

AVS4YOU Manual de uso



www.avs4you.com

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2010 Todos los derechos reservados

Información de contacto

Si tiene algún comentario, sugerencia o pregunta en referencia al software **AVS4YOU** o está pensando en una nueva función de algún programa que cree que podría mejorarlo, por favor no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Puede necesitar asistencia técnica a la hora de registrar los programas.

Información de carácter general:	info@avs4you.com
Ventas:	sales@avs4you.com
Manuales y otra documentación:	help@avs4you.com

Asistencia técnica

El uso de programas **AVS4YOU** no requiere ningún conocimiento especial. Si tiene algún problema o pregunta, por favor refiérase al **manual de uso de los programas AVS4YOU**. Si no puede encontrar ninguna solución, por favor póngase en contacto con nuestro equipo de asistencia técnica.

 **Nota:** el servicio de asistencia técnica sólo está disponible a usuarios registrados.

Usted puede usar el [formulario de soporte](#) en nuestro sitio web para hacer preguntas.

 **Nota:** para poder ofrecerle una asistencia más rápida y eficaz necesitamos la siguiente información:

- Nombre y e-mail utilizados a la hora de registrarse
- Configuración de su ordenador (CPU, espacio disponible en el disco duro, etc.)
- Sistema operativo
- Información sobre dispositivos de captura, vídeo o audio, unidades de discos conectados a su ordenador (fabricante y modelo)
- Descripción detallada de sus acciones paso a paso

Por favor **NO** adjunte ningún otro archivo a su mensaje electrónico al menos que un miembro del equipo de asistencia AVS4YOU.com se lo solicite.

Recursos

La documentación de los programas AVS4YOU está disponible en una variedad de formatos:

Manuales incorporado (archivo.chm) y online

Para reducir el tamaño de los instaladores de programas hemos eliminado el manual incorporado de instaladores. Sin embargo, usted puede descargárselo en cualquier momento desde nuestro sitio web. Por favor, visite la página de manuales online AVS4YOU en <http://onlinehelp.avs4you.com/es/index.aspx> para descargar la última versión disponible del ejecutable del manual, arránquelo e instale en la carpeta con los programas AVS4YOU. Después de hacerlo podrá acceder al manual a través del menú **Ayuda** de los programas AVS4YOU.

Manuales online incluyen todo el contenido del manual incorporado .chm, así como actualizaciones y enlaces al material instructivo adicional disponible en nuestro sitio web. Los **manuales online** se encuentran en nuestro sitio web - <http://onlinehelp.avs4you.com/es/index.aspx>. Por favor tenga en cuenta que la versión más completa y actualizada del manual de uso de los programas AVS4YOU siempre está en la web.

Documentación PDF

Los manuales también están disponibles en formato pdf optimizado para imprimir. Todos los archivos PDF están disponibles para su descarga en las páginas de programas en el sitio web AVS4YOU (<http://www.avs4you.com/es/index.aspx> y también <http://onlinehelp.avs4you.com/es/index.aspx>). Deberá tener instalado un programa lector de PDF para poder leer e imprimir los manuales de uso de los programas AVS4YOU en formato PDF.

Guías de uso

Ponemos a su alcance una variedad de recursos de ayuda para que pueda aprovechar al máximo el uso del software AVS4YOU. Las guías de uso paso a paso servirán de ayuda no sólo a usuarios novatos, sino también a los que están buscando una manera de realizar alguna tarea en especial. Por favor visite la sección **Guías de uso** del sitio web AVS4YOU en <http://www.avs4you.com/es/Guides/index.aspx> para leer las instrucciones detalladas sobre programas y tareas variados.

Asistencia técnica

Visite la página web de **asistencia técnica AVS4YOU** en <http://support.avs4you.com/es/login.aspx> para hacer preguntas acerca de la instalación y uso del software AVS4YOU.

Descargas

Visite la sección **Descargas** - <http://www.avs4you.com/downloads.aspx> - de nuestro sitio para encontrar actualizaciones gratuitas, versiones de prueba y otros programas útiles. Seguimos actualizando nuestro software, así que nuevas versiones de los programas existentes y más programas aparecen con bastante frecuencia en nuestro sitio web.

Características generales

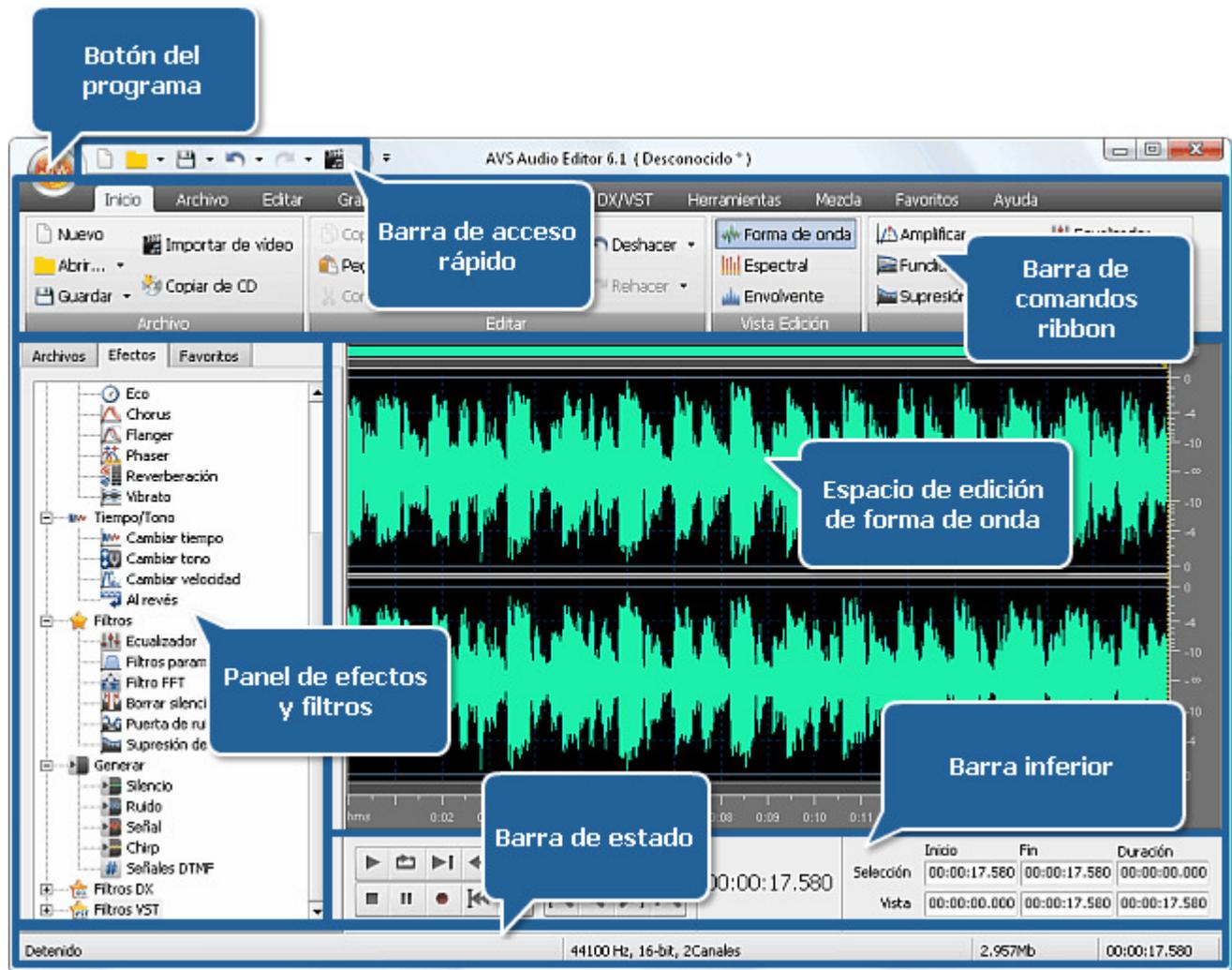
AVS Audio Editor es un programa de producción musical rico de funciones avanzadas y fáciles de usar. La **interfaz de estilo ribbon** será apta tanto para profesionales como aficionados.

AVS Audio Editor le permite realizar las siguientes operaciones:

- **grabar audio** de cualquier origen e importarlo al programa para su posterior edición;
- **mezclar** varias pistas de audio en una;
- **aplicar efectos y filtros** a su audio - hay más de 20 efectos disponibles incluyendo Echo, Chorus, Fundidos, filtros Paso bajo, Paso alto, Paso banda etc.;
- **generar sonidos** - el software tiene soporte para generar ruido, señales DTMF etc.;
- **convertir** audio creado a una amplia gama de formatos de audio modernos;
- **personalizar los ajustes de AVS Audio Editor** para adaptarlo a sus necesidades específicas.

Para empezar a trabajar con **AVS Audio Editor** vaya al menú **Inicio** y siga **Todos los programas -> AVS4YOU -> Audio -> AVS Audio Editor**.

Ventana principal



La ventana principal de **AVS Audio Editor** consiste de las siguientes partes:

- **Barra de comandos**
- **Barra de acceso rápido**
- **Botón del programa**
- **Panel de archivos y efectos**
- **Espacio de edición**
- **Barra inferior**
- **Barra de estado**

Barra de comandos Ribbon

La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están unidos en pestañas.



La barra de comandos de **AVS Audio Editor** contiene las siguientes pestañas:

- **Pestaña Inicio**
- **Pestaña Archivo**
- **Pestaña Editar**
- **Pestaña Grabar**
- **Pestaña Efectos**
- **Pestaña Generar**
- **Pestaña DX/VST**
- **Pestaña Herramientas**
- **Pestaña Mezcla**
- **Pestaña Favoritos**
- **Pestaña Ayuda**

Pestaña Inicio



La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los controles relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están unidos en pestañas.

La pestaña **Inicio** incluye los grupos **Archivo**, **Editar**, **Vista Edición** y **Efectos**. Para obtener más información sobre las funciones de los botones de comando de la pestaña **Inicio** por favor véase la tabla más abajo.

Grupo	Comando	Descripción
Archivo	 Nuevo	Se usa para crear un nuevo archivo de audio.
	 Abrir...	Se usa para abrir un archivo de audio actual. Cuando Ud. carga un archivo para editarlo, AVS Audio Editor transforma el tipo del archivo en su propio tipo de archivo temporal para que Ud. pueda manejar y editarlo de manera más rápida. Al hacer clic en la flecha debajo de este botón se abrirán las opciones adicionales Abrir como... , Abrir y adicionar... y Archivos recientes .
	 Abrir como...	Se usa para abrir un archivo de audio actual como si fuera un archivo de algún otro formato. Véase la sección Abrir como.. para más detalles.
	 Abrir y adicionar...	Se usa para abrir un archivo de audio actual y añadirlo al final del archivo anteriormente abierto. El archivo creado recientemente consistirá de dos archivos abiertos al mismo tiempo: la segunda pista empezará donde terminará la primera.
	Archivos recientes	Se usa para mostrar una lista de 5 archivos de audio recientemente cargados en AVS Audio Editor .
	 Guardar	Se usa para guardar el archivo activo con su nombre y ubicación actuales. Al hacer clic en la flecha debajo de este botón se abrirán las opciones Guardar como... , Guardar selección como... y Guardar todo .
	 Guardar como...	Se usa para guardar el archivo activo con otro nombre o ubicación del archivo en otro formato de archivo.
	 Guardar selección como	Se usa para guardar sólo la sección resaltada en un archivo.
	 Guardar todo	Se usa para guardar todos los cambios hechos en todos los archivos abiertos.
	 Importar de vídeo	Se usa para importar pistas de audio de un vídeo al programa.
 Copiar de CD	Se usa para extraer un CD de audio y añadir las pistas copiadas al programa.	

Editar	 Copiar	Se usa para copiar la selección al portapapeles del programa interno. Se aplica cuando Ud. trabaja con un solo archivo dentro de una copia de AVS Audio Editor . Al hacer clic en la flecha debajo de este botón se abrirán las opciones adicionales Copiar a nuevo... y Copiar al portapapeles de Windows .
	 Copiar a nuevo...	Se usa para copiar la selección o el archivo entero a un nuevo. Un archivo nuevo se creará y abrirá automáticamente.
	 Copiar al portapapeles...	Se usa para copiar la selección al portapapeles de Windows para hacerla disponible a otros programas abiertos. Se usa cuando Ud. trabaja con dos copias o más de AVS Audio Editor y quisiera copiar/pegar de un programa a otra.
	 Pegar	Se usa para insertar los contenidos del portapapeles interno en un cierto punto o reemplazar cualquier selección. Al hacer clic en la flecha debajo de este botón se abrirá la opción adicional Pegar desde portapapeles...
	 Pegar desde portapapeles...	Se usa para insertar los contenidos del portapapeles de Windows en un cierto punto o reemplazar cualquier selección.
	 Cortar	Se usa para quitar la selección del archivo activo y ubicarla al portapapeles del programa.
	 Borrar	Se usa para quitar la selección actual. La parte eliminada no se copia al portapapeles, y se puede recuperarla sólo mediante Deshacer .
	 Recortar	Se usa para borrar todo excepto la parte seleccionada (es lo contrario de Borrar).
	 Deshacer	Se usa para para cancelar la última acción efectuada. Si esta opción no está disponible, esto significa que no hay ninguna acción que ha sido realizada. AVS Audio Editor permite un número de niveles de Deshacer prácticamente ilimitado (puede ser limitado sólo por el espacio de su disco duro).
	 Rehacer	Se usa para repetir el último comando o acción.
Vista Edición	 Forma de onda	Se usa para seleccionar el modo de vista Forma de onda para ver los datos. Este modo muestra datos de audio en el formato conocido de la onda de sonido, donde el eje y (vertical) representa la amplitud y el eje x (horizontal) representa tiempo.
	 Espectral	Se usa para seleccionar el modo Espectral para ver los datos. Este modo muestra la forma de onda por componentes de frecuencia, donde el eje x (horizontal) es tiempo, y el eje y (vertical) es frecuencia. Esto le permite analizar sus datos de audio para ver qué frecuencias predominan.
	 Envolvente	Se usa para seleccionar el modo Envolvente para ver los datos. Este modo muestra datos de audio en el formato conocido de la onda de sonido, donde el eje y (vertical) representa la amplitud y el eje x (horizontal) representa tiempo. Es igual como el modo Forma de onda pero con los bordes suavizados.
Efectos	 Amplificar	Se usa para aplicar el efecto Amplificar a su audio.
	 Fundidos	Se usa para aplicar el efecto Fade in o Fade out al audio.
	 Supresión de ruidos	Se usa para aplicar el filtro Supresión de ruidos a su audio.

 Ecualizador	Se usa para aplicar el efecto Ecualizador a su audio.
 Cambiar tiempo	Se usa para aplicar el efecto Cambiar tiempo a su audio.
 Borrar silencio	Se usa para aplicar el filtro Borrar silencio a su audio.

Pestaña Archivo



La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están incluidos en pestañas.

La pestaña **Archivo** incluye los grupos **Abrir**, **Guardar/Cerrar**, **Info archivo**. Para obtener más información sobre las funciones de los botones de comando de la pestaña **Archivo** por favor véase la tabla debajo.

Grupo	Comando	Descripción
Abrir	 Nuevo	Se usa para crear un nuevo archivo de audio.
	 Abrir...	Se usa para abrir un archivo de audio. Cuando Ud. carga un archivo para editarlo, AVS Audio Editor transforma el tipo del archivo en su propio tipo de archivo temporal para que Ud. pueda manejar y editarlo de manera más rápida. Al hacer clic en la flecha debajo de este botón se abrirán las opciones adicionales Abrir como... , Abrir y adicionar... y Archivos recientes .
	 Abrir como...	Se usa para abrir un archivo de audio como si fuera un archivo de algún otro formato. Véase la sección Abrir como... para saber más detalles.
	 Abrir y adicionar...	Se usa para abrir un archivo de audio actual y añadirlo al final del archivo anteriormente abierto. El archivo creado recientemente consistirá de dos archivos abiertos al mismo tiempo: el segundo audio empezará donde terminará el primero.
	Archivos recientes	Se usa para mostrar la lista de 5 archivos de audio recientemente cargados en AVS Audio Editor .
	 Importar de video	Se usa para importar pistas de audio de un vídeo al programa.
	 Copiar de CD	Se usa para extraer un CD de audio y añadir las pistas copiadas al programa.
Guardar/Cerrar	 Guardar	Se usa para guardar el archivo activo con su nombre y ubicación actuales.

	 Guardar como...	Se usa para guardar el archivo activo con otro nombre o ubicación del archivo en otro formato de archivo.
	 Guardar selección como	Se usa para guardar sólo la sección resaltada en un archivo.
	 Guardar todo	Se usa para guardar todos los cambios hechos en todos los archivos abiertos.
	 Cerrar	Se usa para cerrar el archivo abierto. Al hacer clic en la flecha debajo de este botón se abrirán la opción adicional Cerrar todo .
	 Cerrar todo	Se usa para cerrar todos los archivos abiertos.
Info archivo	 Info/Etiquetas	Se usa para añadir un marcador al audio actual.

Pestaña Editar



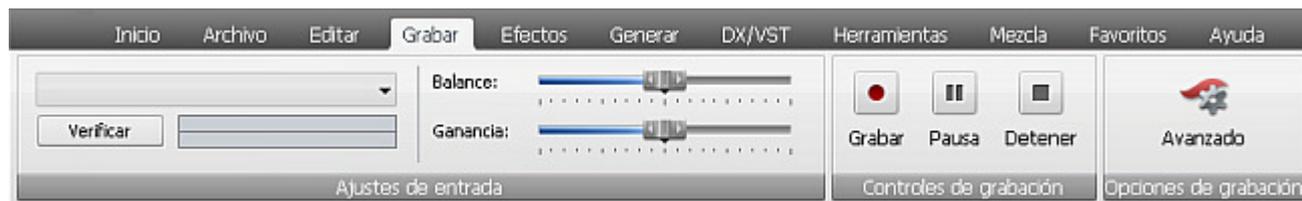
La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están unidos en pestañas.

La pestaña **Editar** incluye los grupos **Seleccionar**, **Deshacer**, **Operaciones de edición**, **Proceso**, **Marcadores** y **Mezcla**. Para obtener información sobre las funciones de los controles de la pestaña **Editar** véase la tabla más abajo.

Grupo	Comando	Descripción
Seleccionar	 Seleccionar todo	Se usa para seleccionar toda la pista.
	 Seleccionar área visible	Se usa para seleccionar sólo el área visible de la pista de audio (en caso de acercar la forma de onda, sólo el área visible será seleccionada).
Deshacer	 Deshacer	Se usa para para cancelar la última acción efectuada. Si esta opción no está disponible, esto significa que no hay ninguna acción que ha sido realizada. AVS Audio Editor permite un número de operaciones Deshacer prácticamente ilimitado (puede ser limitado sólo por el espacio del disco duro). Al hacer clic en la flecha debajo del botón Deshacer se abrirá la lista de los comandos y acciones disponibles.
	 Rehacer	Se usa para repetir el último comando o acción. Al hacer clic en la flecha debajo del botón Rehacer se abrirá la lista de los comandos y acciones disponibles.
Proceso	 Convertir tipo de muestras	Se usa para convertir su audio abierto a otro formato o cambiar bitrate, frecuencia de muestreo, número de canales etc.
Marcadores	 Añadir marcador	Se usa para poner un marcador en la posición actual del cursor.
	 Ver lista de marcadores	Se usa para abrir la ventana Lista de marcadores .
	 Dividir archivos por marcadores	Se usa para dividir el archivo que se está editando de momento por marcadores.
Mezcla	 Añadir archivo a la mezcla	Se usa para añadir el archivo actual a la mezcla. El archivo será abierto en la pestaña Mezcla .
	 Añadir selección a la mezcla	Se usa para añadir una parte seleccionada del archivo a la mezcla. Esta parte seleccionada será abierta en la pestaña Mezcla .
Operaciones de edición	 Copiar	Se usa para copiar la selección al portapapeles interno del programa. Se aplica cuando Ud. trabaja con un solo archivo dentro de una copia de AVS Audio Editor . Al hacer clic en la flecha debajo de este botón se abrirán las opciones adicionales Copiar a nuevo... y Copiar al portapapeles de Windows .

 <p>Copiar a nuevo...</p>	<p>Se usa para copiar la selección o el archivo entero a uno nuevo. Un archivo nuevo se creará y abrirá automáticamente.</p>
 <p>Copiar al portapapeles de Windows</p>	<p>Se usa para copiar la selección al portapapeles de Windows para hacerla disponible a otros programas abiertos. Se usa cuando Ud. trabaja con dos o más copias de AVS Audio Editor y quisiera copiar/pegar de un programa a otro.</p>
 <p>Cortar</p>	<p>Se usa para quitar la selección del archivo activo y copiarla al portapapeles del programa.</p>
 <p>Pegar</p>	<p>Se usa para insertar los contenidos del portapapeles interno en un cierto punto o reemplazar cualquier selección. Al hacer clic en la flecha debajo de este botón se abrirá la opción adicional Pegar desde portapapeles...</p>
 <p>Pegar desde portapapeles...</p>	<p>Se usa para insertar los contenidos del portapapeles de Windows en un cierto punto o reemplazar cualquier selección.</p>
 <p>Pegar desde archivo...</p>	<p>Se usa para insertar los contenidos de un archivo de audio en el punto de inserción o reemplazar cualquier selección.</p>
 <p>Pegar y mezclar...</p>	<p>Se usa para insertar los contenidos del portapapeles interno en el punto de inserción mezclando las pistas de audio.</p>
 <p>Pegar y mezclar desde archivo...</p>	<p>Se usa para insertar los contenidos de un archivo de audio en el punto de inserción mezclando las pistas de audio.</p>
 <p>Borrar</p>	<p>Se usa para quitar la selección actual. La parte eliminada no se copia al portapapeles, y se puede recuperarla sólo mediante Deshacer.</p>
 <p>Recortar selección</p>	<p>Se usa para borrar todo excepto la parte seleccionada (es lo contrario de Borrar).</p>

Pestaña Grabar



La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están unidos en pestañas.

La pestaña **Grabar** incluye los grupos **Ajustes de entrada**, **Controles de grabación** y **Opciones de grabación**. Para obtener información sobre las funciones de los botones de la pestaña **Grabar** por favor véase la tabla más abajo.

Grupo	Comando	Descripción
Ajustes de entrada	Entrada	Se usa para seleccionar el dispositivo que desea usar para la grabación.
	Verificar	Se usa para verificar si el dispositivo de grabación seleccionado funciona correctamente.
	Balance	Esta barra deslizante se usa para ajustar el balance del archivo grabado.
	Ganancia	Esta barra deslizante se usa para ajustar el volumen del archivo grabado.
Controles de grabación	 Grabar	Se usa para iniciar el proceso de grabación.
	 Pausa	Se usa para interrumpir el proceso de grabación.
	 Detener	Se usa para detener el proceso de grabación.
Opciones de grabación	 Avanzado	Se usa para configurar las opciones avanzadas de grabación.

Pestaña Efectos



La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están incluidos en pestañas.

La pestaña **Efectos** incluye los grupos **Amplitud**, **Retardo/Modulación**, **Tiempo/Tono**, **Filtros** y **Procesamiento por lotes**. Para obtener información sobre las funciones de los controles de la pestaña **Efectos** véase la tabla más abajo.

