

Creando un Archivo de Sonido con Windows

Programa **Sound Recorder**.

1. Abre *Sound Recorder* .

Esto hará aparecer un panel de grabación con un juego de botones. Encima de la fila de botones hay una ventana con una línea horizontal en el medio de ésta. Esta ventana actúa como el nivel de metro cuando se está grabando escuchando una grabación.



2. Escoge "**New**" del menú de "**File**".

3. Oprime el botón de  para comenzar a grabar.

4. Háblale al micrófono. Observarás oscilaciones en el nivel de metro para indicarte que tu sonido está siendo grabado.

5. Oprime el botón  cuando hayas terminado.

6. Oprime "**Save As**" bajo el menú de "**File**" y escoge un expediente y archívalo donde guardas tus sonidos.

El archivo resultante está en formato WAV.

Editar los sonidos para adaptarlos al proyecto. Hoy en día, la tecnología nos permite la edición de los sonidos para adaptarlos, ya sea en cuanto a duración o repetición, de acuerdo con los intereses de nuestra aplicación. Dependiendo del programa que usted utilizará, debe consultar la forma en que se logra la edición en dicha aplicación.

Si usted desea ampliar sobre este tema, vaya al botón Inicio de su equipo, y pulse el icono de ayuda, en la sección de búsqueda introduzca "Utilizar grabadora de sonido"

Utilizar la repetición de sonidos para informar al usuario del cambio de un modo o escenario dentro de una aplicación, para indicar la ocurrencia de algún error, para advertirle acerca de alguna operación incorrecta o

peligrosa. Sin embargo la constante repetición de un mismo sonido puede resultar molesto al usuario.

Incluir dentro de la aplicación la posibilidad de que el usuario pueda tener control suficiente para habilitar o deshabilitar los sonidos asociados a la aplicación, o para que pueda bajar o subir el volumen de tales sonidos. No se debe forzar al usuario a escuchar todos los sonidos o negarle al usuario el control de repetir el sonido tantas veces como éste lo considere necesario.

Tomar en cuenta el tipo de audiencia, ya que los usuarios de las aplicaciones pueden tener problemas de audición. Por lo tanto, cuando el sonido incorporado es significativo para que el usuario realice alguna actividad, debe darse la alternativa escrita de tal significación. Bajo estas circunstancias, la redundancia no es molesta sino necesaria. Sin embargo, cuando se realiza el diseño se debe conocer exactamente el tipo de audiencia, y se deben prever dos o más versiones de la aplicación para que la utilización sea lo más versátil posible [App,91].

Probar los sonidos para asegurarse de que están sincronizados con las imágenes del proyecto.

¿Cómo se pueden grabar los sonidos?

Los archivos de sonidos se presentan en una variedad de formatos, de los cuales no todos pueden ser usados en toda plataforma; de ahí que es necesario tomar en cuenta las siguientes características de los diferentes formatos:

- AIFF: es un formato de audio nativo para la Macintosh,
- WAV es nativa de Windows,
- AU es un formato de Sun Microsystems que es muy popular en el mundo Unix y tiene la ventaja de que está disponible en una variedad de sistemas. AU puede guardarse también en Macintosh y en Windows.
- MP3 es un formato de compresión de audio (Mpeg Layer III) que consigue un ratio de compresión de 1:11 sin pérdida de calidad apreciable.
- SND puede guardarse en Macintosh y en Windows
- MPEG puede guardarse en Macintosh y en Windows
- Ambas plataformas (Macintosh y Windows) también usan el formato de MIDI (Interfaz Digital de Instrumentos Musicales), pero solo para música y algunos tipos de sonidos. MIDI es un estándar de comunicación entre instrumentos musicales electrónicos y la computadora. Permite que la

música y los sintetizadores de sonido de diferentes fabricantes puedan comunicarse entre sí. Los archivos MIDI no son sonidos digitalizados, sino una lista de órdenes en un marco de tiempo de grabaciones de acciones musicales, que cuando se envía a un determinado dispositivo de reproducción MIDI produce un sonido.

Utilice la grabadora y produzca diferentes efectos y pruebe todas las posibilidades que la herramienta presenta. También puede grabar algún tipo de sonido o de voz que sea útil en la aplicación que va a desarrollar en su propuesta de multimedia.