crear marcadores para cada cambio de índice, 34
 - Crear regiones para cada pista, 34
 - desde CD, 33
- Extraer regiones, 27
- G**
- Grabación
 - configuración de audio
 - Configuración de audio, 31
 - control de entrada de audio, 31
 - Inicio de pinchazo, 32
 - medidores, 31
- Grabación de CD
 - CD por disco, 37
 - Libro rojo, 37
 - pistas individuales (CD por pistas), 35, 35
- Grabación de CD por disco, 37
- Grabación de CDs
 - pistas individuales (CD por pistas), 35
- Grabar, 31–33
 - de forma remota, 33
- Grabar Cd por pistas, 35
- Grabar de forma remota, 33
- Guardar
 - Archivos, 14
- Guardar como, 23
- H**
- Hacer zoom, 19
 - Regla de nivel, 19
 - Regla de tiempo, 19
- Herramienta ampliar, 20
- Herramientas
 - Ampliar, 20
- I**
- Inicio de pinchazo
 - Modo de grabación, 32
- Insertar marcadores, 25
- Instalar
 - Software Sound Forge Audio Studio, 3
- Introducción al software Sound Forge Audio Studio, 3
- L**
- Libro rojo, grabación de CD, 37
- Lista de regiones, 28
 - editar marcadores, 27
 - editar regiones, 27
 - mostrar, 28
- M**
- Marcadores, 25
 - Cómo crear, 25
 - cómo eliminar, 27
 - editar, 26
 - eliminar todos, 27
 - eliminar todos dentro del área seleccionada, 27
 - Insertar durante la grabación, 25
 - mover, 26
 - nombrar, 26
 - renombrar, 26
 - vista previa, 27
- Medidores
 - grabación, 31
- Mostrar
 - Lista de regiones, 28
- N**
- Nivel de entrada
 - control de la entrada antes de la grabación, 31
- Nombrar
 - marcadores, 26
 - regiones, 26
- Nueva toma automática, 32
- Nueva ventana
 - Crear, 13
- P**
- Profundidad
 - Cómo modificar, 22
- R**
- Recortar audio, 17
- Regiones, 25
 - crear, 25
 - editar, 26
 - eliminar, 27
 - eliminar todos, 27
 - eliminar todos dentro del área seleccionada, 27
 - extraer, 27
 - mover, 26
 - nombrar, 26
 - renombrar, 26
 - vista previa, 27
- Regla de nivel, 19
- Regla de tiempo, 19
- Renombrar
 - marcadores, 26
 - regiones, 26

- Reproducir
 - Archivos, 12
 - Arrastrar, 12

S

- Selección
 - como ver el estado de, 12
- Separar audio, 17
- Software Sound Forge Audio Studio
 - Barra de reproducción, 8
 - barras de herramientas, 8
 - Instalación, 3
 - Introducción, 3
 - Ventana de datos, 6
 - Ventana principal, 5

T

- Tomas múltiples, 32

V

- Velocidad de muestra, 21
 - Edición, 21
- Ventana de datos, 6
 - Componentes, 7
- Ventana principal, 5
- Vista previa
 - marcadores, 27
 - regiones, 27