Grupo	Comando	Descripción
Amplitud	 Amplificar	Se usa para aplicar el efecto Amplitud a su audio.
	 Fundidos	Se usa para aplicar los efectos Fade in o Fade out al audio.
	 Normalizar	Se usa para aplicar el efecto Normalizar a su audio.
	 Envolvente	Se usa para aplicar el filtro Envolvente a su audio.
	 Compresor	Se usa para aplicar el efecto Compresor a su audio.
	 Mudo	Se usa para desactivar sonido en el fragmento de audio seleccionado.
	 Invertir	Se usa para aplicar el efecto Invertir a su audio.
Retardo/Modulación	 Eco	Se usa para aplicar el efecto Eco/Retardo a su audio.
	 Chorus	Se usa para aplicar el efecto Chorus a su audio.
	 Flanger	Se usa para aplicar el efecto Flanger a su audio.
	 Phaser	Se usa para aplicar el efecto Phaser a su audio.
	 Reverberación	Se usa para aplicar el efecto Reverberación a su audio.
	 Vibrato	Se usa para aplicar el efecto Vibrato a su audio.

Tiempo/Tono	 Cambiar tiempo	Se usa para aplicar el efecto Time Stretch a su audio.
	 Cambiar tono	Se usa para aplicar el efecto Pitch Shift a su audio.
	 Cambiar velocidad	Se usa para aplicar el efecto Cambiar velocidad a su audio.
	 Al revés	Se usa para aplicar el efecto Al revés a su audio.
Filtros	 Ecuador	Se usa para aplicar el filtro Ecuador a su audio.
	 Filtros paramétricos	Se usa para aplicar los Filtros paramétricos a su audio.
	 Filtro FFT	Se usa para aplicar el filtro FFT a su audio.
	 Borrar silencio	Se usa para aplicar el filtro Borrar silencio a su audio.
	 Puerta de ruido	Se usa para aplicar el filtro Puerta de ruido a su audio.
	 Supresión de ruidos	Se usa para aplicar el filtro Supresión de ruidos filter to your audio.
Procesamiento por lotes	 Por lotes	Se usa para abrir la ventana Procesamiento por lotes .

Pestaña Generar

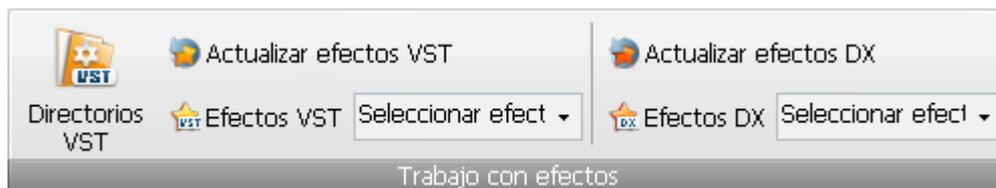


La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están incluidos en pestañas.

La pestaña **Generar** incluye los grupos **Simple** y **DTMF**. Para obtener información sobre las funciones de los controles de la pestaña **Generar** véase la tabla más abajo.

Grupo	Comando	Descripción
Simple	 Silencio	Se usa para crear un período de silencio de cierta duración en el audio.
	 Ruido	Se usa para crear una señal de ruido de cierto tipo y duración en el audio.
	 Señal	Se usa para crear una señal con ciertos parámetros en el audio.
	 Chirp	Se usa para crear una señal de chirp con ciertos parámetros en el audio.
DTMF	 Señales DTMF	Se usa para crear señales DTMF con ciertos parámetros en el audio.

Pestaña DX/VST



La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están incluidos en pestañas.

La pestaña **DX/VST** incluye un solo grupo **Trabajo con efectos**. Para obtener información sobre las funciones de los controles de la pestaña **DX/VST** véase la tabla más abajo.

Grupo	Comando	Descripción
Trabajo con efectos	 Directorios VST	Se usa para añadir o quitar los efectos VST cargados en AVS Audio Editor y disponibles para edición de audio.
	 Actualizar efectos VST	Se usa para actualizar la lista de efectos VST en caso de que algunos efectos nuevos se hayan hecho disponibles.
	 Efectos VST	Se usa para enumerar efectos VST instalados en su sistema y aplicarlos al audio.
	 Actualizar efectos DX	Se usa para actualizar la lista de filtros DirectX en caso de que algunos efectos nuevos se hayan hecho disponibles.
	 Efectos DX	Se usa para enumerar filtros DirectX instalados en su sistema y aplicarlos al audio.

Pestaña Herramientas



La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están incluidos en pestañas.

La pestaña **Herramientas** incluye los grupos **Análisis**, **Ajustes**, **Escalas y barras** y **Vista Edición**. Para obtener información sobre las funciones de los controles de la pestaña **Herramientas** véase la tabla más abajo.

Grupo	Comando	Descripción
Análisis	 Análisis de frecuencia	Se usa para mostrar o esconder la ventana Análisis de frecuencia . La ventana Análisis de frecuencia contiene un gráfico de las frecuencias en el punto de inserción o en el centro de la selección.
	 Análisis de fase	Se usa para mostrar o esconder la ventana Análisis de fase .
Ajustes	 Opciones...	Se usa para ver y editar las preferencias del programa.
Escalas y barras	 Formato de escala de tiempo	Se usa para cambiar el formato de la escala horizontal que representa la línea de tiempo del archivo de audio. Los valores posibles incluyen: Decimal (mm:ss.ddd) , Muestras , Fotogramas 30 fps , Fotogramas 29.97 fps , Fotogramas 25 fps y Fotogramas 24 fps .
	 Formato de escala vertical	Se usa para cambiar el formato de la escala vertical que representa los cambios del audio en el archivo durante algún tiempo. Los valores posibles incluyen: Valores de muestras , Porcentaje y Decibeles .
	 Barra de estado	Se usa para mostrar o esconder los elementos de la Barra de estado . Los elementos posibles incluyen: Formato de muestra , Tamaño de archivo y Duración (mm:ss.ddd) .
Vista Edición	 Forma de onda	Se usa para seleccionar el modo de vista Forma de onda para ver los datos. Los datos de audio se muestran en el conocido formato de la onda de sonido, donde el eje Y (vertical) representa la amplitud y el eje X (horizontal) representa el tiempo.
	 Espectral	Se usa para seleccionar el modo Espectral para ver los datos. En este modo la forma de onda se muestra por sus componentes de frecuencia, donde el eje x (horizontal) es tiempo, y el eje y (vertical) es frecuencia. Esto le permite analizar los datos de audio para ver que frecuencias son más prevalentes.
	 Envolvente	Se usa para seleccionar el modo Envolvente para ver los datos. Los datos de audio se muestran en el conocido formato de la onda de sonido, donde el eje y (vertical) representa la amplitud y el eje X (horizontal) representa el tiempo. Es el mismo modo como el de Forma de onda pero con bordes más difusos.

Pestaña Mezcla



La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están incluidos en pestañas.

La pestaña **Mezcla** incluye los grupos **Proyecto de mezcla**, **Líneas/Objetos**, **Deshacer/Rehacer**, **Volumen de mezcla** y **Efectos de mezcla**. Para obtener información sobre las funciones de los controles de la pestaña **Mezcla** véase la tabla más abajo.

Grupo	Comando	Descripción
proyecto de mezcla	 Nuevo proyecto	Se usa para crear un nuevo proyecto de mezcla.
	 Abrir proyecto...	Se usa para abrir un proyecto de mezcla existente. Al hacer clic en la flecha debajo de este botón aparecerá la opción adicional Proyectos recientes .
	Proyectos recientes	Se usa para ver la lista de proyectos últimamente cargados en el AVS Audio Editor .
	 Guardar proyecto	Se usa para guardar el proyecto que se está editando con su nombre y en su ubicación actuales.
	 Guardar proyecto como...	Se usa para guardar el proyecto que se está editando con un nombre o en la ubicación diferente. El proyecto será guardado como un archivo de proyecto con la extensión .mix.
	 Exportar audio	Se usa para exportar sonido del proyecto de mezcla y guardarlo como archivo de audio de uno de los formatos compatibles.
Líneas/Objetos	 Abrir archivo de audio	Se usa para cargar una pista de audio en el espacio de trabajo de la mezcla. El archivo seleccionado se colocará en la línea vacía en la posición actual del cursor.
	 Nueva línea	Se usa para añadir una nueva línea al espacio de trabajo de la mezcla.
	 Duplicar línea	Se usa para duplicar la línea actualmente seleccionada en el espacio de trabajo de la mezcla.
	 Limpiar línea	Se usa para borrar todos los objetos colocados en la línea actualmente seleccionada en el espacio de trabajo de la mezcla.
	 Duplicar objeto	Se usa para duplicar el objeto actualmente seleccionado en el espacio de trabajo de la mezcla. El objeto será duplicado en la misma línea.
	 Borrar objeto	Se usa para borrar el objeto actualmente seleccionado en el espacio de trabajo de la mezcla.

	 Editar objeto	Se usa para editar el objeto actualmente seleccionado en el espacio de trabajo de la mezcla
	 Dividir objeto	Se usa para dividir el objeto actualmente seleccionado en el espacio de trabajo de la mezcla en la posición actual del cursor.
	 Propiedades de objeto	Se usa para ver las propiedades del objeto actualmente seleccionado en el espacio de trabajo de la mezcla.
Deshacer/Rehacer	 Deshacer	Se usa para cancelar la última acción efectuada en el espacio de trabajo de la mezcla.
	 Rehacer	Se usa para repetir la última acción cancelada en el espacio de trabajo de la mezcla.
Efectos de mezcla	 Amplificar	Pulse este botón para aplicar el efecto Amplificar a la mezcla.
	 Fundidos	Pulse este botón para aplicar los efectos Fade in o Fade out a la mezcla.
	 Envolvente	Pulse este botón para aplicar el efecto Envolvente a la mezcla.
	 Compresor	Pulse este botón para aplicar el efecto Compresor a la mezcla.
	 Filtro FFT	Pulse este botón para aplicar el Filtro FFT a la mezcla.
	 Chorus	Pulse este botón para aplicar el efecto Chorus a la mezcla.
	 Eco	Pulse este botón para aplicar el efecto Eco/Retardo a la mezcla.
	 Flanger	Pulse este botón para aplicar el efecto Flanger a la mezcla.
	 Phaser	Pulse este botón para aplicar el efecto Phaser a la mezcla.
	 Reverberación	Pulse este botón para aplicar el efecto Reverberación a la mezcla.
	 Vibrato	Pulse este botón para aplicar el efecto Vibrato a la mezcla.
	 Cambiar tono	Pulse este botón para aplicar el efecto Cambiar tono a la mezcla.
	 Ecuador	Pulse este botón para aplicar el filtro Ecuador a la mezcla.

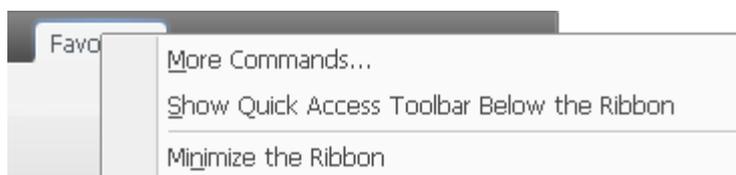
 Puerta de rudio	Pulse este botón para aplicar el filtro Puerta de rudio a la mezcla.
 Filtros paramétricos	Pulse este botón para aplicar los Filtros paramétricos a la mezcla.

Pestaña Favoritos

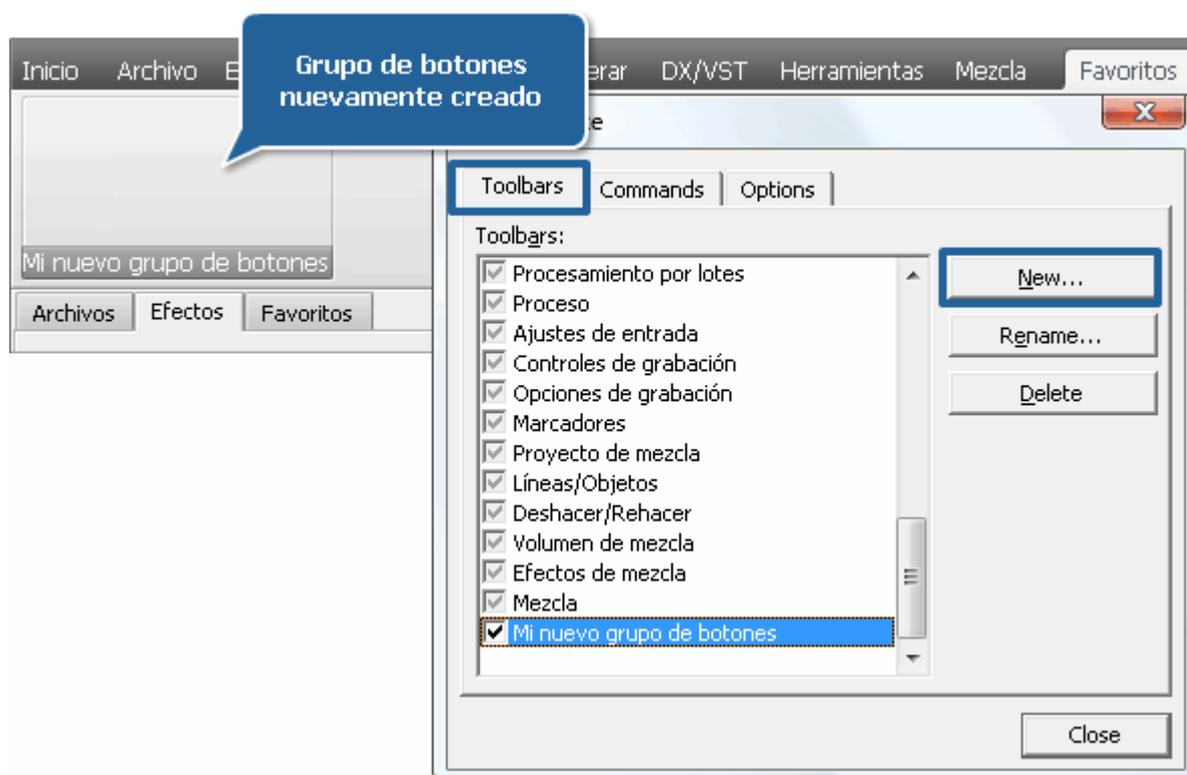
La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal contiene pestañas con un cierto número de comandos que ya están agrupados de cierto modo. La pestaña **Favoritos** ha sido creada específicamente para que Ud. ubique todos los comandos más frecuentemente usados en un solo sitio y agrúpelos según su gusto.

La pestaña **Favoritos** está vacía como predeterminado. Para personalizarla (crear **grupos de botones** y añadir **botones de comando**), haga lo siguiente:

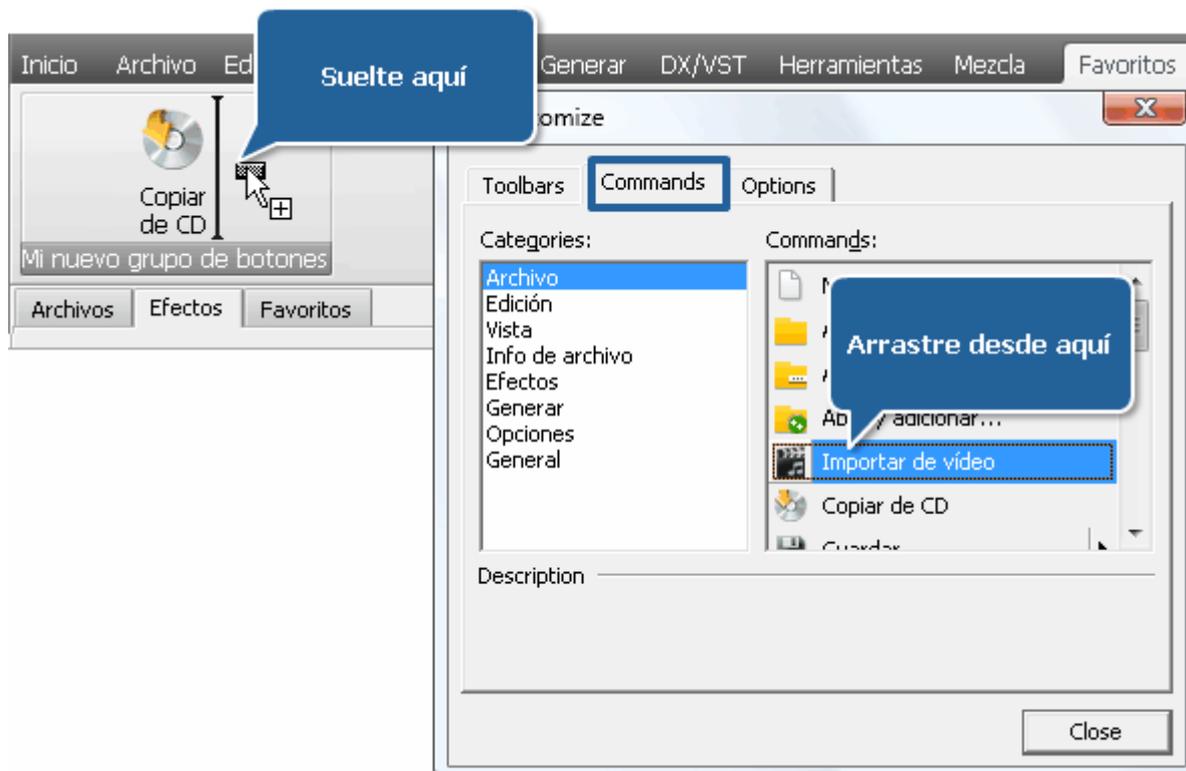
- Haga clic derecho en la pestaña **Favoritos** y seleccione **More Commands...** (Más comandos) para abrir la ventana **Customize** (Personalizar).



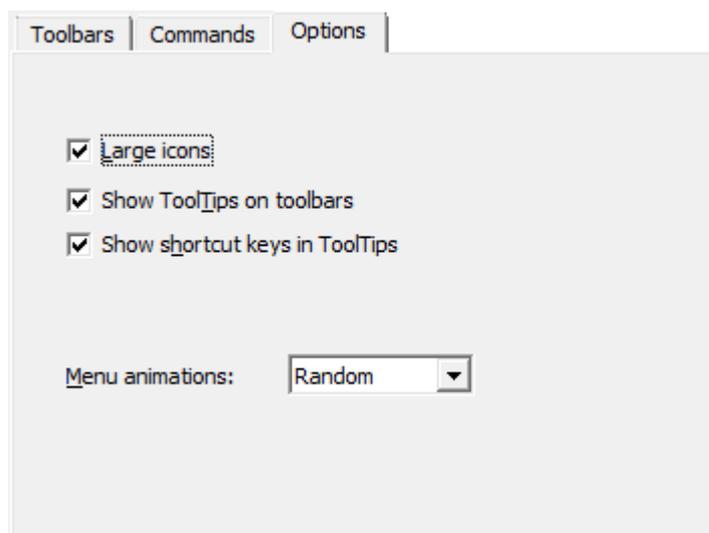
- En la pestaña **Toolbars** (Barra de herramientas), pulse el botón **New...** (Nuevo) para crear un nuevo grupo de botones. Introduzca un nombre para su nuevo grupo de botones y pulse **OK**. Este nuevo grupo vacío aparecerá en la pestaña **Favoritos**:



- Para añadir botones a su grupo de botones (barra de herramientas), pase a la pestaña **Commands** (Comandos). Seleccione el botón deseado, después arrástrelo y suéltelo dentro del grupo que Ud. acaba de crear.



Use la pestaña **Options** (Opciones) de la ventana **Customize** (Personalizar) para fijar las propiedades de la **barra de comandos**.



- Active la opción **Large icons** (iconos grandes) para mostrar iconos grandes en la barra de comandos.
- Active la opción **Show tooltips on toolbars** (Mostrar consejos en las barras de herramientas) para mostrar consejos cuando usted pone el cursor en los elementos de la barra de comandos.
- Active la opción **Show shortcut keys in tooltips** (Mostrar atajos de teclado en consejos) para incluir accesos directos en consejos.

Pestaña Ayuda



La **barra de comandos** ubicada en la parte superior de la ventana principal de **AVS Audio Editor** le ofrece una mejor visibilidad de las capacidades funcionales del programa mediante un conjunto de controles intuitivos. Los botones relacionados están organizados en grupos. Los grupos relacionados están incluidos en pestañas.

La pestaña **Ayuda** incluye un solo grupo. Para obtener información sobre las funciones de la pestaña **Ayuda** véase la tabla más abajo.

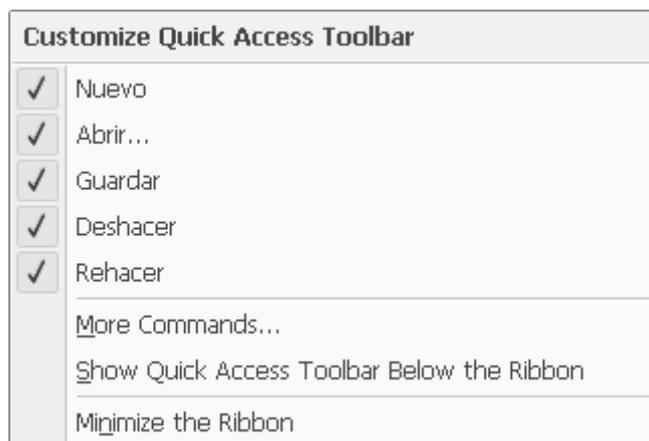
Grupo	Comando	Descripción
General	 Ayuda	Se usa para abrir la ventana Archivo de ayuda .
	 Acerca de	Se usa para abrir la ventana que muestra la información sobre AVS Audio Editor .
	 Nuestro sitio	Se usa para ver los enlaces de AVS4YOU.com en la web.

Barra de acceso rápido



La **Barra de acceso rápido** ubicada en el rincón superior izquierdo de la ventana principal de **AVS Audio Editor** es una herramienta personalizable que le permite obtener acceso rápido a las funciones más frecuentemente usadas del programa.

Haga clic en la flecha ▼ a la derecha de la barra de herramientas para ver el menú **Customize Quick Access Toolbar** (Personalizar la barra de acceso rápido):



Active/desactive los elementos del menú **Customize Quick Access Toolbar** (Personalizar la barra de acceso rápido) para mostrar/esconderlos en la barra de herramientas.

Pulse **More Commands...** (Más comandos) y desactive la casilla **Barra de herramientas de acceso rápido** en la pestaña **Herramientas** para esconder la barra.

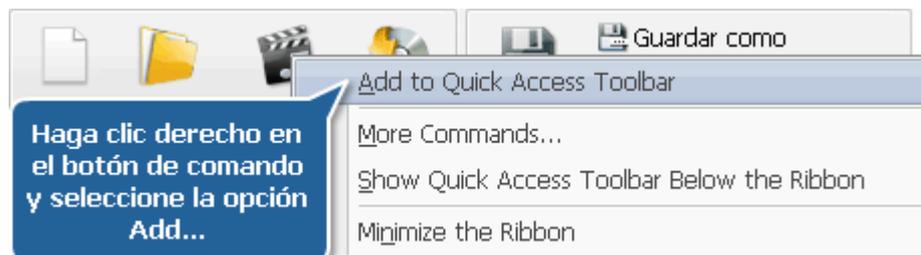
Active la opción **Show Quick Access Toolbar below the Ribbon** (Mostrar la barra de herramientas de acceso rápido debajo del ribbon) para mostrar la barra debajo del ribbon.

Active la opción **Minimize the Ribbon** (Minimizar el ribbon) para esconder botones de comando y grupos de botones de la **barra de comandos** para que sólo pestañas sean visibles. Desactívela para

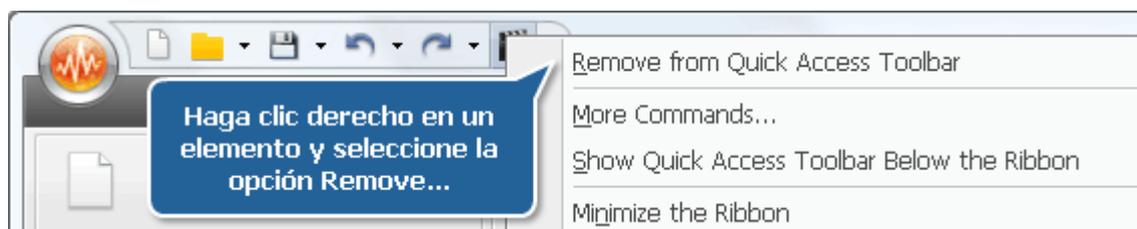
hacer la barra completamente visible de nuevo.

Cómo añadir/quitar elementos de la barra de herramientas

Ud. puede añadir/quitar los elementos de la barra de herramientas de acceso rápido. Para añadir un elemento a la barra de herramientas, haga clic derecho en un **botón de comando** deseado en la barra de comandos y seleccione **Add to Quick Access Toolbar** (Añadir a la barra de herramientas de acceso rápido):



Para quitar un elemento de la barra de herramientas de **acceso rápido** haga clic derecho en él y seleccione **Remove from Quick Access Toolbar** (Quitar de la barra de herramientas de acceso rápido):



Botón del programa



El botón de programa ubicado en el rincón superior izquierdo de la ventana principal de **AVS Audio Editor** es una parte de la interfaz del programa que le da acceso a un menú especial que contiene operaciones disponibles con archivos (corresponde más o menos a la sección **Archivo** del menú clásico).

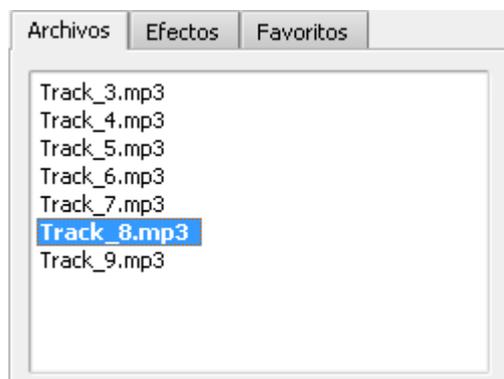
Al pulsar este botón Ud. verá los siguientes elementos:

Botón/Campo	Descripción
 Nuevo...	Se usa para crear un nuevo archivo de audio.
 Abrir...	Se usa para abrir un archivo de audio. Cuando Ud. carga un archivo para editar, AVS Audio Editor convierte el archivo a su propio archivo temporal para realizar edición más rápida y manejar archivos de mayor tamaño.
 Importar de vídeo	Se usa para importar audio desde un archivo de vídeo en el programa.
 Copiar de CD	Se usa para copiar un CD de audio y añadir las pistas copiadas al programa.
 Guardar	Se usa para guardar el archivo de audio activo con su nombre y destino actual.
 Guardar como...	Se usa para guardar el archivo de audio activo bajo otro nombre, en otra ubicación y/u otro formato.
 Guardar todo	Se usa para guardar todos los cambios en todos los archivos abiertos.
 Info/Etiquetas	Se usa para ver toda la información disponible sobre el archivo de audio y modificar etiquetas de audio.
 Cerrar	Se usa para cerrar el archivo actual.
 Cerrar todo	Se usa para cerrar todos los archivos abiertos.
Archivos	Se usa para mostrar la lista de cinco archivos más recientemente cargados.
 Preferencias	Se usa para ver y editar los ajustes del programa.
 Salir	Se usa para cerrar AVS Audio Editor .

Panel de archivos y efectos

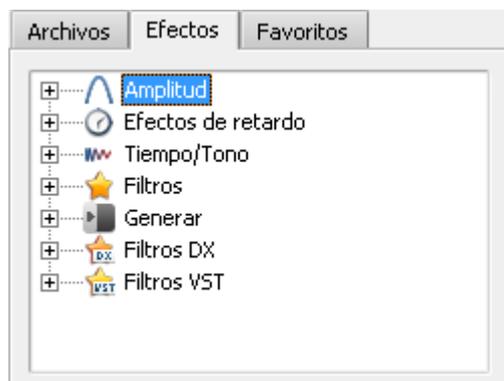
El **Panel de archivos y efectos** es una herramienta universal y fácil para realizar muchas operaciones diferentes con archivos de audio. Usando este panel Ud. puede añadir, quitar archivos y aplicar varios efectos y filtros a los archivos abiertos.

Para poder ver la lista de archivos cargados en **AVS Audio Editor** seleccione la pestaña **Archivos** del panel:



Todos los archivos recién creados tendrán un nombre **Desconocido** hasta que Ud. los guarde y les asigne un nombre. Ud. puede añadir nuevos archivos a la lista, quitar los indeseados de la lista o crear nuevos archivos usando los elementos correspondientes del menú de clic derecho.

Para empezar a editar los archivos cargados en **AVS Audio Editor** seleccione la pestaña **Efectos**:

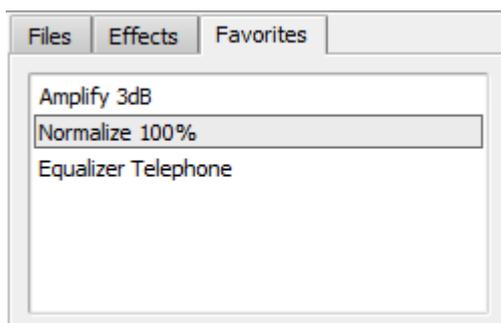


Ud. puede crear muchos presets para cada opción del **Panel de archivos y efectos** o usar los existentes.

La pestaña **Efectos** consiste de los siguientes submenús:

- **Amplitud**
- **Retardo/Modulación**
- **Tiempo/Tono**
- **Filtros**
- **Generar**
- **Filtros DX**
- **Filtros VST**

La pestaña **Favoritos** contiene los efectos y filtros más usados recientemente:



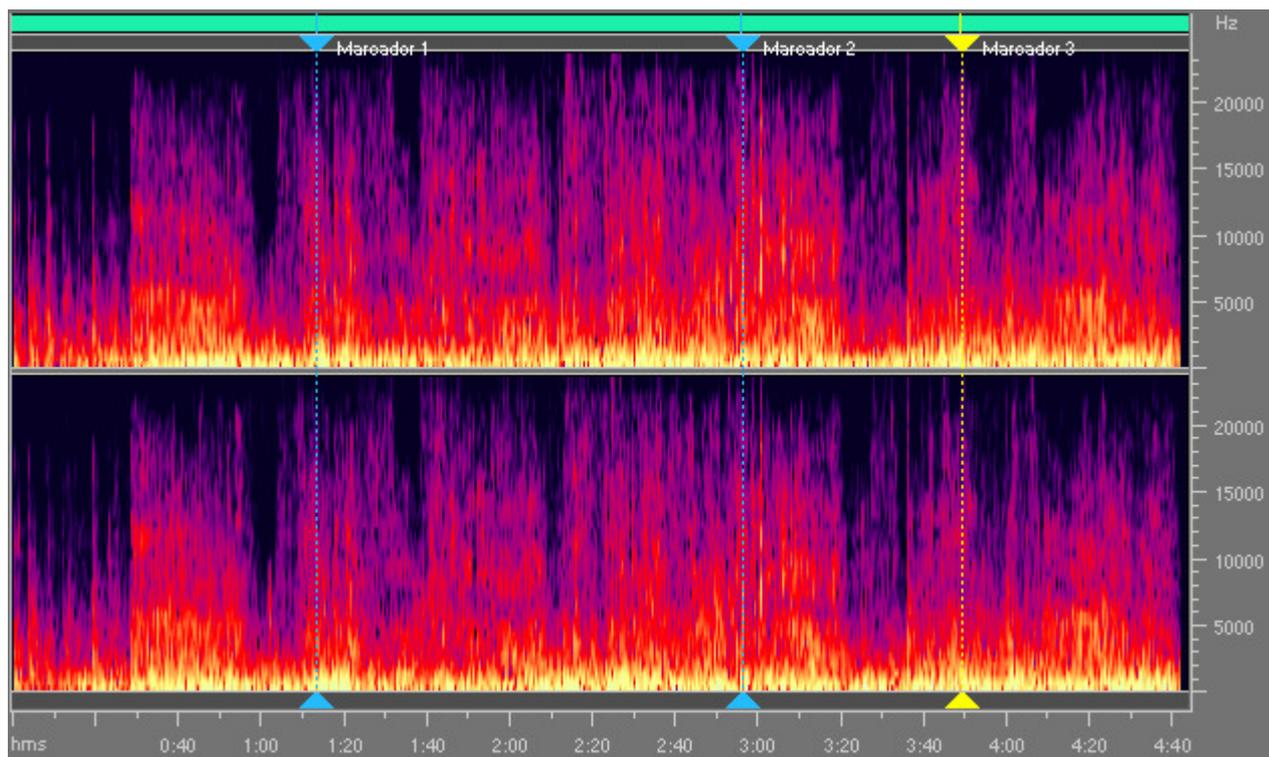
Ud. puede usar los efectos y filtros de la lista para accederlos rápidamente y volver a usarlos.

Espacio de edición

El **Espacio de edición** consiste de cuatro partes principales:

- **Pantalla Forma de onda**
- **Barra de intervalo**
- **Escala vertical**
- **Escala de tiempo**

Pantalla Forma de onda



La **forma de onda** es un área donde Ud. ve su material de audio. Hay muchas operaciones de ratón disponibles en la **forma de onda** para seleccionar los datos:

- para poder cambiar la posición del cursor de reproducción haga clic izquierdo en cualquier punto de la forma de onda;
- para trabajar con formas de onda estéreo o multicanal, use la tecla **Control** junto con el puntero del ratón (al lado del cursor aparecerán las letras **L** o **R** - **L_f**, **R_f**, **C_f**, **LFE**, **L_r**, **R_r**, **L_s** y **R_s** para audio de ocho canales) y para activar sólo el canal necesario (los canales desactivados serán de color gris) haga clic izquierdo en él;
- para hacer una selección haga clic izquierdo dentro de la forma de onda y arrastre el cursor;
- para seleccionar todo el fragmento visible de la forma de onda haga clic doble con el izquierdo botón en la forma de onda (cuando Ud. acerca la forma de onda con el zoom-in los áreas invisibles no serán seleccionadas).

Barra de intervalo



La **Barra de intervalo** en la parte superior de la ventana **Forma de onda** indica qué parte de la forma de onda se muestra actualmente en la pantalla de **forma de onda**. Al usar zoom-in o zoom-out, esta barra se hará más pequeña o más grande, porque el fragmento actual se cambia con respecto a la forma de onda completa o el período de sesiones.

Haga clic izquierdo (el cursor de ratón se cambiará por una mano) y arrastre la barra para desplazar el cursor hacia adelante o hacia atrás en tiempo:



Barra de intervalo con el cursor sobre ella



Barra de intervalo con el cursor hacia abajo. Ahora Ud. puede arrastrar la barra para desplazar el cursor hacia adelante o hacia atrás en tiempo

El nivel de zoom se queda sin cambios, sólo el rango de vista sa cambia.

Para cambiar el nivel de zoom, mueva el cursor de ratón al borde de la **barra de intervalo** en el modo zoom-in (se cambiará por la flecha bidireccional con una lupa) y arrástrelo para acercar o alejar:



Barra de intervalo acercada con el cursor de ratón



Escala vertical

La **escala vertical** mide los cambios de datos audio en un cierto momento de tiempo. Ud. puede seleccionar las unidades de medida para la **escala vertical** mediante el grupo **Escalas y barras** de la pestaña **Herramientas**: pulse el botón **Formato de escala vertical** y seleccione uno de los siguientes valores: **Valores de muestras**, **Porcentage** y **Decibeles** (Ud. puede seleccionar las unidades de medida para la **escala vertical** usando el menú de clic derecho).

Escala de tiempo



La **escala de tiempo** muestra la ubicación actual en cualquier posición de la forma de onda. Los marcadores de tiempo se subdividen en los más detallados al acercar, y menos detallados al alejar.

Haga clic izquierdo (el cursor de ratón se cambiará por una mano) y arrastre la regla para desplazar el cursor hacia adelante o hacia atrás en tiempo:



Escala de tiempo con el cursor sobre ella



Escala de tiempo con el cursor hacia abajo. Ahora Ud. puede arrastrar la regla para desplazar el cursor hacia adelante o hacia atrás en tiempo

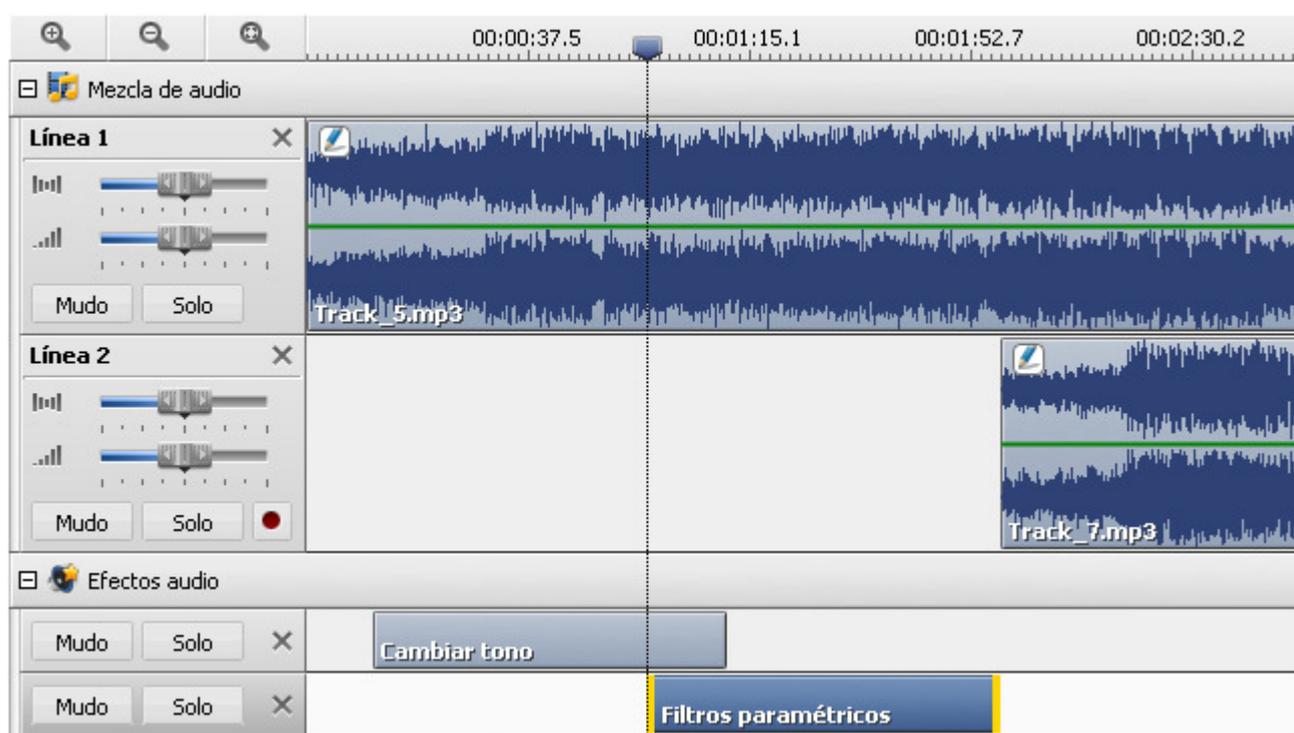
El nivel de zoom se queda sin cambios, sólo el rango de vista sa cambia.

Ud. puede seleccionar las unidades de medida para la **escala de tiempo** mediante el grupo **Escalas y barras** de la pestaña **Herramientas** - pulse el botón **Formato de escala de tiempo** y seleccione uno de los siguientes valores: **Decimal (mm:ss.ddd)**, **Muestras**, **Fotogramas 30 fps**, **Fotogramas 29.97 fps**, **Fotogramas 25 fps** y **Fotogramas 24 fps** (Ud. puede seleccionar las unidades de medida para la **escala de tiempo** usando el menú de clic derecho).

Espacio de mezcla

El **Espacio de mezcla** se muestra al cambiar a la pestaña Mezcla en la Barra de comandos de **AVS Audio Editor**. Consiste de las partes siguientes:

- **Escala de tiempo**
- **Líneas de mezcla/grabación de audio**
- **Líneas de efectos de audio**



Escala de tiempo

La **Escala de tiempo** ubicada en la parte superior del **Espacio de mezcla** muestra la ubicación actual de los elementos cargados en él. Los marcadores de tiempo se hacen más detallados al acercarse a la escala, y menos detallados al alejarla.

Par acercar/alejar la escala use los botones a la izquierda de la **Escala de tiempo**.

Botón	Nombre	Descripción
	Zoom in	Utilice este botón para acercarse a la Escala de tiempo y encontrar alguna escena en particular.
	Zoom out	Utilice este botón para alejar la Escala de tiempo hasta el tamaño deseado.
	Ajustar a la ventana	Utilice este botón para recuperar la vista al 100% .

Al hacer clic derecho sobre la escala, aparecerá el **Menú exprés de la escala de tiempo**. Este menú le permite acceder a las operaciones disponibles con marcadores.

	Añadir marcador
	Añadir marcadores automáticamente
	Ant.
	Siguiente
	Quitar marcador
	Borrar todos marcadores

Elemento	Descripción
Añadir marcador	Se usa para poner un marcador en la posición actual del cursor.
Añadir marcadores automáticamente	Se usa para poner marcadores al principio de cada archivo de audio que esté en la línea.
Anterior	Se usa para ir al marcador anterior en la Escala de tiempo .
Siguiente	Se usa para ir al marcador siguiente en la Escala de tiempo .
Quitar marcador	Se usa para borrar el marcador actualmente seleccionado.
Borrar todos marcadores	Se usa para borrar todos los marcadores puestos.

Líneas de mezcla/grabación de audio

El **Espacio de mezcla** se divide en líneas en función del número de archivos que usted añade a la mezcla. Cada línea incluye el espacio de trabajo donde se muestra la forma de onda y una **barra de herramientas** que consiste de los siguientes elementos:

Elemento	Descripción
 Borrar	Se usa para eliminar el archivo de audio seleccionado de la mezcla y limpiar la línea de mezcla.
Balance	Esta barra de desplazamiento se usa para ajustar el balance del archivo de audio seleccionado.
Ganancia	Esta barra de desplazamiento se usa para ajustar el volumen del archivo de audio seleccionado.
 Mudo	Se usa para desactivar el sonido de la línea de mezcla seleccionada.
 Solo	Se usa para desactivar el sonido de todas las líneas menos la seleccionada.
 Grabación	Se usa para iniciar la grabación.

Al hacer clic derecho sobre una **línea de mezcla**, aparecerá el **Menú exprés** que le permitirá acceder a las principales opciones de edición de líneas.

Abrir y añadir archivo a la Mezcla
Nueva línea
Duplicar línea
Borrar línea
Limpiar línea

Si la **línea de mezcla** está vacía, los elementos del menú exprés coinciden a los botones del grupo **Líneas/Objetos** en la pestaña **Mezcla**.

Repetir reproducción seleccionada
Duplicar objeto
Borrar objeto
Dividir objeto
Propiedades de objeto
Restablecer Envolvente

Si hay algún archivo de audio ya puesto en la línea, aparecerá el siguiente **Menú exprés de líneas de mezcla**:

Elemento	Descripción
Repetir reproducción de selección	Se usa para repetir la reproducción de la parte seleccionada de un archivo de audio.
Duplicar objeto	Se usa para duplicar el objeto actualmente seleccionado en el espacio de mezcla. El archivo de audio será duplicado y se mostrará en la misma línea.
Borrar objeto	Se usa para eliminar el objeto actualmente seleccionado en el espacio de mezcla.
Editar objeto	Se usa para abrir un archivo en el modo Edición . El archivo será añadido al Espacio de edición, y usted podrá aplicar todas las opciones de edición, así como efectos y filtros disponibles para editar el archivo.
Dividir objeto	Se usa para dividir el objeto actualmente seleccionado en el espacio de mezcla en la posición actual del cursor.
Propiedades del objeto	Se usa para ver las propiedades del objeto actualmente seleccionado.
Restablecer envolvente	Se usa para restablecer el envolvente predeterminado del archivo de audio actualmente seleccionado.

Líneas de efectos de audio

AVS Audio Editor le permite aplicar uno o varios efectos a su mezcla. Cada efecto que usted aplica se mostrará en su respectiva línea de **efectos de audio**. La **barra de herramientas** a la izquierda de cada línea incluye los siguientes botones:

Elemento	Descripción
 Borrar	Se usa para borrar el efecto actualmente seleccionado.
 Mudo	Se usa para desactivar el sonido de la línea de efecto seleccionada.
 Solo	Se usa para desactivar el sonido de todas las líneas menos la seleccionada.

Al hacer clic derecho sobre una línea, aparecerá el **menú exprés** que facilita el acceso a las principales opciones de edición de líneas.

Nueva línea
Duplicar línea
Borrar línea
Limpiar línea

Si la **línea de efecto de audio** está vacía, las opciones del menú coinciden con los botones del grupo **Líneas/Objetos** en la pestaña **Mezcla**.

Al hacer clic derecho sobre el bloque del efecto aplicado, aparecerá el siguiente **menú exprés**:

Editar efecto
Duplicar objeto
Borrar objeto
Dividir objeto

Botón	Descripción
Editar efecto	Se usa para abrir la ventana de propiedades del efecto seleccionado y ajustarlas.
Duplicar objeto	Se usa para duplicar el efecto actualmente seleccionado en el espacio de mezcla. El objeto será duplicado y se mostrará en la misma línea.
Borrar objeto	Se usa para borrar el efecto actualmente seleccionado en el espacio de mezcla.
Dividir objeto	Se usa para dividir el efecto seleccionado en el espacio de mezcla en la posición actual del cursor.

Barra inferior

La **Barra inferior** consiste de las siguientes partes principales:

- **Reproductor de audio**
- **Barra de herramientas de Zoom**
- **Campo de la posición actual**
- **Pantalla Tiempo**

El **Reproductor de audio** consiste de los siguientes botones:



En la siguiente tabla Ud. encontrará las funciones que Ud. puede realizar con ayuda de cada botón:

Botón	Nombre	Descripción
	Reproducción	Se usa para reproducir la selección actual o el archivo desde el borde izquierdo de la selección o el principio del archivo hasta el borde derecho de la selección o el final del archivo.
	Reproducción repetida	Se usa para reproducir la selección o todo el archivo repetidamente hasta que el botón Detener esté pulsado.
	Reproducir hasta el final	Se usa para reproducir la selección actual o el archivo de audio desde el borde izquierdo de la selección, o desde el principio del archivo hasta el final del archivo.
	Retroceso	Se usa para rebobinar audio hacia atrás a varias milésimas de segundo.
	Avance	Se usa para rebobinar audio hacia adelante a varias milésimas de segundo.
	Grabar	Se usa para iniciar la grabación desde la fuente seleccionada en la ventana Preferencias de AVS Audio Editor .
	Pausa	Se usa para interrumpir la reproducción.
	Detener	Se usa para detener la reproducción.
	Ir al marcador anterior	Se usa para ir rápidamente al marcador anteriormente fijado. Si no hay marcadores fijados en el audio, esta opción le permite a un usuario ir rápidamente al principio del audio.
	Ir al marcador siguiente	Se usa para ir rápidamente al marcador siguiente. Si no hay marcadores fijados en el audio, esta opción le permite a un usuario ir rápidamente al final del audio.

La **Barra de herramientas de Zoom** consiste de los siguientes botones:



En la siguiente tabla Ud. encontrará las funciones que Ud. puede realizar con ayuda de cada botón:

Botón	Nombre	Descripción
	Acercar	Se usa para acercar el centro del audio actual. Después de acercar, use la escala de tiempo para desplazarse hasta la ubicación deseada.
	Alejar	Se usa para alejar el zoom desde la posición actual.

	Vista completa	Se usa para caber toda la forma de onda o sesión en la pantalla.
	Zoom in vertical	Se usa para aumentar la escala de resolución vertical de la forma de onda y la escala vertical .
	Acercar borde izquierdo de la selección	Se usa para acercar el borde izquierdo de la selección actual.
	Acercar la selección	Se usa para acercar la selección actual. Si ninguna selección está hecha, este botón acerca en la posición actual del cursor.
	Acercar borde derecho de la selección	Se usa para acercar el borde derecho de la selección actual.
	Zoom Out vertical	Se usa para reducir la escala de resolución vertical de la forma de onda y la escala vertical .

El **Campo de posición actual** muestra la posición actual del cursor de la ventana activa (medido en **horas:minutos:segundos:milésimas de segundo** como predeterminado):

00:01:32.904

Cuando Ud. cambia las unidades de la escala de tiempo a las muestras o los fotogramas, las unidades del **Campo de posición actual** se cambiarán también.

La **Pantalla de tiempo** consiste de 6 campos:

	Inicio	Fin	Duración
Selección	00:01:32.460	00:04:49.636	00:03:17.176
Vista	00:00:00.000	00:03:00.000	00:03:00.000

Estos campos indican inicio, final y duración del fragmento visible de la forma de onda o sesión actual, así como del intervalo seleccionado. La fila superior muestra el tiempo de selección y el intervalo de vista de la fila inferior.

Barra de estado

La **Barra de estado** se muestra la información relacionada a las propiedades del archivo y al tamaño del archivo comprimido.

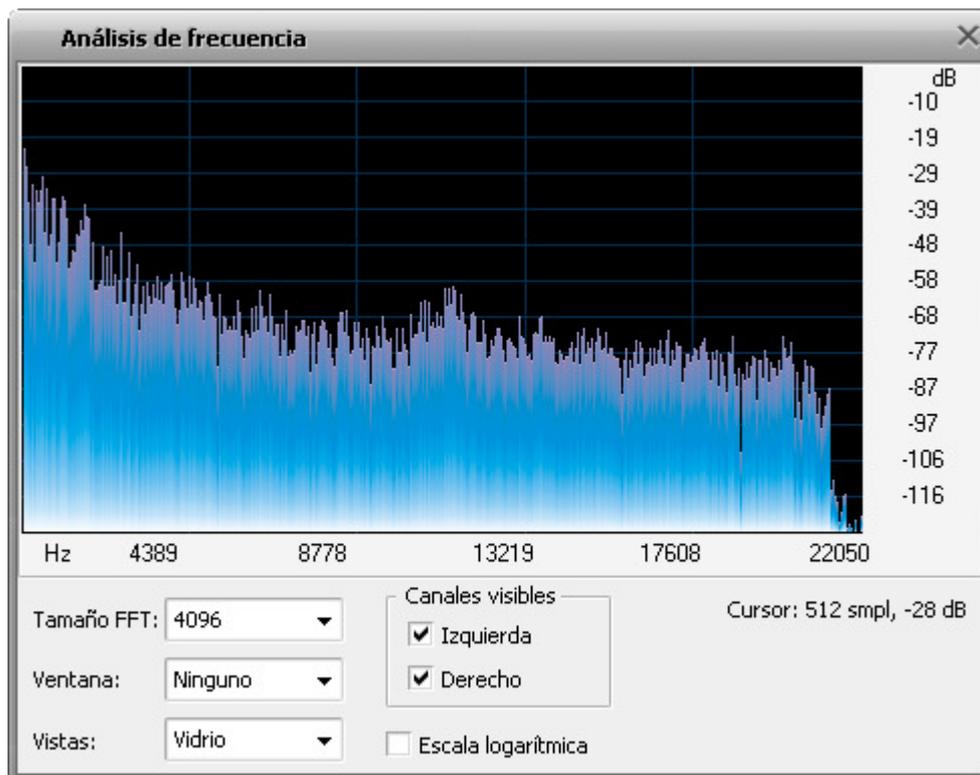
Detenido	44100 Hz, 16-bit, 2Canales	51.012Mb	00:05:03.229
----------	----------------------------	----------	--------------

En la parte izquierda de la barra Ud. puede ver el estado del archivo actual, así como la información sobre el formato de la forma de onda o sesión actual incluyendo la frecuencia de muestreo, el tamaño de muestreo y el número de canales. En la parte media de la **barra de estado** se muestra el tamaño de archivo. En la parte derecha de la barra Ud. puede ver la duración de audio (en **horas:minutos:segundos:miles de segundos**). Cuando Ud. cambia las unidades de la escala de tiempo a las muestras o fotogramas, las unidades de la duración se cambiará también.



Nota: Ud. puede mostrar o esconder la información sobre el archivo en la **barra de estado** usando el botón **barra de estado** de la pestaña **Herramientas**.

Ventana Análisis de frecuencia



La **Ventana Análisis de frecuencia** contiene un gráfico de las frecuencias en el punto de inserción (cursor de la flecha amarilla) o en el centro de la selección. Esta ventana "flota", que significa que Ud. puede hacer clic en la forma de onda en la pantalla principal de **AVS Audio Editor** para actualizar el análisis mientras que la ventana **Análisis de Frecuencia** está en la parte superior.

La información en esta ventana es como una "rebanada" o línea en la **vista espectral** de la forma de onda. La frecuencia más destacada se interpola y se muestra en la ventana de abajo. Ud. puede mover el ratón sobre el área del gráfico que muestra la frecuencia y componentes de amplitud de esta frecuencia.

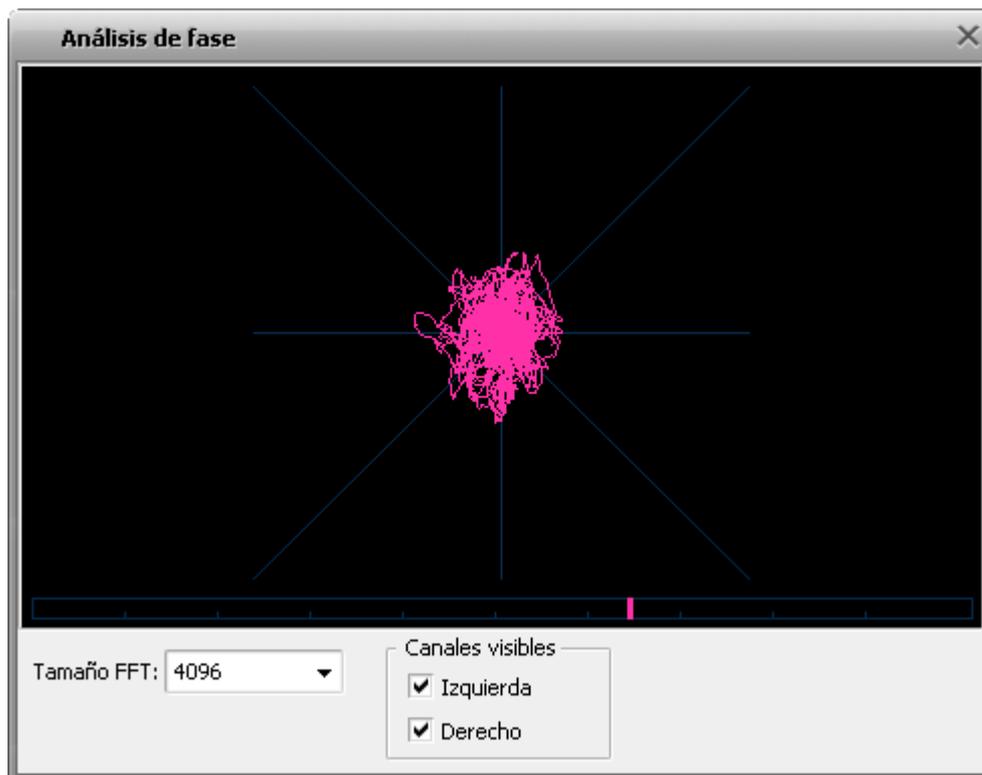
La ventana **Análisis de Frecuencia** se actualiza en tiempo real durante la reproducción de su archivo.

Ud. puede seleccionar las propiedades del **análisis de Frecuencia** usando las opciones apropiadas:

- **Tamaño FFT** - el tamaño del filtro FFT. Ud. puede seleccionar entre los siguientes valores: **64, 256, 1024, 4096** y **16384**.
- **Ventana** - la cantidad de la anchura de transición y cancelación de rizado que ocurren durante la filtración; cada de ellos resulta en una curva de frecuencia diferente. Seleccione entre las opciones **None, Welch, Bartlett, Hanning** y **Hamming**.
- **Tipo de vista** - el aspecto de gráfica. Seleccione entre las opciones **Analog, Normal, Fire, Glass** y **Kryptonite** en función de sus deseos y preferencias.
- **Canales visibles** - el número de canales de audio usados para producir el **Análisis de frecuencia**. Ud. puede seleccionar todos los canales o desactivar algunos de ellos. Uno de los canales debe estar siempre en la parte superior.

Para mostrar la ventrta **Análisis de frecuencia**, pase a la pestaña **Herramientas** y pulse el botón **Análisis de frecuencia**.

Ventana Análisis de fase



La ventana **Análisis de fase** se usa para revelar diferencia entre canales estéreo de un archivo de audio. Esta ventana "flota", que significa que Ud. puede hacer clic en la forma de onda en la pantalla principal de **AVS Audio Editor** para actualizar el análisis mientras que la ventana **Análisis de fase** está en la parte superior.

El análisis de fase puede ayudarle si Ud. planea convertir un archivo de estéreo al audio de un solo canal. Cuando Ud. convierte estéreo a mono, los sonidos de ambos canales se resumen. Si los sonidos en ambos canales están en fase, no habrán ningunos problemas. Si los canales del audio original están fuera de la fase, el archivo resultante de mono puede tener distorsiones de sonido considerables.

Para verificar si canales de audio del archivo, que Ud. intenta convertir a mono, están en fase, empiece la reproducción de archivo, después abra la ventana **Análisis de fase** pulsando el botón correspondiente en la pestaña **Herramientas**. Siga los cambios del color rojo en la imagen en la ventana. Si extiende verticalmente más (véase la imagen de arriba), eso significa que los canales izquierdo y derecho de su archivo de estéreo están en fase y se puede convertirlo a mono fácilmente. Si la imagen se extiende horizontalmente, Ud. puede corregirla a través de **invertir** uno de los canales del audio original. Al terminar esta operación Ud. puede convertir su archivo a mono.

La ventana **Análisis de fase** se actualiza en tiempo real durante la reproducción de su archivo.

Ud. puede seleccionar las propiedades del **Análisis de fase** usando las opciones apropiadas:

- **Tamaño FFT** - el tamaño del filtro FFT. Ud. puede seleccionar entre los siguientes valores: **64, 256, 1024, 4096** y **16384**. Cuanto mayor sea el valor, más preciso el análisis será, pero la velocidad de análisis completa se reducirá.
- **Canales visibles** - el número de canales de audio usados para producir el **Análisis de fase**. Ambos deben ser activados para la comparación del fase de la señal de estereo.

Atajos de teclado y ratón

Para acelerar su edición **AVS Audio Editor** le ofrece una amplia gama de atajos de teclado. Use la tabla debajo para saber como editar los datos de audio rápidamente y fácilmente.

Teclado

Controles	Atajo de teclado	Descripción
Controles de archivo	Ctrl+N	Se usa para crear un nuevo archivo que al principio está vacío
	Ctrl+O	Se usa para abrir una forma de onda existente
	Ctrl+S	Se usa para guardar la forma de onda actual en el disco
	Shift+Ctrl+S	Se usa para guardar el archivo de audio activo con otro nombre o ubicación del archivo en otro formato de archivo.
Controles de edición	Ctrl+A	Se usa para seleccionar la forma de onda completa
	Ctrl+Z	Se usa para para cancelar la última acción efectuada
	Shift+Ctrl+Z	Se usa para repetir el último comando o acción
	Ctrl+X	Se usa para cortar la forma de onda y ubicarla al portapapeles del programa
	Ctrl+C	Se usa para copiar la selección al portapapeles del programa interno
	Ctrl+V	Se usa para pegar del portapapeles interno
	Ctrl+T	Se usa para cortar todo excepto la selección
	Del	Se usa para borrar la selección
Controles de navegación	Flecha izquierda	Se usa para mover el cursor a la izquierda del Timeline
	Flecha derecha	Se usa para mover el cursor a la derecha del Timeline
	Home	Se usa para mover el cursor al principio de la forma de onda en el Timeline
	End	Se usa para mover el cursor al final de la forma de onda en el Timeline
Controles de selección	Shift+flecha izquierda	Se usa para aumentar el borde de la selección izquierdo
	Shift+flecha derecha	Se usa para aumentar el borde de la selección derecho
	Ctrl+flecha izquierda	Se usa para reducir el borde de la selección izquierdo
	Ctrl+flecha derecha/b>	Se usa para reducir el borde de la selección derecho
	Shift+Home	Se usa para mover el borde de selección izquierdo al principio de la forma de onda
	Shift+End	Se usa para mover el borde de selección derecho al final de la forma de onda
Controles de Zoom	Ctrl+ señal Más en el teclado numérico	Se usa para acercar
	Ctrl+señal Menos en el teclado numérico	Se usa para alejar
Varios	F1	Se usa para abrir el archivo Ayuda

Operaciones de ratón

Haga clic izquierdo y arrastre la forma de onda para hacer la selección.

Haga clic doble en una forma de onda con el botón izquierdo para seleccionar todo el fragmento visible de la forma de onda (cuando Ud. acerca la forma de onda con el zoom-in los áreas invisibles no serán seleccionadas).

Haga clic izquierdo en cualquier parte en la forma de onda y Ud. cambiará la posición del cursor de reproducción.

Para trabajar con formas de onda estéreo o multicanal, use la tecla **Control** junto con el puntero del ratón (al lado del cursor aparecerán las letras **L** o **R** - **L_f**, **R_f**, **C_f**, **LFE**, **L_r**, **R_r**, **L_s** y **R_s** para audio de ocho canales) y para activar sólo el canal necesario (los canales desactivados serán de color gris) haga clic izquierdo en él.

Haga clic izquierdo (el cursor de ratón se cambiará por una mano) y arrastre la barra para desplazar el cursor hacia adelante o hacia atrás en tiempo.

Haga clic y arrastre en la **escala de tiempo** para desplazarse horizontalmente.

Ponga el cursor en cualquier botón de la barra de herramientas para recibir la descripción de las funciones de este botón.

Haga clic doble en la barra de título para **Maximizar/Restaurar**.

Operaciones con la rueda del ratón

Gire la rueda del ratón hacia delante para acercar (zoom-in). Gire la rueda del ratón hacia atrás para alejar (zoom out).

Formatos de audio compatibles

La mayoría de los formatos media más comunes están soportados por **AVS Audio Editor**:

Formato	Lectura	Escritura
MP3 - MPEG-1 Layer 3 Audio (.mp3)	+	+
WMA - Windows Media Audio Format (.wma)	+	+
WAV, or WAVE - Waveform Audio Format (.wav)	+	+
M4A - MPEG-4 Compressed Audio Format (.m4a)	+	+
M4R - iPhone ringtones (.m4r)	+	+
AAC - Advanced Audio Coding (.aac)	+	+
AMR - Adaptive Multi-rate Audio (.amr)	+	+
OGG - Ogg Vorbis Audio Format (.ogg)	+	+
MP2 - Musicam, or MPEG-2 Level II (.mp2)	+	+
FLAC - Free Lossless Audio Codec (.flac)	+	+
AIFF - Audio Interchange File Format (.aiff)	+	-
AU - Au File Format (.au)	+	-

Formatos de vídeo compatibles

AVS Audio Editor es compatible con la mayoría de los formatos de vídeo modernos:

Formato	Lectura*	Escritura**
AVI Files - Audio Video Interleave (.avi, .ivf, .div, .divx, .mtv, .amv)	+	+ (excepto .mtv and .amv)
MPEG Video - Motion Picture Experts Group (.mpg, .mpeg, .mod, .mpe, .mvv, .m2v)	+	+ (excepto .m2v)
Windows Media Formats (.wmv, .asf)	+	-
Microsoft Digital Video Recorder (.dvr-ms)	+	-
CD Video (.dat)	+	-
DVD Video (.ifo)	+	-
VOB Video (.vob, .vro)	+	-
Blu-ray Video (index.bdm, index.bdmv, .m2ts)	+	-
AVCHD, HDV (.m2ts, .m2t, .mts, .tod)	+	+ (.mts and .tod only)
TS Files (.ts, .m2ts, .m2t, .mts, .tp)	+	-
DV Files (.dv)	+	-
Matroska Files (.mkv)	+	-
Ogg Vorbis Movie (.ogm, .ogg, .ogv, .oga, .ogx)	+	-
Real Media (.rm, .rmvb, .ram, .ivr)	+	-
Quick Time (.mov, .qt, .m4v, .mp4)	+	+
Mobile Video (.3gp2, .3gpp, .3gp, .3g2)	+	+
Flash Video (.flv)	+	+
Shockwave Flash (.swf)	+	-

* El soporte para lectura de un archivo de vídeo significa que Ud. puede importar su pista de audio en AVS Audio Editor, editarla y guardarla como archivo de audio en uno de los formatos compatibles.

** El soporte para para escritura de un archivo de vídeo significa que Ud. puede abrirlo en AVS Audio Editor como archivo de vídeo, editarlo y guardarlo como archivo de vídeo con la pista de audio editada.

Operaciones con archivos

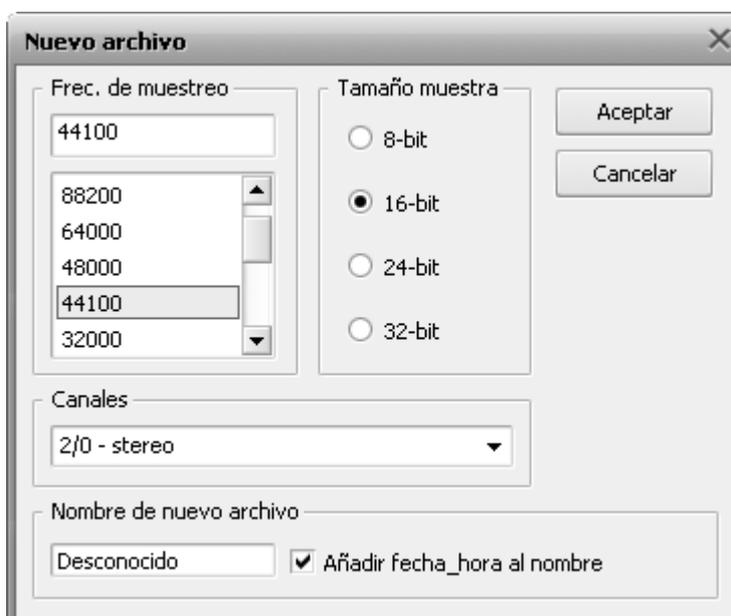
Cuando Ud. usa **AVS Audio Editor** Ud. tendrá que seleccionar algunos archivos, cargarlos en el programa, ver su información y guardarlos en formatos diferentes.

Usando los puntos de la pestaña **Archivo** Ud. puede hacer fácilmente lo siguiente:

- **crear un archivo nuevo;**
- **abrir un archivo actual para la edición;**
- **ver la información del archivo;**
- **guardar el archivo editado en uno de los formatos disponibles.**

Cómo crear un nuevo archivo

Pulse el botón **Nuevo...**  en la pestaña **Inicio** o **Archivo** (o bien use la misma opción **Crear nuevo archivo** en el menú del **Botón de aplicación** o de la **Barra de herramientas de acceso rápido**). La siguiente ventana se abrirá:



Seleccione la **frecuencia de muestreo** (8'000 - 96'000 Herz), el **tamaño de muestra** (8-bit - 32-bit) y el **número de canales** (1/0 - mono -- 3/4+LFE 7.1 surround) y pulse el botón **Aceptar** para crear rápidamente un archivo del formato seleccionado.



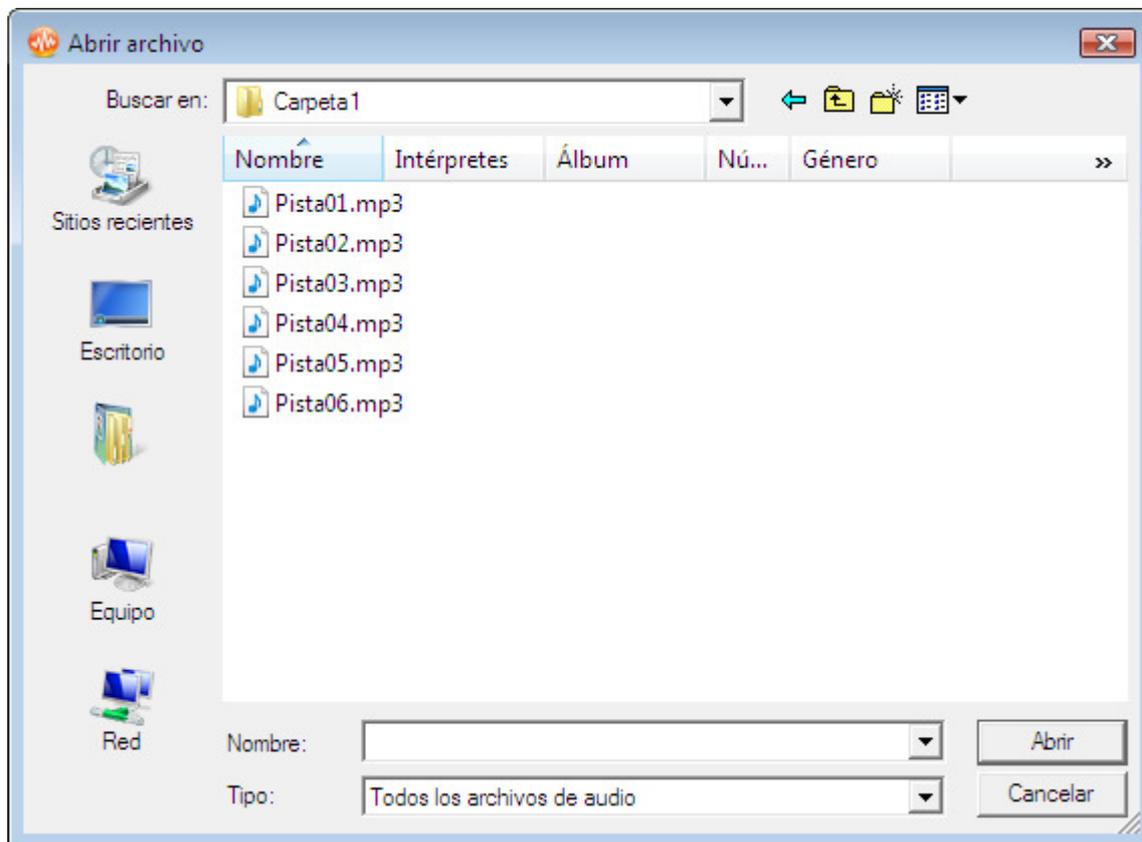
Nota: **AVS Audio Editor** crea todos los archivos usando un formato de audio temporal y guarda todos los cambios en el archivo editado sólo cuando Ud. selecciona **guardarlos** mediante uno de estos modos.

Cómo abrir archivos

Cómo abrir archivos de audio

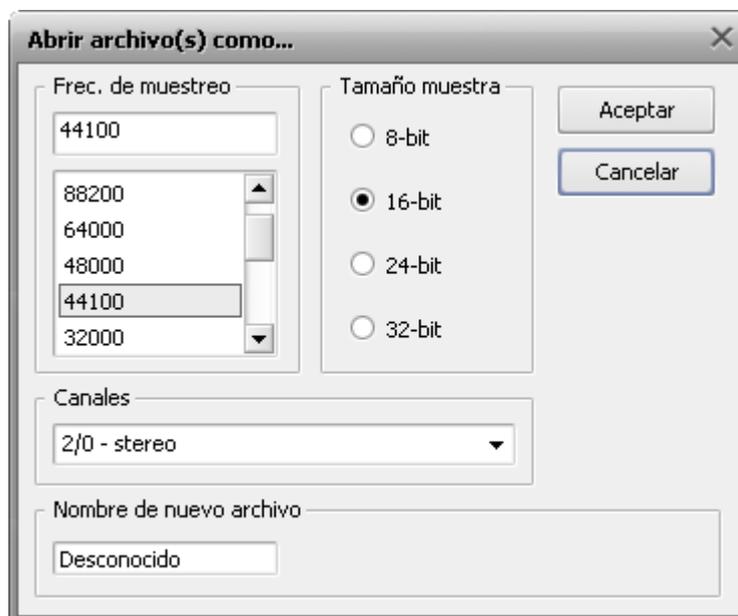
Para empezar a editar un archivo cárguelo primero en **AVS Audio Editor**. Hay varios modos como hacerlo:

1. Pulse el botón **Abrir...**  en la pestaña **Inicio** o **Archivo**. La siguiente ventana se abrirá:



Ud. puede seleccionar un solo archivo o varios archivos con su ratón o teclado y pulse el botón **Abrir**.

2. Seleccione el botón **Abrir como...**  en la pestaña **Inicio** o **Archivo** (la opción **Abrir como...** se mostrará después de pulsar la flecha al lado del botón **Abrir**). La opción le permitirá abrir el archivo como si fuera de algún otro formato (el metodo de conversión "rápido y fácil"). Después de seleccionar un solo archivo o varios archivos en la venta de arriba, le ofrecemos fijar los siguientes parámetros:



Seleccione la **frecuencia de muestreo** (8'000 - 96'000 Herz), el **tamaño de muestra** (8-bit - 32-bit) y el **número de canales** (1/0 - mono -- 3/4+LFE 7.1 surround) y pulse el botón **Aceptar** para crear rápidamente un archivo del formato seleccionado.



Nota: AVS Audio Editor crea todos los archivos usando un formato de audio temporal y guarda todos los cambios en el archivo editado sólo cuando Ud. selecciona **guardarlos** mediante uno de estos modos.

3. Seleccione el botón **Abrir y adicionar...**  de la pestaña **Inicio** o **Archivo** (la opción **Abrir y adicionar...** se mostrará después de pulsar la flecha al lado del botón **Abrir**). Esta opción le permitirá abrir su archivo y añadirlo a él que está abierto ya juntando dos archivos en un solo. El segundo archivo se añadirá al final del primer abierto.

AVS Audio Editor tiene soporte para la mayoría de los formatos de audio. Cuando Ud. carga un archivo para la edición, AVS Audio Editor convierte la forma de onda a su propio archivo temporal para editar y manejar rápidamente y mejor archivos de un mayor tamaño.

Cómo abrir archivos de vídeo

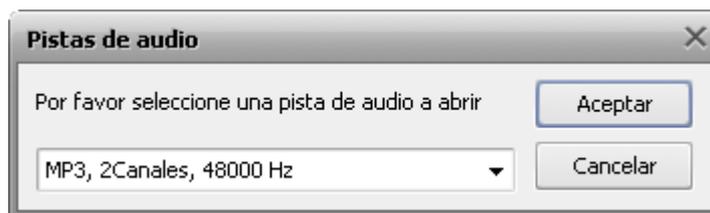
Ud. puede importar un archivo de vídeo en AVS Audio Editor para editar sus pistas de audio. Ud. puede abrir archivos de vídeo de los siguientes formatos:

- archivos AVI (.avi, .ivf, .div, .divx)
- archivos Mpeg (.mpg, .mpeg, .mod, .mpe, .mvv)
- archivos Quick Time (.mov, .qt, .m4v, .mp4)
- Mobile Video (.3gp2, .3gpp, .3g2, .3gp)
- AVCHD (.mts, .tod)
- Flash Video (.flv)

Para abrir un archivo de vídeo pulse el botón **Abrir...**  en la pestaña **Inicio** o **Archivo**. Navegue por el archivo de vídeo necesario (asegúrese que la opción **Todos los archivos de vídeo** está activada en la ventana abierta) y pulse **Abrir**. El vídeo seleccionado se añadirá a la selección **Archivos** del panel **Efectos y filtros**:



Si el archivo de vídeo, que Ud. está importando, contiene varias pistas de audio, la siguiente ventana se abrirá:



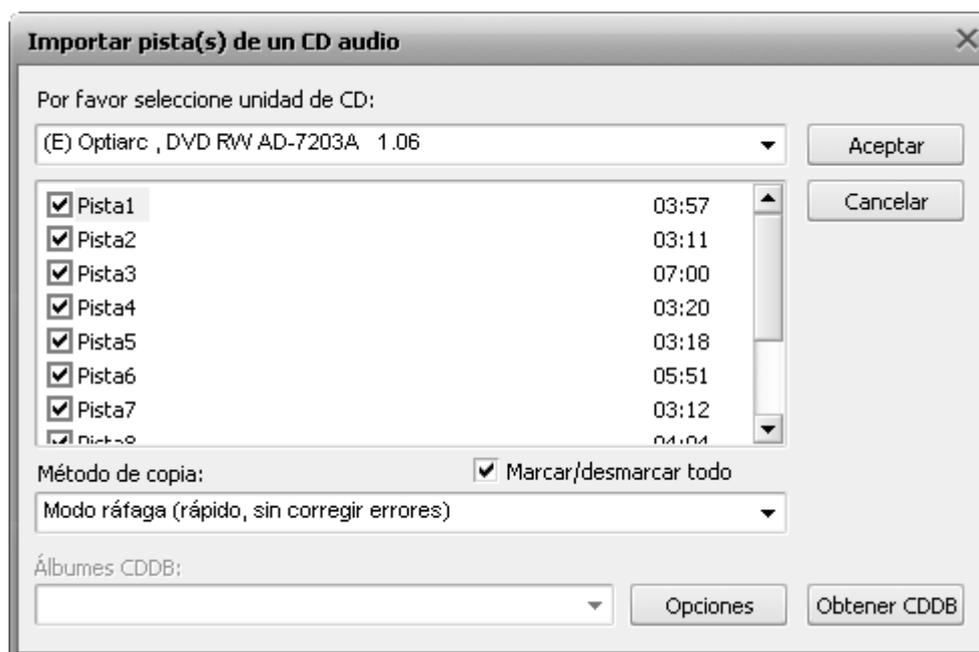
Seleccione una pista de audio requerida y pulse **Aplicar**. El archivo de vídeo con el audio seleccionado se importará en el programa.

Ud. puede editar una pista de audio de su archivo de vídeo así como cualquier pista de audio cargada en el programa. Tenga en cuenta que Ud. puede aplicar un **número limitado** de efectos a sus pistas de audio. **AVS Audio Editor** no le permitirá aplicar efectos que cambian la duración de pista y generar sonidos.

Cuando Ud. **guarda** su archivo de vídeo, se puede cambiar el formato de la pista de audio. El resultado será guardado como archivo de vídeo con la pista de audio editada y el formato seleccionado.

Cómo copiar un CD de audio

AVS Audio Editor le permite copiar CD de audio e importar el audio copiado en el programa para la edición. Para cargar archivos de audio de un CD en **AVS Audio Editor** pulse el botón **Copiar de CD** en la pestaña **Inicio** o **Archivo**. La siguiente ventana se abrirá:



Seleccione la **unidad de CD** con el disco que contiene las pistas que Ud. desea cargar en el programa. En cuanto lo haga, todas las pistas en el disco se mostrarán en el área debajo.

Desactive las casillas de las pistas que Ud. no planea importar en **AVS Audio Editor**. Use la opción **Marcar/Desmarcar todo** para hacer o cancelar la selección de todas las pistas en la lista.

Especifique el **método de copia** en la ventana apropiada. Las siguientes opciones están disponibles:

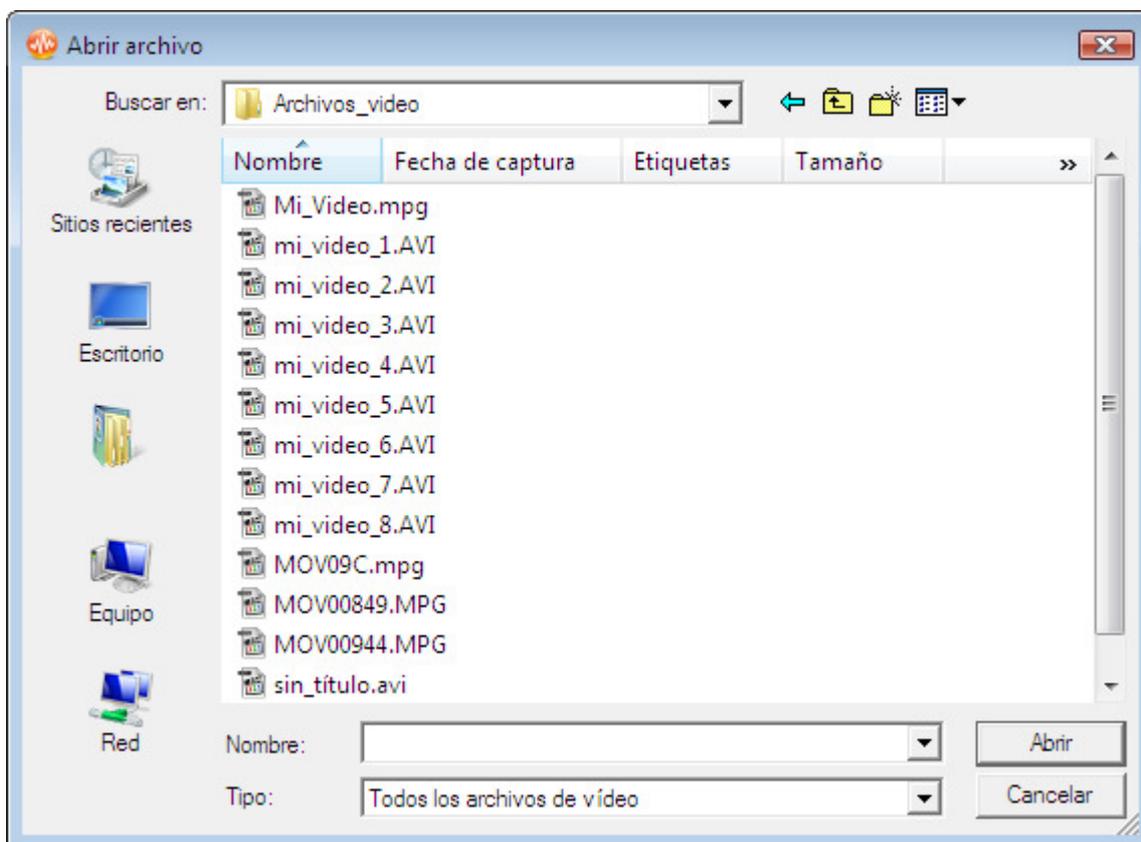
- **Burst Mode** - (modo ráfaga) - se utiliza para copia rápida sin corregir errores. Selecciónelo para extraer discos en perfecto estado (sin rasguños u otro daño visible).
- **Sync Mode** (modo de sincronización) - se utiliza para copia rápida. Sólo errores de jitter serán corregidos si hay algunos.
- **Secure Mode** (modo de seguridad) - se utiliza para copia de buena calidad. Los errores serán corregidos con precisión doble pero la velocidad de copia se reducirá.
- **Paranoid Mode** (modo de paranoia) - el modo mas lento y preciso de los disponibles.

Haga clic en **Aceptar** para iniciar el proceso de copia. Haga clic en **Cancelar** a cualquier hora durante el proceso de copia para anularlo.

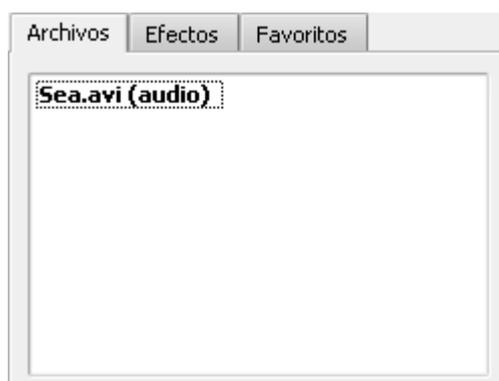
Al terminar la copia, todas las pistas seleccionadas surgirán en la pestaña **Archivos** del panel **Efectos y filtros**.

Cómo importar audio desde vídeo

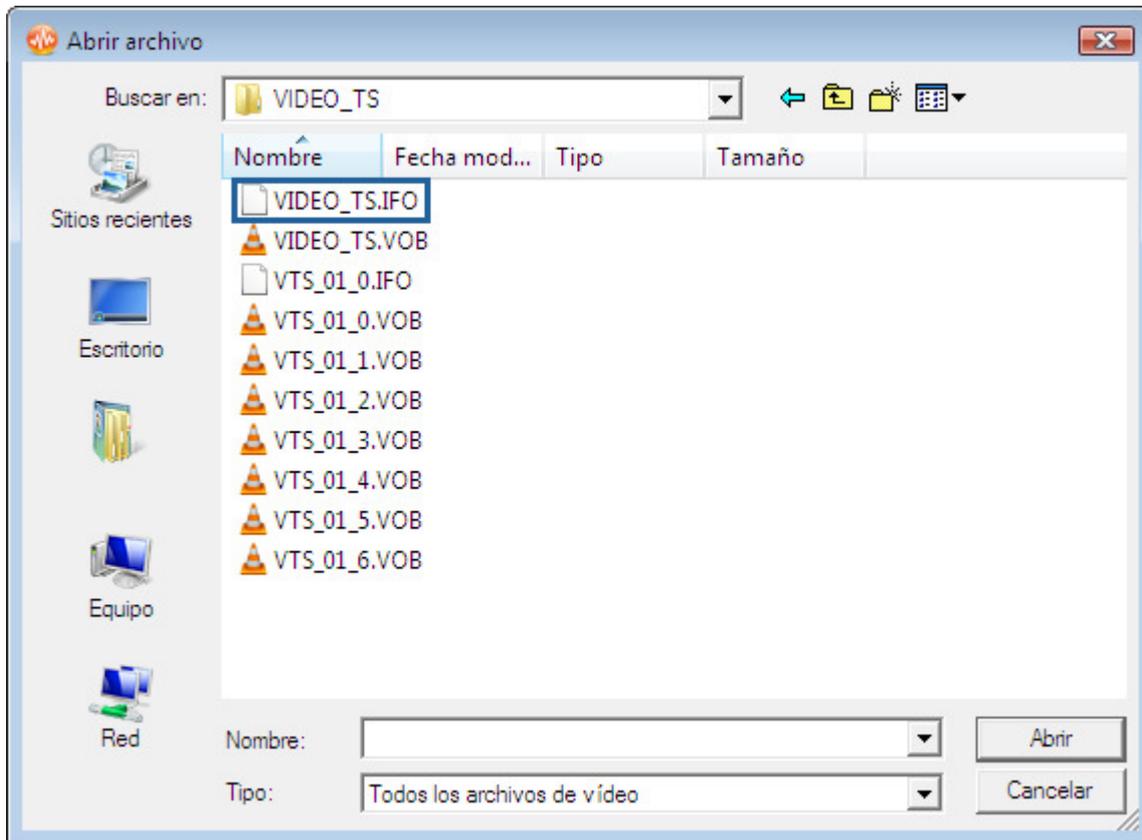
AVS Audio Editor le permite cargar pistas de audio desde su archivo de vídeo, editar y guardarlas en uno de los formatos de audio disponibles. Para importar una pista de audio desde vídeo, pulse el botón **Importar de vídeo** en la pestaña **Inicio** o **Archivo**. La siguiente ventana se abrirá:



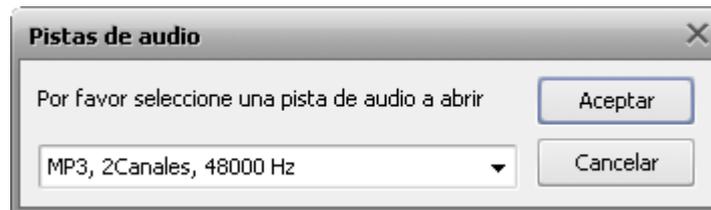
Navegue por un archivo de vídeo que Ud. intenta importar y pulse **Abrir**. La pista de audio del vídeo seleccionado se añadirá a la sección **Archivos** del panel **Efectos y filtros**:



Si Ud. intenta importar una pista de audio de su vídeo de **DVD**, seleccione el archivo **video_ts.ifo** cuando Ud. abre su DVD:



Si un archivo de vídeo contiene varias pistas de audio, la siguiente ventana se abrirá:

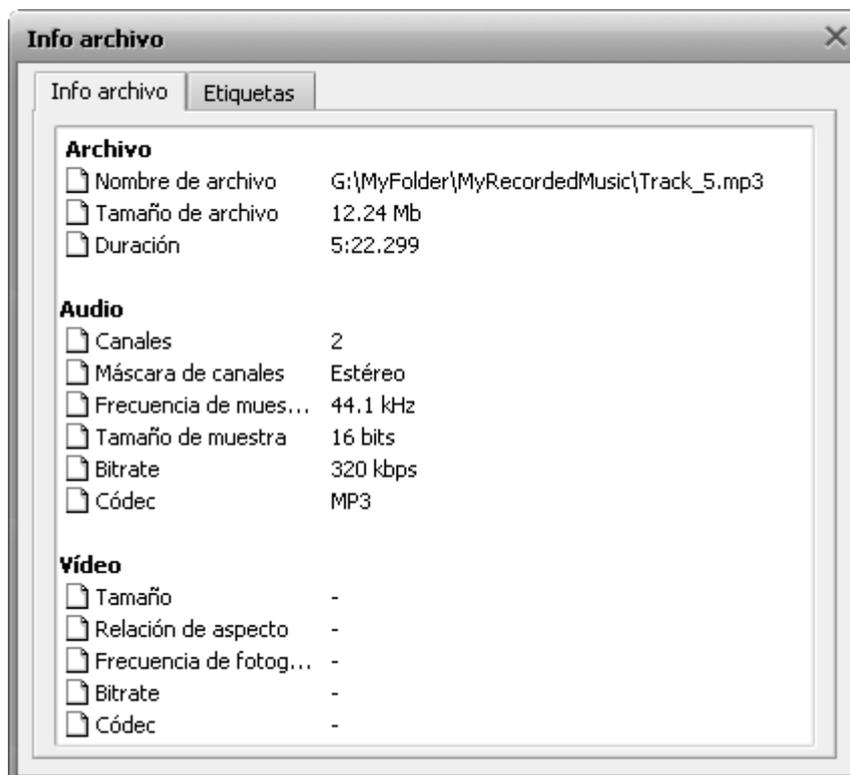


Seleccione una pista de audio necesaria y pulse **Aplicar**. La pista de audio seleccionada se importará en el programa.

Información de archivo y etiquetas de audio

Cuando Ud. abre un archivo primero será útil saber tanto sobre este archivo como sea posible. Para hacerlo pulse el botón

Info/Etiquetas  en la pestaña **Archivo**:



La ventana abierta que se llama también **Archivo** contiene la siguiente información:

- La sección **Archivo** contiene la siguiente información: **nombre de archivo**, **tamaño de archivo** y su **duración**.
- La sección **Audio** contiene la información sobre las propiedades de la pista de audio incluyendo **frecuencia de muestra**, **tamaño de muestra**, **número de canales** y el **codec** usado para comprimirlo.
- La sección **Vídeo** muestra la información sólo en caso de **cargar un archivo de vídeo** en el programa. Incluye **tamaño**, **relación de aspecto**, **velocidad de fotograma**, **bitrate** y el **codec** usado para la compresión de archivos de vídeo.

Info archivo

Info archivo | Etiquetas

Pista: 9

Título: Track 09

Intérprete:

Álbum:

Año: 2010 Género: Blues

Comentario:

Copyright:

Compositor:

URL:

Codificado por:

Int. original:

Guardar

Restablecer

Cerrar

Aplicar información a todos los archivos seleccionados

La pestaña **Etiquetas** de esta ventana contiene la lista de etiquetas de audio que pueden ser editados y guardados en el archivo de salida. Etiquetas de audio son los datos textuales sobre archivos de audio tales como un nombre y número de pistas, autor de la canción, su fecha de salida etc. Será útil llenar los campos de etiquetas, porque muchos lectores de audio usan etiquetas en vez de nombres de archivos durante la reproducción de archivos de audio.

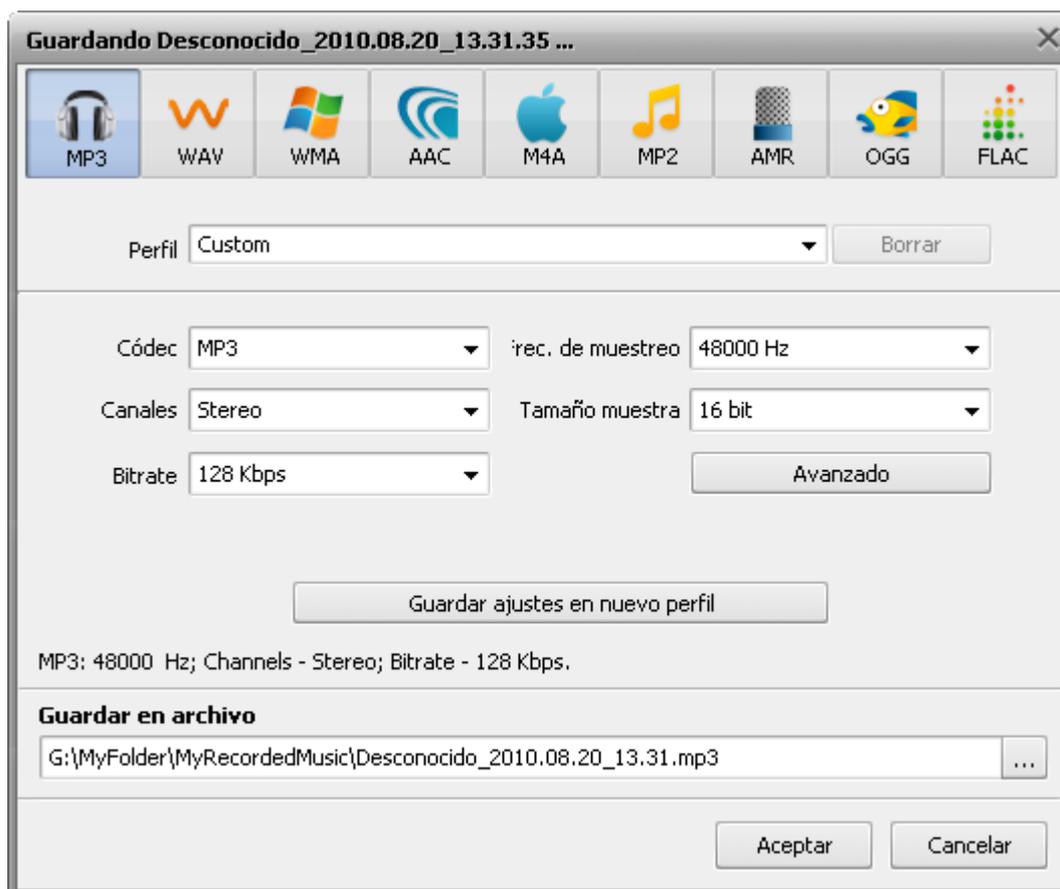
Llene los campos de etiquetas requeridos (los datos de estos campos son opcionales). Pulse el botón **Guardar** para aceptar los cambios y cerrar la ventana **Archivo**, el botón **Restablecer** para volver a la información sobre la etiqueta original o el botón **Cerrar** para descartar los cambios y cerrar esta ventana.

Cómo guardar archivos

Cómo guardar archivos de audio

Ud. puede cambiar el formato del archivo editado cuando Ud. lo guarda. Lo puede necesitar para reducir el tamaño de un archivo de audio, cambiar el número de canales, reproducir un archivo con portátiles, tales como móviles, lectores portátiles, etc.

Para cambiar un formato y guardar el archivo con este nuevo formato pulse el botón **Guardar como...**  en la pestaña **Archivo** (o bien use la misma opción **Guardar como...** en el menú del **Botón de aplicación** o de la **Barra de herramientas de acceso rápido**). La siguiente ventana se abrirá:



Aquí Ud. puede seleccionar un formato del archivo de salida y especificar los parámetros de salida tales como **velocidad de muestreo (frecuencia)**, **bitrate** y el número de **canales**.



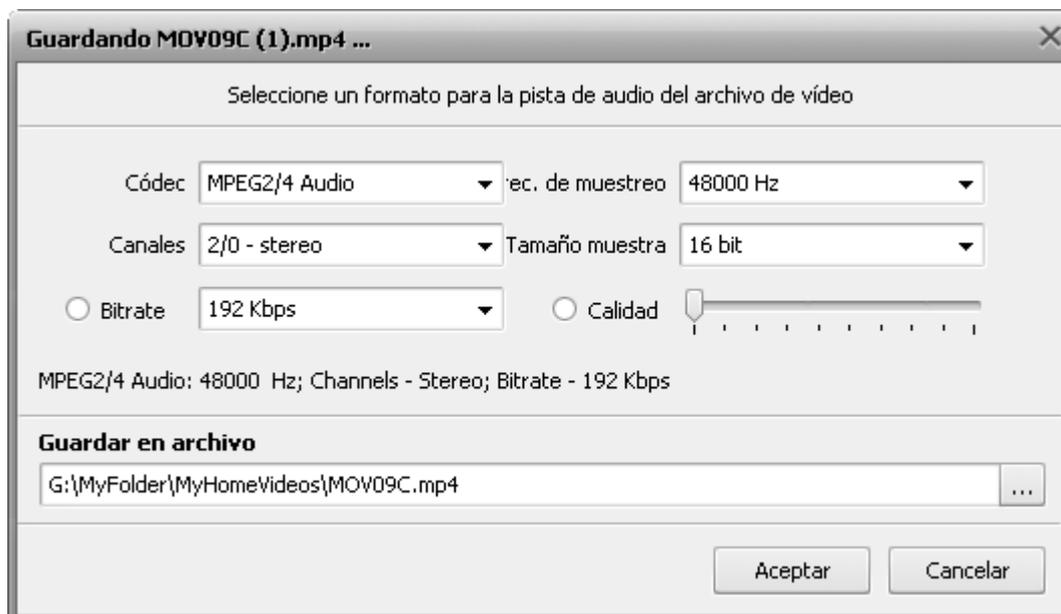
Nota: algunos formatos, tales como **AAC**, **M4A**, **WMA** y **WAV** le permiten seleccionar más de dos canales. Ud. puede fijar hasta ocho canales en función de sus deseos y los dispositivos que se usarán para reproducir el audio resultante.

Después de seleccionar todos los parámetros, pulse el botón **Aceptar** para aceptar los cambios y guardar un archivo de audio o **Cancelar** para descartar los cambios y cerrar esta ventana.

Si Ud. ha cargado varios archivos en **AVS Audio Editor** y quisiera guardar todos de ellos, puede usar el botón **Guardar todo**  en la pestaña **Archivo**. Además se puede guardar no todo el archivo sino sólo una parte seleccionada actualmente usando el botón **Guardar selección como...**  en la pestaña **Archivo**.

Cómo guardar archivos de vídeo

Para guardar un archivo de vídeo con la pista de audio editada, pulse el botón **Guardar** o **Guardar como...**  en la pestaña **Archivo** (o bien use las mismas opciones **Guardar** en el menú del **Botón de aplicación** o de la **Barra de herramientas de acceso rápido**). La siguiente ventana se abrirá:



Seleccione un formato y parámetros de la pista de audio, pulse el botón **Aceptar** para aceptar los cambios y guardar el archivo de vídeo o **Cancelar** para descartar los cambios y cerrar esta ventana. El resultado se guardará como archivo de vídeo con la pista de audio editada del formato seleccionado.



Nota: AVS Audio Editor fija el directorio del vídeo de origen en el campo **Guardar en archivo** como predeterminado. Entonces, si Ud. no intenta modificar el archivo de entrada pulse el botón **Navegar** y seleccione otro directorio para su vídeo de salida o especifique otro nombre en el campo **Guardar en archivo**.

Reproducción y grabación de audio

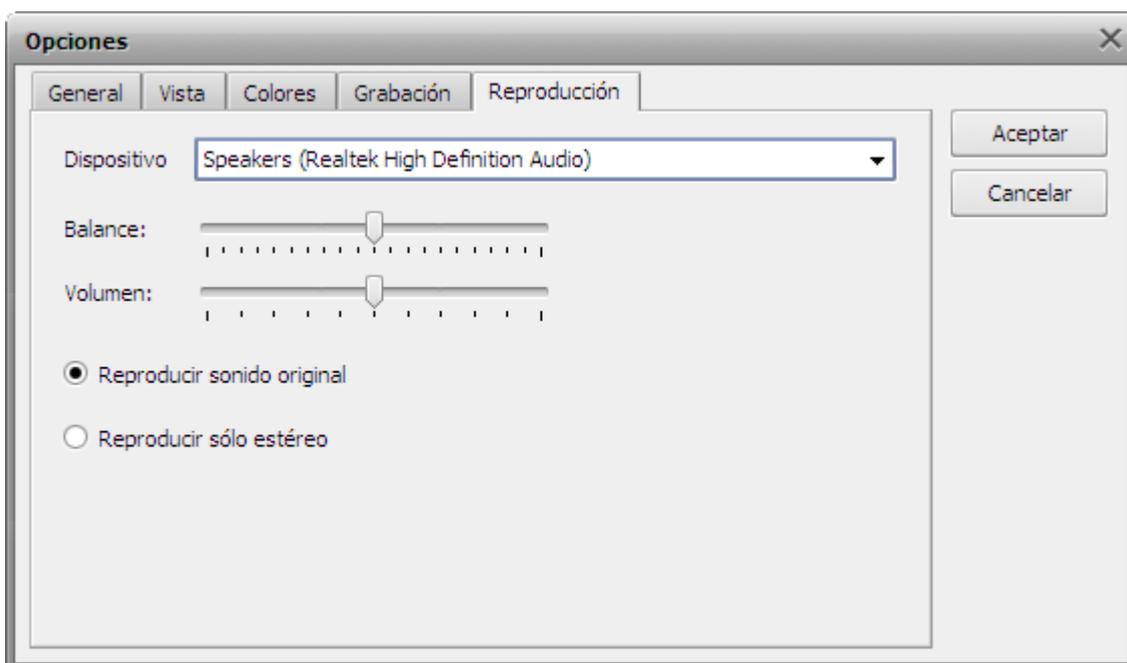
En **AVS Audio Editor** usted puede usar las opciones de **reproducción** y **grabación**, así como otras funciones de lectores ordinarios. La **barra del reproductor de audio** está ubicada en el rincón inferior izquierdo de la **pantalla principal**.

▶ - El botón **Reproducción** se usa para reproducir un fragmento que se muestra en la forma de onda en este momento, o una parte que es seleccionada.

|| - El botón **Pausa** se usa para interrumpir la reproducción.

■ - El botón **Detener** se usa para detener la reproducción de la forma de onda.

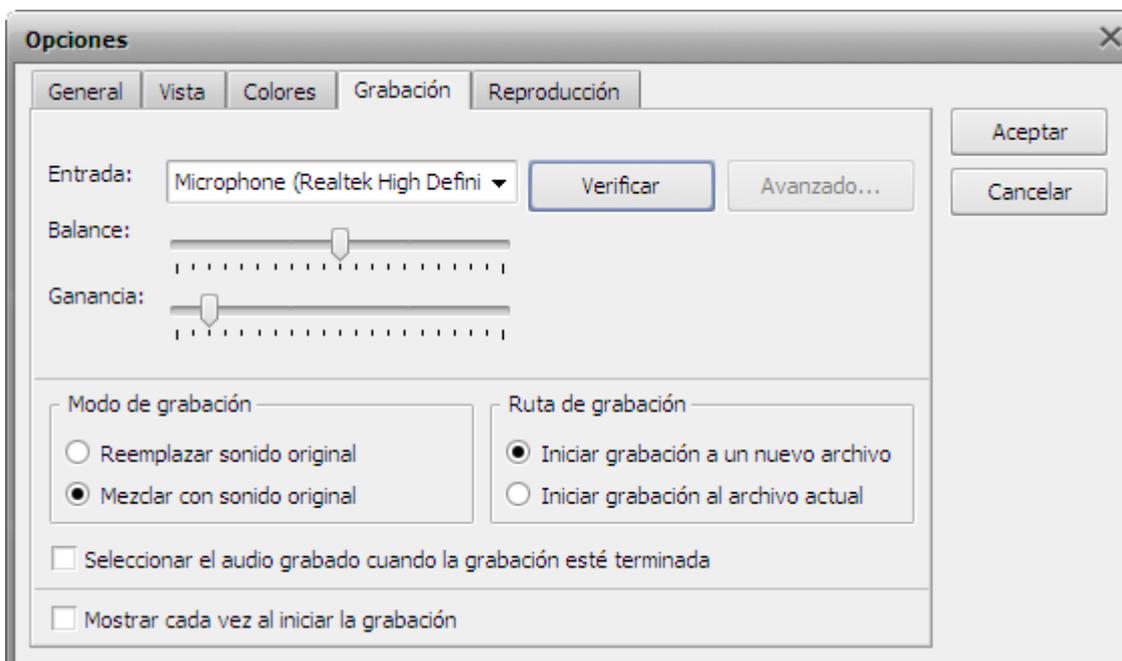
Para ajustar el volumen y balance de la reproducción, pulse el botón **Opciones** en la pestaña **Herramientas**. En la ventana abierta cambie a la pestaña **Reproducción**:



Seleccione el dispositivo que desea usar para la reproducción en la lista desplegable del campo **Dispositivo**. Use la barra de desplazamiento **Balance** para determinar el balance (mueva el cursor a la izquierda para hacer que el sonido se reproduzca en el altavoz izquierdo, muévelo a la derecha para reproducir el sonido en el altavoz derecho). Use la barra de desplazamiento **Volumen** para determinar el volumen (mueva el cursor a la izquierda para bajar el volumen, muévelo a la derecha para subir el volumen). Las opciones **Reproducir sonido original** y **Reproducir sólo estéreo** se usan para permitir al lector decidir cómo reproducir el audio. Esto puede ser útil a la hora de reproducir el sonido multicanal (5.1 y más canales, por ejemplo) en los altavoces/auriculares estéreo.

● - Pulse el botón **Grabar** en la barra del **reproductor de audio** para empezar la grabación en el punto de inserción actual.

Se puede configurar los dispositivos de entrada directamente desde el **AVS Audio Editor**, sin tener que acceder al **Panel de control**. Para hacerlo pulse el botón **Opciones...** en la pestaña **Herramientas**. En la ventana abierta **Opciones** cambie a la pestaña **Grabación**. Aparecerá el pantalla donde usted podrá configurar los dispositivos:



En la parte superior usted podrá:

- seleccionar el dispositivo que será usado para la grabación de sonido y la entrada activa. Abra la lista desplegable y seleccione el dispositivo necesario de la lista, en el caso de que tenga más de un dispositivo instalado en su ordenador;



Nota: si usted usa Windows Vista, podrá seleccionar el dispositivo y la entrada activa en un mismo campo **Entrada** (el nombre del dispositivo aparecerá entre paréntesis). Si usted usa Windows XP, el dispositivo de entrada se mostrará en el campo **Dispositivo** y la lista de entradas disponibles se mostrará en el área más abajo.

- determinar el **Balance** del dispositivo - la diferencia del volumen de sonido en los canales izquierdo y derecho;
- determinar la **Ganancia** del dispositivo - el volumen de sonido del dispositivo seleccionado;
- verificar el funcionamiento del dispositivo pulsando el botón **Verificar** para asegurarse de que el **balance** y la **ganancia** están puestas correctamente y el dispositivo mismo funciona bien.

En el apartado **Modo de grabación** usted puede elegir entre dos opciones disponibles:

- **Reemplazar sonido original** - se usa para reemplazar toda la señal de audio presente en el archivo original con el sonido grabado.
- **Mezclar con sonido original** - se usa para mezclar la grabación con la señal de audio del archivo original.

En el apartado **Ruta de grabación** usted puede elegir entre dos opciones disponibles:

- **Iniciar grabación a un nuevo archivo** - se usa para iniciar la grabación a un nuevo archivo. Un nuevo archivo será creado cada vez que se pulse el botón **Grabar**.
- **Iniciar grabación al archivo actual** - se usa para grabar varias sesiones de grabación a un mismo archivo. No se creará ningún archivo nuevo al pulsar el botón **Grabar**, la señal seguirá grabándose al archivo actual.

Finalmente, active/desactive las opciones **Seleccionar el audio grabado cuando la grabación esté terminada** y **Mostrar cada vez al iniciar la grabación** para activar/desactivar las funciones correspondientes.

Una vez configurados todos los parámetros, pulse el botón **Aceptar** para aceptar los cambios realizados y seguir con la grabación a través del dispositivo seleccionado y configurado.

Zoom

Use los botones del **Zoom horizontal** que Ud. puede encontrar en la **Barra de herramientas de Zoom** en la parte inferior de la **ventana principal** para obtener la vista más o menos detallada de la forma de onda actual. Ud. puede acercar la forma de onda hasta sus muestras individuales, que se representan como cuadros pequeños en una línea (la línea misma representa una interpretación analógica de los datos digitales).

En la siguiente tabla Ud. encontrará la descripción de cada botón:

Zoom horizontal

Botón	Nombre	Descripción
	Acercar	Se usa para acercar el centro del audio actual. Después de acercar use la escala de tiempo para desplazarse hasta la ubicación deseada.
	Alejar	Se usa para alejar el zoom desde la posición actual.
	Vista completa	Se usa para caber toda la forma de onda o sesión en la pantalla.
	Acercar borde izquierdo de la selección	Se usa para acercar el borde izquierdo de la selección actual..
	Acercar la selección	Se usa para acercar la selección actual. Si ninguna selección está hecha, este botón acerca en la posición actual del cursor.
	Acercar borde derecho de la selección	Se usa para acercar el borde derecho de la selección actual.

Los botones del **zoom vertical** suben o bajan la **escala vertical** verticalmente.

En la siguiente tabla Ud. encontrará la descripción de cada botón:

Zoom vertical

Botón	Nombre	Descripción
	Zoom in vertical	Se usa para aumentar la escala de resolución vertical de la forma de onda y la escala vertical .
	Zoom Out vertical	Se usa para reducir la escala de resolución vertical de la forma de onda y la escala vertical .

Opciones de edición

AVS Audio Editor le permite a un usuario realizar sencillas operaciones de edición de audio: copiar, pegar y borrar. Consulte las secciones apropiadas para leer más sobre estas operaciones:

- **Copiar**
- **Pegar**
- **Borrar y cortar**

Ud. puede también añadir **marcadores** a su archivo de audio para marcar los momentos importantes, simplificar la navegación por el archivo y **convertir un tipo de muestra** de su audio, cambiando su **frecuencia de muestreo**, **tamaño de muestra** y el **número de canales**. Consulte las secciones apropiadas para leer más sobre estas funciones.

Operaciones de copiar

Las siguientes operaciones de **copiar** están disponibles en **AVS Audio Editor**:

-  **Cortar** - se usa para cortar la selección del archivo activo y ubicarla al portapapeles del programa. Esta opción le permite cortar sólo una parte seleccionada del audio, entonces si ninguna parte del archivo de audio ha sido seleccionada no se cortará y copiará nada. Cuando Ud. corta una parte de audio puede insertarla después a alguna otra posición del mismo audio o a otro audio, abierto en **AVS Audio Editor** usando una de las opciones de **Pegar**.
-  **Copiar** - se usa para copiar la selección al portapapeles del programa interno. Esta opción le permite copiar sólo una parte seleccionada del audio, entonces si ninguna parte del archivo de audio ha sido seleccionada no se copiará nada. Cuando Ud. copia una parte de audio Ud. puede insertarla después a alguna otra posición del mismo audio o a otro audio abierto en **AVS Audio Editor** usando una de las opciones de **Pegar**.
-  **Copiar a nuevo** - se usa para copiar la selección o el archivo entero a un nuevo. Un archivo nuevo se creará automáticamente y tendrá los mismos parámetros (frecuencia de muestreo, tamaño de muestra y el número de canales) como el archivo actual. Esta opción le permite copiar sólo una parte seleccionada del audio, entonces si ninguna parte del archivo de audio ha sido seleccionada no se copiará nada.
-  **Copiar al portapapeles** - se usa para copiar la selección al portapapeles de Windows. Esta opción le permite copiar sólo una parte seleccionada del audio, entonces si ninguna parte del archivo de audio ha sido seleccionada no se copiará nada. Cuando Ud. copia una parte de audio Ud. puede insertarla después a alguna otra posición del mismo audio o a otro audio, abierto en **AVS Audio Editor** usando una de las opciones de **Pegar**. Esta opción es útil cuando hay varias copias de **AVS Audio Editor** abiertas y Ud. quisiera copiar algún entre ellas o si Ud. usa también algún otro editor e intenta copiar audio allí.



Nota: todas las opciones de **Copiar** están disponibles en la pestaña **Edición**.

Operaciones de pegar

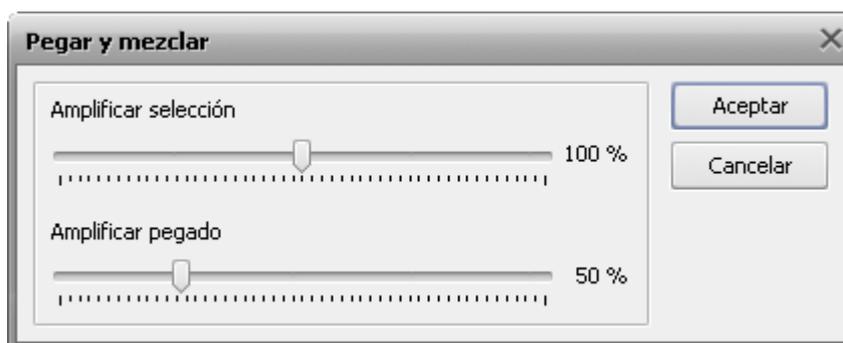
Las siguientes operaciones de **Pegar** están disponibles en **AVS Audio Editor**:

- 
Pegar - se usa para pegar (insertar) un fragmento de audio anteriormente **copiado** al archivo de audio actual. Se insertará directamente desde la posición del cursor ampliando el archivo para que el fragmento se quepa en este archivo. Por ejemplo, si Ud. tiene un archivo de tres minutos y pega un fragmento copiado de 20 segundos, el audio resultante durará 3 minutos 20 segundos. Si alguna parte de este archivo ha sido seleccionada antes de la operación de pegar, será sobrescrita.
- 
Pegar desde archivo - se usa para pegar (insertar) un archivo de audio al archivo de audio actual. Al seleccionar esta opción se abrirá la ventana **Open File** (Abrir archivo) para permitirle seleccionar un archivo de audio. Se insertará directamente desde la posición del cursor ampliando el archivo para que el fragmento se quepa en este archivo. Por ejemplo, si Ud. tiene un archivo de tres minutos y pega un fragmento copiado de 20 segundos, el audio resultante durará 3 minutos 20 segundos. Si alguna parte de este archivo ha sido seleccionada antes de la operación de pegar, será sobrescrita.
- 
Pegar desde portapapeles - se usa para pegar (insertar) un fragmento de audio anteriormente **copiado** al archivo de audio actual. Esta opción es útil cuando hay varias copias de **AVS Audio Editor** abiertas y Ud. quisiera copiar y pegar algún entre ellas o si Ud. usa también algún otro editor e intenta pegar audio allí. Se insertará directamente desde la posición del cursor ampliando el archivo para que el fragmento se quepa en este archivo. Por ejemplo, si Ud. tiene un archivo de tres minutos y pega un fragmento copiado de 20 segundos, el audio resultante durará 3 minutos 20 segundos. Si alguna parte de este archivo ha sido seleccionada antes de la operación de pegar, será sobrescrita.



Nota: para usar esta opción con más de una sola copia de **AVS Audio Editor** Ud. tendrá que usar la opción **copiar al portapapeles** en una de ellas y **pegar desde portapapeles** en otra, para que el fragmento pueda estar disponible a todas las copias del programa.

- 
Pegar y mezclar - se usa para pegar (insertar) un fragmento de audio anteriormente **copiado** al archivo de audio actual. Se insertará directamente desde la posición del cursor sobrescribiendo el audio original sin cambiar su duración. Por ejemplo, si Ud. tiene un archivo de tres minutos y pega un fragmento copiado de 20 segundos, el audio resultante se quedará 3 minutos. Antes de pegar algún audio, Ud. puede cambiar los siguientes parámetros:



Fije la opción **Amplificar selección** para cambiar el archivo de audio actual o amplificación de selección en relación al resto de audio y **Amplificar pegado** para fijar el volumen del audio en la mezcla insertada. Si alguna parte de este archivo ha sido seleccionada antes de la operación de pegar, la opción **Pegar y mezclar** se aplicará sólo a esta parte.

- 
Pegar y mezclar desde archivo - se usa para insertar un archivo de audio al archivo de audio actual. Al seleccionar esta opción se abrirá la ventana **Open File** (Abrir archivo) para permitirle seleccionar un archivo de audio. Se insertará desde la posición del cursor sobrescribiendo el audio original sin cambiar su duración. Por ejemplo, si Ud. tiene un archivo de tres minutos y pega un fragmento copiado de 20 segundos, el audio resultante se quedará 3 minutos. Si alguna parte de este archivo ha sido seleccionada antes de la operación de pegar, la opción **Pegar y mezclar** se aplicará sólo a esta parte.



Nota: todas las operaciones de **Pegar** están disponibles en la pestaña **Edición**.

Operaciones de borrar y cortar

Las siguientes operaciones de **borrar y cortar** están disponibles en **AVS Audio Editor**:

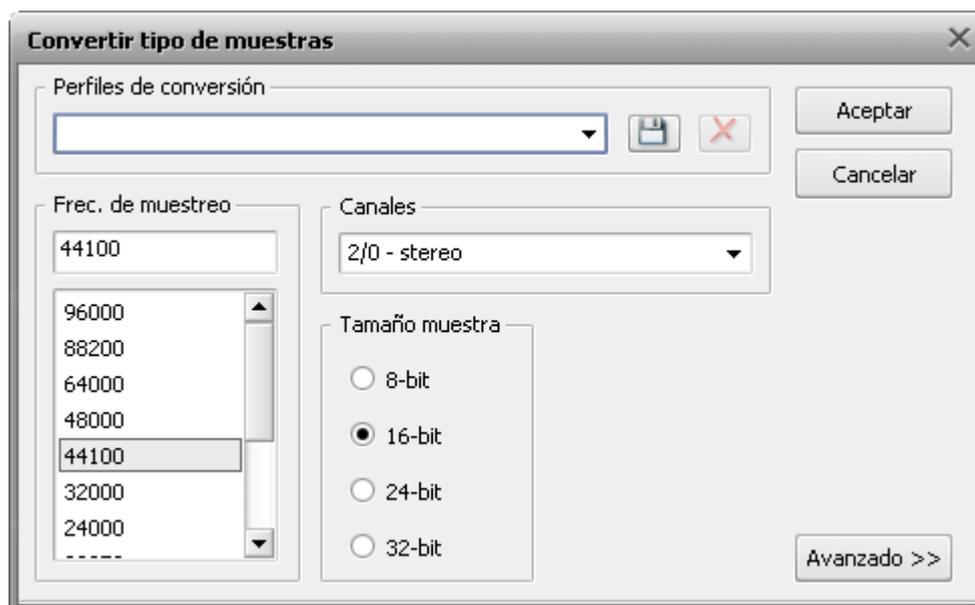
- **Borrar** - se usa para quitar un fragmento del archivo de audio actual. La opción le permite borrar sólo una parte seleccionada del audio, entonces si ninguna parte del archivo de audio ha sido seleccionada, no se borrará nada.
- **Recortar selección** - se usa para borrar todo menos la parte seleccionada. Es lo contrario de **Borrar**. Esta opción le permite borrar sólo alguna parte del audio si hay una parte seleccionada, entonces si ninguna parte del archivo de audio ha sido seleccionada, no se borrará nada.



Nota: las opciones **Borrar** y **Recortar selección** están disponibles en la pestaña **Edición**.

Conversión de tipo de muestras

Para convertir el tipo de muestra, la resolución de bits y el formato de canal del audio cargado en **AVS Audio Editor** a un nuevo tipo de formato (por ejemplo 44KHz/16-bit/estéreo a 22KHz/8-bit/mono) use el control **Tipo de conversión** en la pestaña **Edición**.



La opción **tipo de conversión** directamente procesa muestras dentro del archivo, o remuestrea los datos, para que el audio mantenga la misma frecuencia y duración como el archivo original.

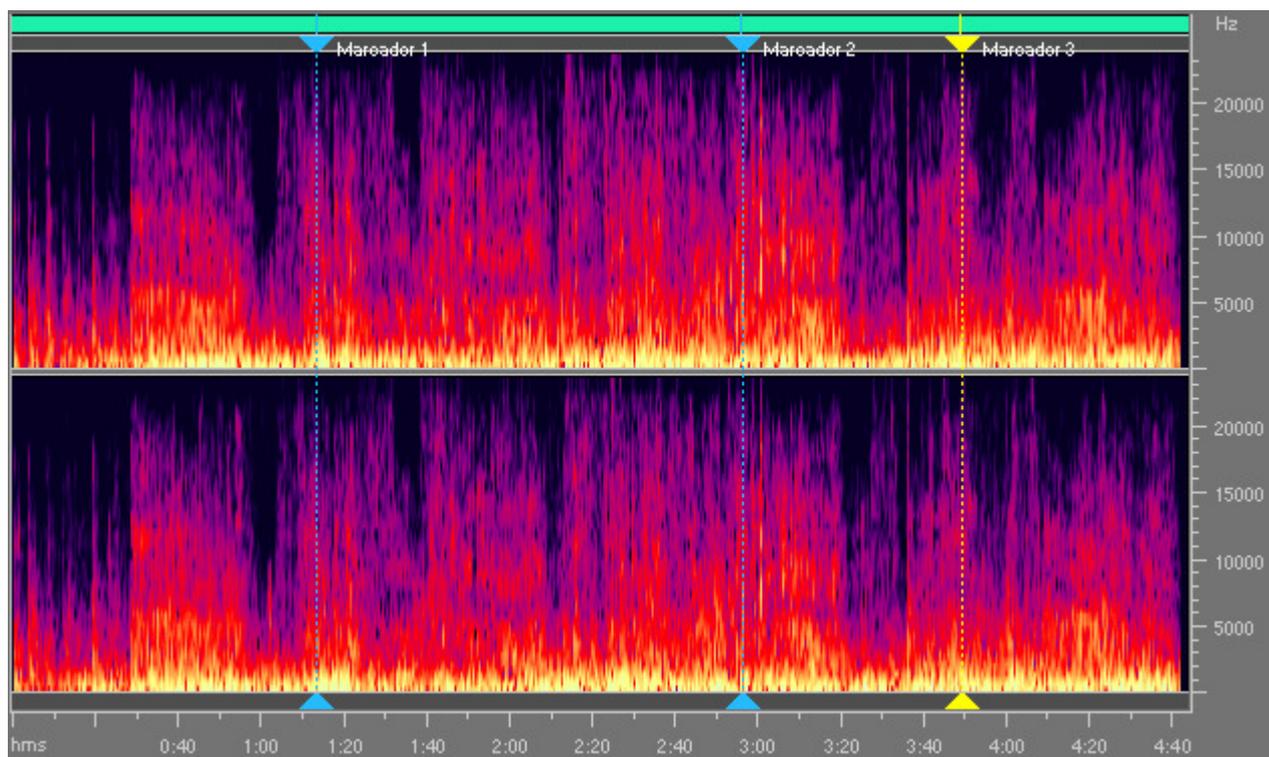
Cada aspecto de la conversión puede ser ajustada a sus necesidades. Ud. puede fijar los siguientes valores necesarios: **frecuencia de muestreo** (8'000 - 96'000 Herz), **tamaño de muestra** (8-bit - 32-bit) y **número de canales** (1/0 - mono -- 3/4+LFE 7.1 surround).

Ud. puede también usar las opciones avanzadas de remuestreo pulsando el botón **Avanzado >>** (al pulsarlo se transformará en el botón **<< Simple**). Después de abrir el panel de ajustes avanzados de la ventana **tipo de conversión** Ud. podrá fijar los siguientes parámetros:

- **Activar Dither** - se usa para aplicar una forma intencional de ruido, usada para hacer los errores de muestreo aleatorios y de este modo evitar distorsiones de audio. Si Ud. activa el dither, seleccione un tipo de **función de densidad de probabilidad (p.d.f.)** usada - **Triangular, Gaussian, Uniform** o **Colored**. Además se puede cambiar un tipo de **Noise Shaping** (formación de ruido) - **A** o **B**.
- **Remuestreo de alta calidad** - se usa para activar el remuestreo de alta calidad, que le permitirá evitar la distorsión al máximo. Tomará más tiempo y potencia de procesador que el tipo de conversión de la muestra sin esta opción activada.

Uso de marcadores

Los marcadores se usan para marcar algún momento en el audio para poder accederlo rápidamente o marcar una selección para copiarla o borrarla rápidamente.



Para poner un marcador en alguna posición haga clic izquierdo en el timeline y después pulse el botón **Añadir marcador**  en la pestaña **Archivo**. O bien haga doble clic dentro de la barra gris entre la **barra de intervalo** y la **forma de onda** (donde el cursor regular se cambia por una mano):

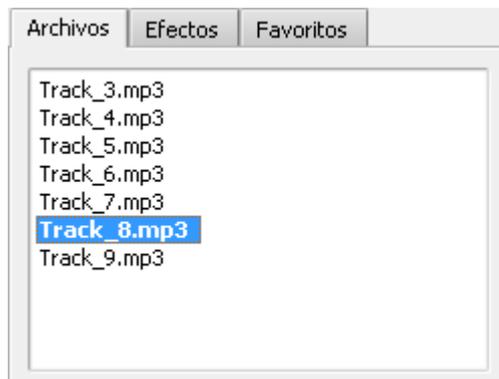


Ud. también puede marcar una selección. Para hacerlo, seleccione una parte de audio y pulse el botón **Añadir marcador**  en la pestaña **Archivo**. O bien seleccione una parte del archivo y haga doble clic dentro de ella en la barra blanca entre la **barra de intervalo** y la **forma de onda** (donde el cursor regular se cambia por una mano):



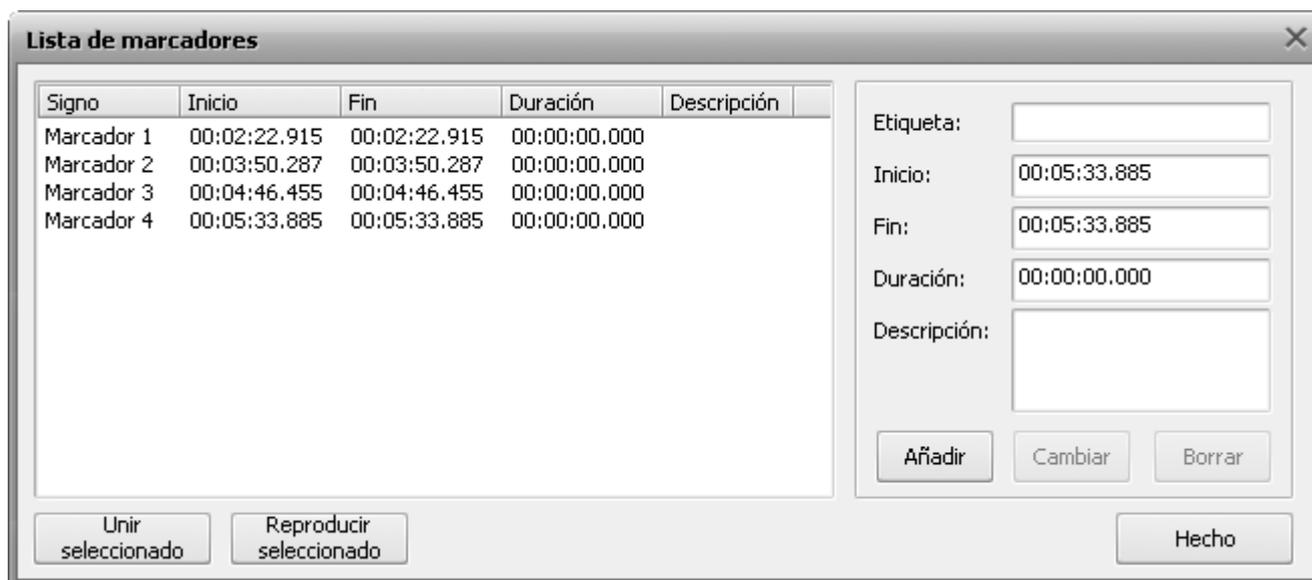
El marcador puesto tendrá dos bordes: el primero marcará el principio y el segundo el final de la selección.

Se puede usar los marcadores para dividir un archivo de audio en varios separados. Para hacerlo ponga los marcadores en las posiciones necesarias y pulse el botón **Dividir archivo por marcadores** en la pestaña **Archivo**. El archivo de audio se dividirá en varios que empezarán y terminarán en las posiciones donde los marcadores están ubicados. Se denominarán como **Desconocido + el número de orden** y se mostrarán en la pestaña **Archivos** del **Panel de archivos y efectos**:



Después Ud. puede editar cada de los archivos resultantes por separado.

Ud. puede ver toda la lista de los marcadores fijados, cambiar sus nombres y destinos y borrar los indeseados usando la **lista de marcadores**. Pulse el botón **Ver lista de marcadores** en la pestaña **Archivo** para abrirla:



Se puede también seleccionar varios marcadores para unirlos o reproducir sólo el audio que está dentro de los bordes de los marcadores. Use el botón de ratón izquierdo y las teclas **Shift** o **Ctrl** en el teclado para seleccionar un grupo de marcadores o separar marcadores en la lista. Pulse el botón **Fusionar seleccionado** para juntar los fragmentos marcados, o **Reproducir seleccionado** para reproducirlos (el botón **Reproducir seleccionado** se convertirá en el botón **Detener** al pulsarlo para permitirle detener la reproducción).

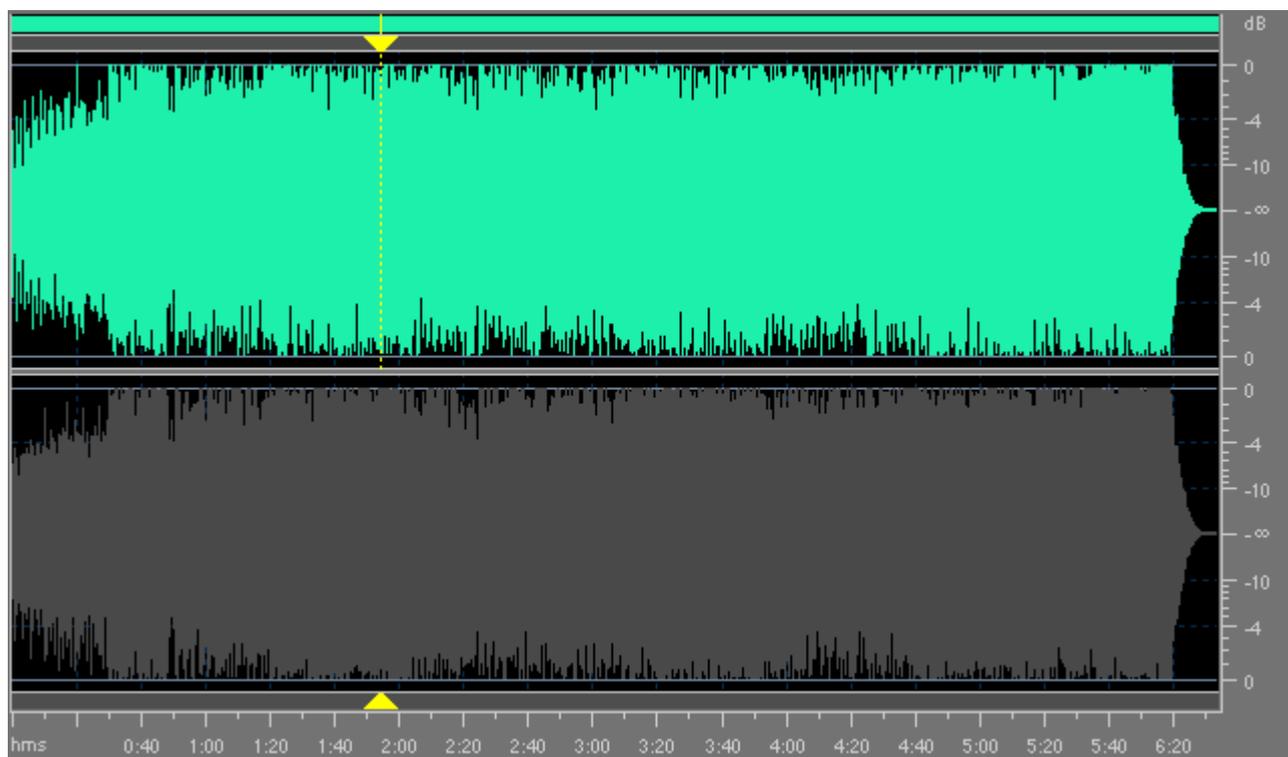
En la parte derecha de la ventana **lista de marcadores** se puede ingresar más propiedades de marcadores manualmente: **Signo** - para dar otro nombre al marcador, **Inicio** y **Fin** para modificar precisamente los límites inicial y final, **Duración** para cambiar la duración de la selección de marcadores y **Descripción** para describir este marcador de manera más detallada para poder entender más tarde para que exactamente este marcador ha sido fijado.

Pulse el botón **Añadir** para crear un nuevo marcador, **Cambiar** para editar el marcador actual o **Borrar** para borrar el marcador actual de la **lista de marcadores** y del audio.

Al terminar la edición de marcadores, pulse el botón **Hecho** para guardar los cambios y cerrar la ventana **Lista de marcadores**.

Edición de canales por separado

Normalmente todos los canales de un archivo se modifican simultáneamente. Sin embargo, usted puede editar canales por separado desactivando uno o algunos de ellos. Para hacerlo, utilice la tecla **Control** en el teclado junto con el puntero del ratón (la letra **L** o **R** aparecerá al lado del cursor) y haga clic izquierdo para desactivar el canal, para volver a activar el canal pulse en él una vez más.



Los valores posibles del cursor incluyen (para una pista de 8 canales por ejemplo):

- **L_f** - canal frontal izquierdo (**L**eft **f**ront)
- **R_f** - canal frontal derecho (**R**ight **f**ront)
- **C_f** - canal frontal central (**C**entral **f**ront)
- **LFE** - canal de baja frecuencia (**L**ow-**F**requency **E**ffects)
- **L_r** - canal trasero izquierdo (**L**eft **r**ear)
- **R_r** - canal trasero derecho (**R**ight **r**ear)
- **L_s** - canal envolvente izquierdo (**L**eft **s**urround)
- **R_s** - canal envolvente derecho (**R**ight **s**urround)

Aplicación de efectos a canales por separado

Usted puede aplicar un número limitado de efectos a cada canal individualmente. Los efectos que cambian la duración de una pista o la remuestrean se aplicarán a todos los canales de audio sin dependencia de que sean desactivados o no.

Los siguientes efectos se aplicarán a todos los canales de audio:

- Cambiar tiempo
- Cambiar tono
- Cambiar velocidad
- Al revés

Uso de la operación Pegar

A la hora de pegar, los datos de audio siempre se solapan con lo que ya está allí, puesto que al insertar en un solo canal, éste estará en desfase con los demás canales.

Uso de efectos y filtros

Las opciones principales de edición de audio en **AVS Audio Editor** incluyen:

- **Efectos de amplitud**
- **Efectos de retardo/modulación**
- **Efectos de tiempo/tono**
- **Filtros**
- **Filtros DX**
- **Efectos VST**

Todos los efectos y filtros están disponibles en la pestaña **Efectos** o en el **Panel de archivos y efectos**.

Cómo aplicar

Todos los efectos y filtros se aplican de la misma manera en **AVS Audio Editor**. Para aplicar un efecto o filtro a su archivo de audio, siga los pasos a continuación:

1. Añada el archivo al **Espacio de edición**.
2. Seleccione la parte del archivo al que desea aplicar el efecto o filtro. Déjelo intacto para aplicar el efecto o filtro al archivo entero.
3. Pulse el botón del efecto o filtro deseado en la pestaña **Efectos** o haga doble clic sobre el efecto en el **Panel de archivos y efectos**.
4. Configure los parámetros del efecto o filtro en la ventana abierta.



Nota: si usted cambia los ajustes predeterminados, podrá guardar esta configuración como preset para poder usarla en adelante. Utilice el botón **Añadir** para hacerlo.

5. Pulse el botón **Escuchar** para verificar el resultado.
6. Pulse el botón **Aceptar** para aplicar el efecto o filtro con los parámetros seleccionados y seguir con la edición.

Efectos de amplitud

Usando las opciones de la pestaña **Efectos** o el **Panel de archivos y efectos** usted puede subir o bajar el volumen de un archivo entero o una parte del mismo. Los siguientes **efectos de amplitud** están disponibles:

- **Amplificar**
- **Fundidos (fade in/fade out)**
- **Normalizar**
- **Compresor**
- **Envolvente**
- **Mudo**
- **Invertir**

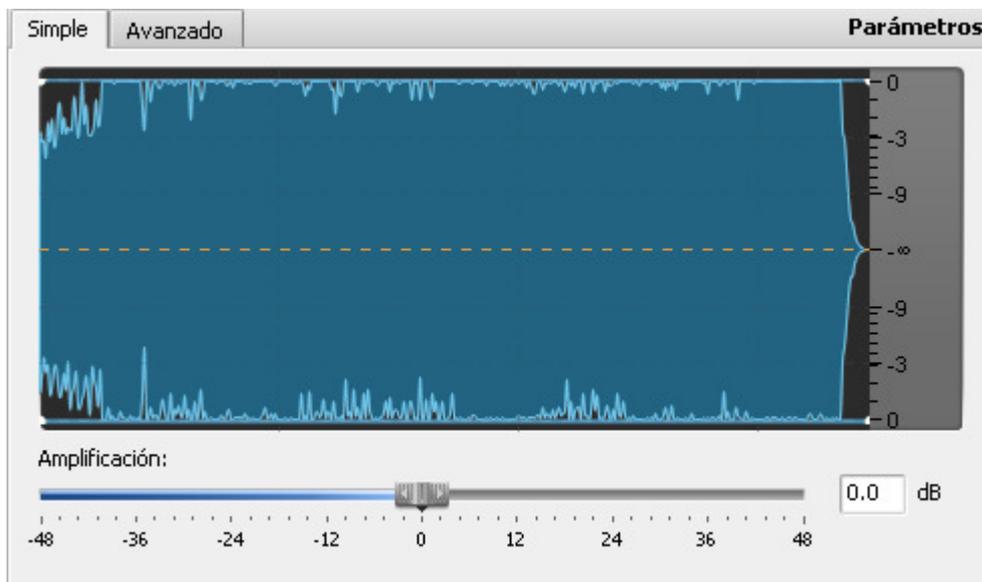
Amplificar



El efecto **Amplificar** se usa para subir o bajar el volumen de un archivo de audio por medio de aumentar o disminuir la amplitud del mismo.

Ajuste de parámetros - Modo simple

El modo **Simple** le permite amplificar/atenuar una señal de audio y verificar los resultados en la forma de onda. La amplificación aplicada afectará en el mismo grado todos los canales audio de un archivo.



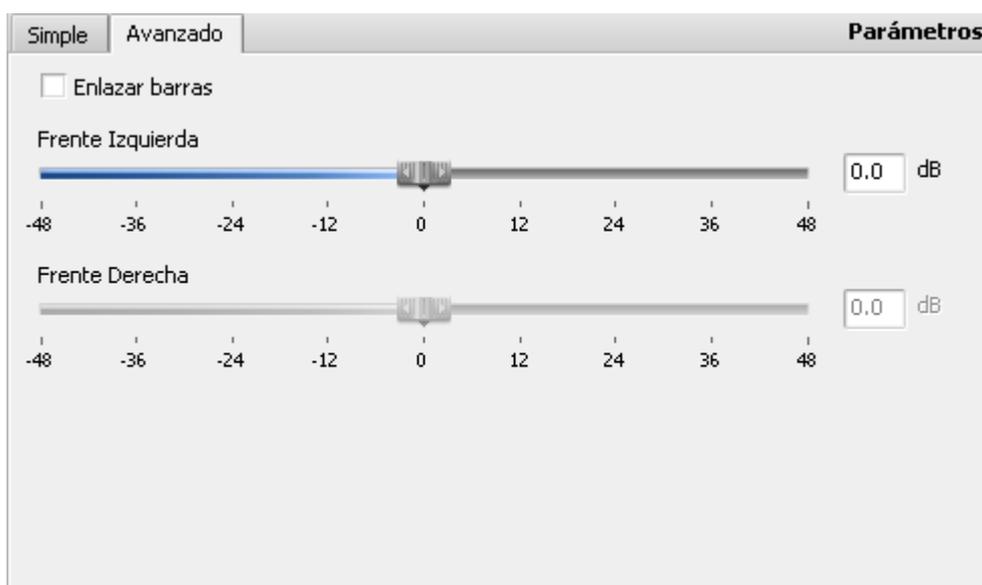
Utilice el control deslizante de la escala **Amplificación** para fijar la amplificación deseada de su archivo de audio en dB.

Alternativamente, introduzca el valor de amplificación (ganancia) deseado en la casilla al lado de la escala.

El volumen de sonido va a subir si se fija un valor positivo, el volumen va a bajar si se fija un valor negativo. Cuanto más grande es el valor ajustado (sea positivo o negativo), en mayor grado será bajado o subido el volumen.

Ajuste de parámetros - Modo avanzado

El modo **Avanzado** permite aplicar el efecto **Amplificar** individualmente a cada canal de sonido. Con esta finalidad hay un control deslizante disponible para cada canal.



Para fijar una amplificación deseada para cada canal, utilice el control deslizante o la casilla del canal correspondiente. El ajuste se realiza de la misma manera que en el modo **Simple** (ver más arriba).

Al activar la opción **Enlazar barras**, todos los controles deslizantes cambiarán su posición a la del control superior. Con esta opción activada, todos los controles deslizantes serán desplazados si uno de ellos se mueva.

Si algún canal no está seleccionado en el área de **Forma de onda**, su control respectivo aparecerá desactivado en la pestaña **Avanzado**.



Nota: los parámetros en las pestañas **Simple** y **Avanzado** pueden ser cambiados independientemente los unos de los otros. Al aplicar el efecto o escuchar previamente el archivo de audio, se usan los ajustes de la pestaña activa.

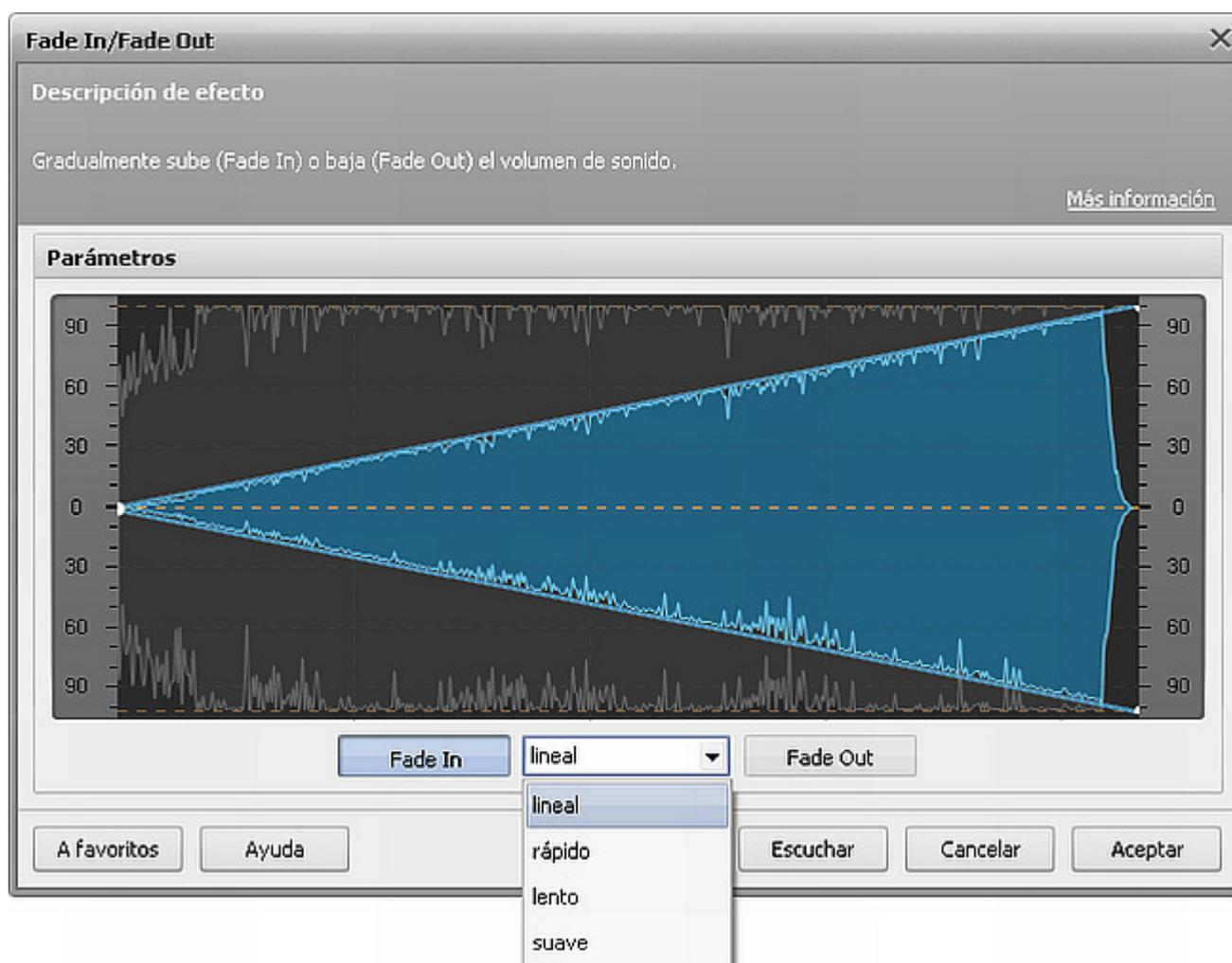
Fundidos (Fade in/Fade out)



Los efectos **Fade In** y **Fade Out** normalmente se usan para suavizar los bordes de una pista de audio. Utilice el efecto **Fade In** para subir el volumen de sonido poco a poco. Utilice el efecto **Fade Out** para bajar el volumen de sonido poco a poco.

Ajustes de fundidos

Usted puede configurar los siguientes parámetros en la ventana de ajustes de **Fade In/Fade Out**:



Primero seleccione qué efecto desea aplicar - **Fade In** o **Fade out** - pulsando el botón correspondiente. Luego seleccione uno de los cuatro tipos de fundido disponibles en la lista desplegable:

- **lineal** - utilice esta opción para subir o bajar el volumen uniformemente;
- **rápido** - utilice esta opción para subir o bajar el volumen rápidamente;
- **lento** - utilice esta opción para subir o bajar el volumen de sonido lentamente;
- **suave** (seleccionado de forma predeterminada) - utilice esta opción para subir o bajar el volumen suavemente.

El gráfico correspondiente se muestra en la ventana de ajustes, con lo cual usted podrá verificar visualmente cómo será modificado el sonido final.

Normalizar

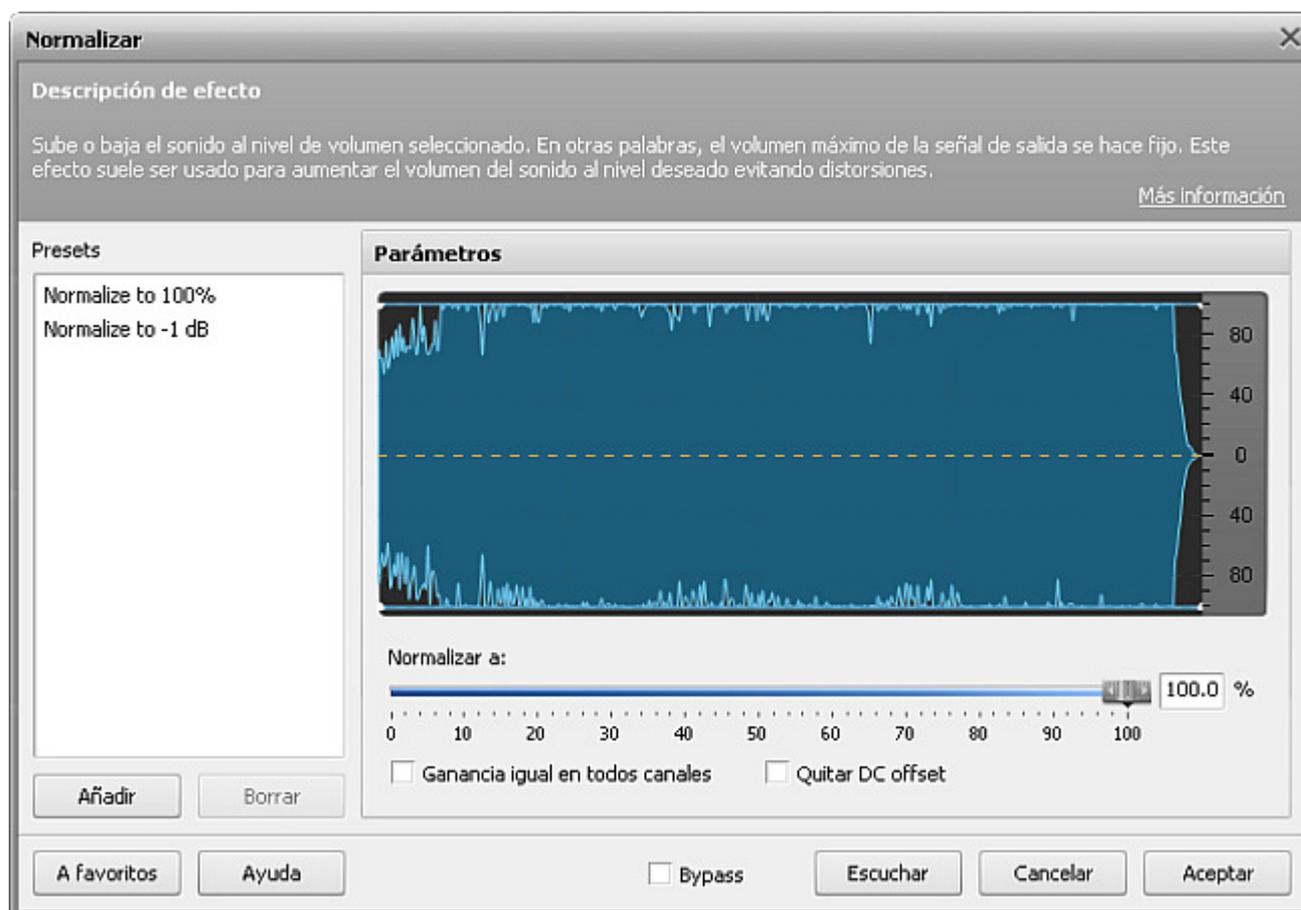


El efecto **Normalizar** se usa para nivelar el volumen de una pista de audio según el nivel especificado.

Ajustes de Normalizar

El programa determina el nivel máximo de la señal de audio y calcula el ratio de cambio que deberá aplicarse a la señal de entrada para que ésta corresponda al nivel especificado en el campo **Normalizar a**.

Los siguientes parámetros del efecto **Normalizar** están disponibles para editar:



- **Normalizar a** - fija en nivel máximo de la señal de salida. Al fijarlo al 100%, el nivel máximo de la señal de entrada será amplificado de manera que se aproxime al nivel máximo de amplitud que el **AVS Audio Editor** puede producir sin cortar ciertas frecuencias. Al fijar el parámetro al 0%, el sonido original será desactivado completamente.
- **Ganancia igual en todos canales** - marque esta opción para aplicar una misma ganancia a todos los canales de audio. Active esta opción para evitar cambios en el balance estéreo del sonido final.
- **Quitar DC Offset** - marque esta opción para quitar DC offset. Active esta opción si el desplazamiento DC está presente en el archivo original. La presencia de tal desplazamiento es visible en la forma de onda: si una pista de audio no está centrada a lo largo del eje horizontal, le recomendamos que la opción **Quitar DC Offset** se use para eliminar el desplazamiento.

Compresor



El efecto **Compresor** se usa para reducir el rango dinámico de una señal de audio - hacer que los sonidos bajos sean más altos y vice versa. El efecto **Compresor** se aplicará conjuntamente con el filtro **Puerta de ruido**. Esto le permitirá deshacerse del ruido no deseado eliminando la señal por debajo del nivel especificado.

Ajuste de Compresor

Parámetros de compresor

Los siguientes parámetros del compresor están disponibles para editar:

Parámetros de compresor

Umbral: dB

Tasa: 1:

Tiempo de ataque: ms

Tiempo de liberación: ms

- **Umbral** - el nivel (en dB) cuando el compresor se hace activo. El compresor afectará sólo el sonido por encima del umbral especificado.
- **Tasa** - la cantidad de compresión del sonido de salida en relación al sonido original. Si el parámetro se establece en 1:1, esto no producirá ningún efecto de compresión. Si usted pone la tasa a 1:3 y el umbral a -20, un sonido de -2 dB se comprimirá hasta -14 dB (la diferencia entre -20 y -2 se dividirá por 3).
- **Tiempo de ataque** - el período durante el que el compresor entra en funcionamiento y comprime el sonido hasta que éste llegue al umbral especificado.
- **Tiempo de liberación** - el período durante el que el compresor sigue siendo activo una vez el nivel del sonido caiga por debajo del umbral especificado.



Nota: los tiempos de ataque y liberación se usan para suavizar los bordes del compresor. Cuanto más largos sean los tiempos de ataque y liberación, más suave será la transición entre la señal afectada y original.

Parámetros de puerta de ruido

Los siguientes parámetros de **Puerta de ruido** están disponibles para editar:

Parámetros de puerta de ruido

Umbral: dB

Tiempo de ataque: ms

Tiempo de liberación: ms

- **Umbral** - el nivel (en dB) al que la puerta se abre. El filtro **Puerta de ruido** afectará el sonido sólo bajo el umbral especificado.
- **Tiempo de ataque** - la cantidad de tiempo que tarda la puerta de ruido para cambiar de cerrada a abierta una vez la señal supere el umbral especificado.
- **Tiempo de liberación** - el período durante el que la puerta de ruido sigue siendo abierta una vez la señal caiga por debajo del umbral especificado.



Nota: los tiempos de ataque y liberación se usan para suavizar los bordes de la puerta de ruido. Cuanto más largos sean los tiempos de ataque y liberación, más suave será la transición entre la señal afectada y original.

Opciones generales

Los siguientes parámetros de carácter general están disponibles para editar:

Opciones generales

Amplificación posterior: dB

RMS

Pico Ganancia igual en todos canales

- **Amplificación posterior** - la cantidad de amplificación posterior que se usa después de aplicar el compresor. Esto le permitirá restaurar el nivel original del sonido después de que el compresor haya sido aplicado.
- **RMS/Pico** - un método de definir el nivel del sonido. Seleccione el botón de radio correspondiente para definir el método deseado.
- **Ganancia igual en todos canales** - le permite sincronizar los canales; los ratios de compresión y supresión, así como los momentos de apertura de puerta de

ruido serán los mismos para todos los canales.

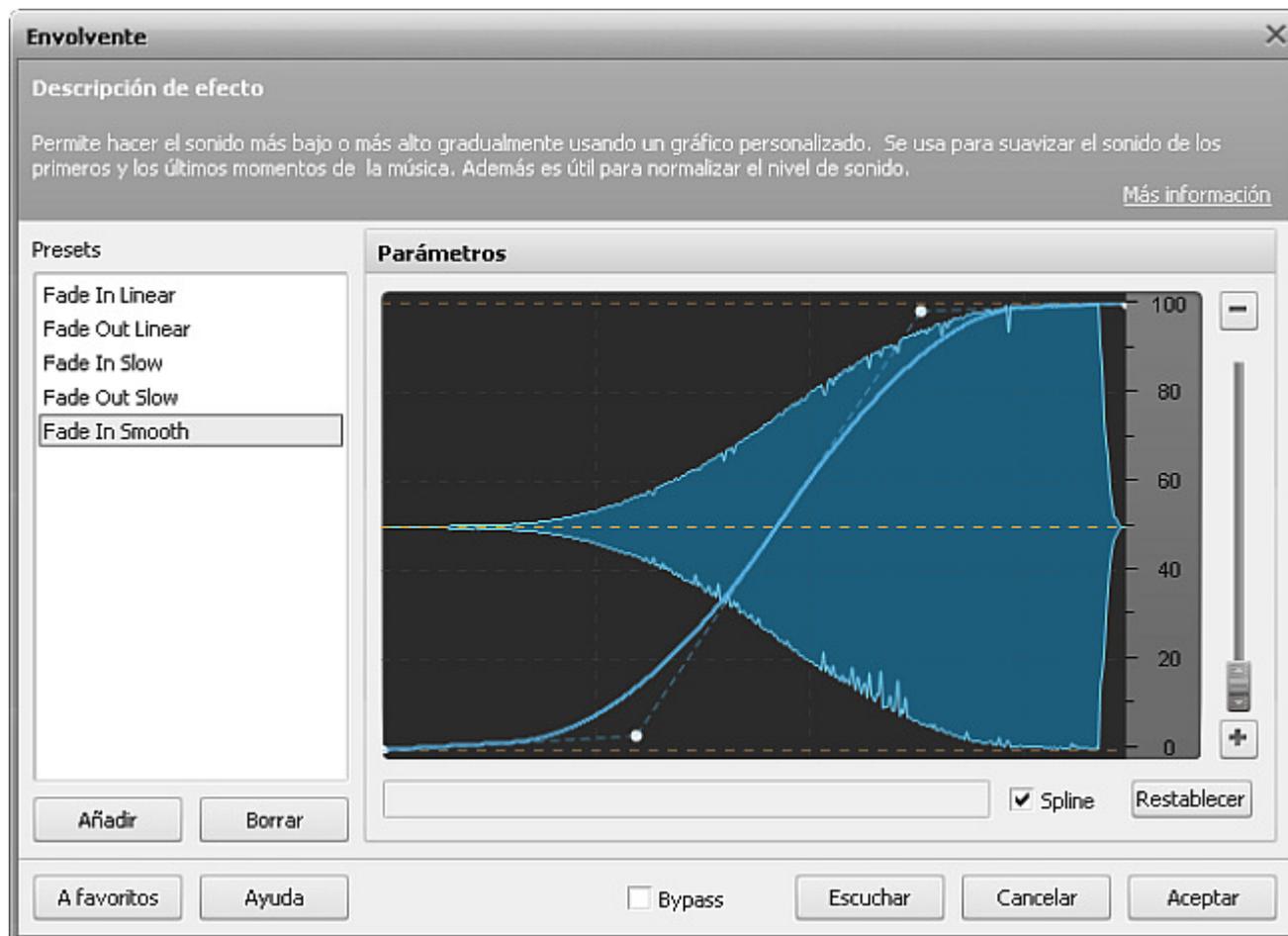
Envolvente



El efecto **Envolvente** le permite subir el volumen de algunos fragmentos específicos de una pista de audio y bajar el volumen de otros fragmentos. Se usa para suavizar el inicio o el final de las pistas de audio. Puede resultar útil para crear bucles de música repetidas.

Ajustes de Envolvente

El efecto **Envolvente** se logra mediante el cambio de la amplitud de la pista según las coordenadas especificadas. Para modificar la amplitud, haga lo siguiente:



- utilice la **escala de envolvente** para fijar el nivel máximo del sonido. Al fijar la magnitud de la escala a 400% con la línea de envolvente pasando por el borde superior, el sonido final será 4 veces más alto que el original. Al acercar la escala a 100%, el volumen final será igual a original, y será posible sólo bajar el volumen.
- utilice los **puntos de envolvente** para modular el volumen de una pista de audio. Para añadir un punto, haga doble clic en la línea de envolvente. Arraste el punto hacia arriba para aumentar el volumen original. Arrástelo hacia abajo para bajar el volumen. Para eliminar un punto, arrástrelo a algún lugar fuera del espacio de la forma de onda.
- active la opción **Spline** para suavizar la línea del envolvente.

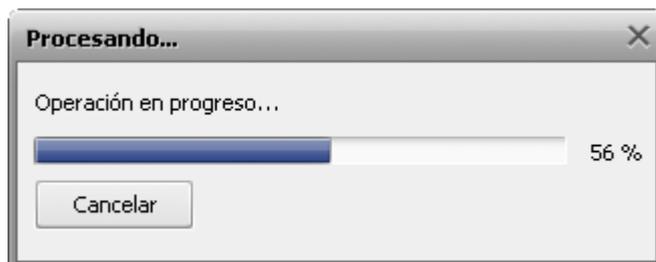
Mudo



El efecto **Mudo** se usa para desactivar el sonido de una pista de audio.

Cómo aplicar

1. Añada la pista de audio deseada al **Espacio de la forma de onda**.
2. Seleccione la parte del archivo al que desea aplicar el efecto. Déjelo intacto para aplicar el efecto al archivo entero.
3. Pulse el botón **Mudo** en la pestaña **Efectos** o haga doble clic en el efecto **Mudo** en el **Panel de archivos y efectos**.
4. Espere mientras el programa aplica el efecto. Pulse el botón **Cancelar** en cualquier momento para interrumpir el proceso.



Ajustes

Este efecto no tiene ningún parámetro a modificar, por eso éste será aplicado tal y como está al fragmento seleccionado de la pista o a la pista entera si nada ha sido seleccionado.

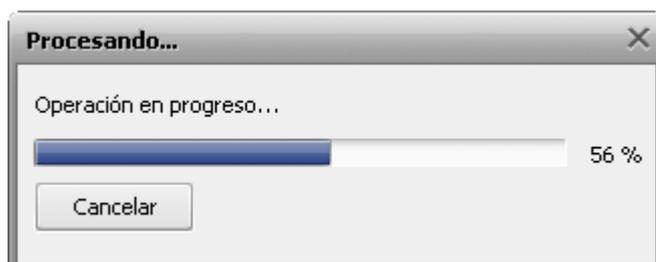
Invertir



El efecto **Invertir** voltea el sonido por el eje horizontal. Normalmente este efecto se usa para cambiar la polaridad de uno de los canales estéreo para que ambos estén en fase el uno con el otro. Para obtener más información, por favor refiérase a la página Análisis de fase.

Cómo aplicar

1. Añada la pista de audio deseada al **Espacio de la forma de onda**.
2. Seleccione el canal al que desea aplicar el efecto usando la tecla **Control** en el teclado y el puntero del ratón (la letra **L** o **R** aparecerá al lado del cursor) y haciendo clic en el canal.
3. Pulse el botón **Invertir** en la pestaña **Efectos** o haga doble clic en el efecto **Invertir** en el **Panel de archivos y efectos**.
4. Espere mientras el programa aplica el efecto. Pulse **Cancelar** en cualquier momento para interrumpir el proceso.



Ajustes

Este efecto no tiene ningún parámetro a modificar, por eso éste será aplicado tal y como está al fragmento seleccionado de la pista o a la pista entera si nada ha sido seleccionado.

Efectos de retardo/modulación

Usando las opciones de la pestaña **Efectos** o el **Panel de archivos y efectos** usted puede aplicar diferentes efectos a su audio. Los siguientes **Efectos de retardo/modulación** están disponibles:

- **Eco/Retardo**
- **Chorus**
- **Flanger**
- **Phaser**
- **Reverberación**
- **Vibrato**

Eco/Retardo

 El efecto **Eco/Retardo** le permite aplicar un efecto de eco a una pista de audio repitiendo el sonido después de un determinado período de tiempo.

Ajustes de Eco/Retardo

Para aplicar este efecto, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del efecto manualmente.



Los siguientes parámetros del efecto **Eco/Retardo** están disponibles para editar:

- **Nivel de eco** - determina el volumen de sonido retardado en relación al sonido original. Si usted lo establece en 100%, el sonido original y su eco serán iguales de volumen. Si lo establece en 0%, no se podrá escuchar ningún eco en absoluto.
- **Tiempo de retardo** - determina el punto en milisegundos en el que el eco empieza a sonar. El tiempo de retardo mínimo es 100 ms. Si usted establece un valor más grande, la distancia entre el sonido original y retardado aumentará.
- **Retroacción** - determina la cantidad del sonido afectado que volverá a la entrada y será procesada una vez más. Se usa para producir ecos múltiples.

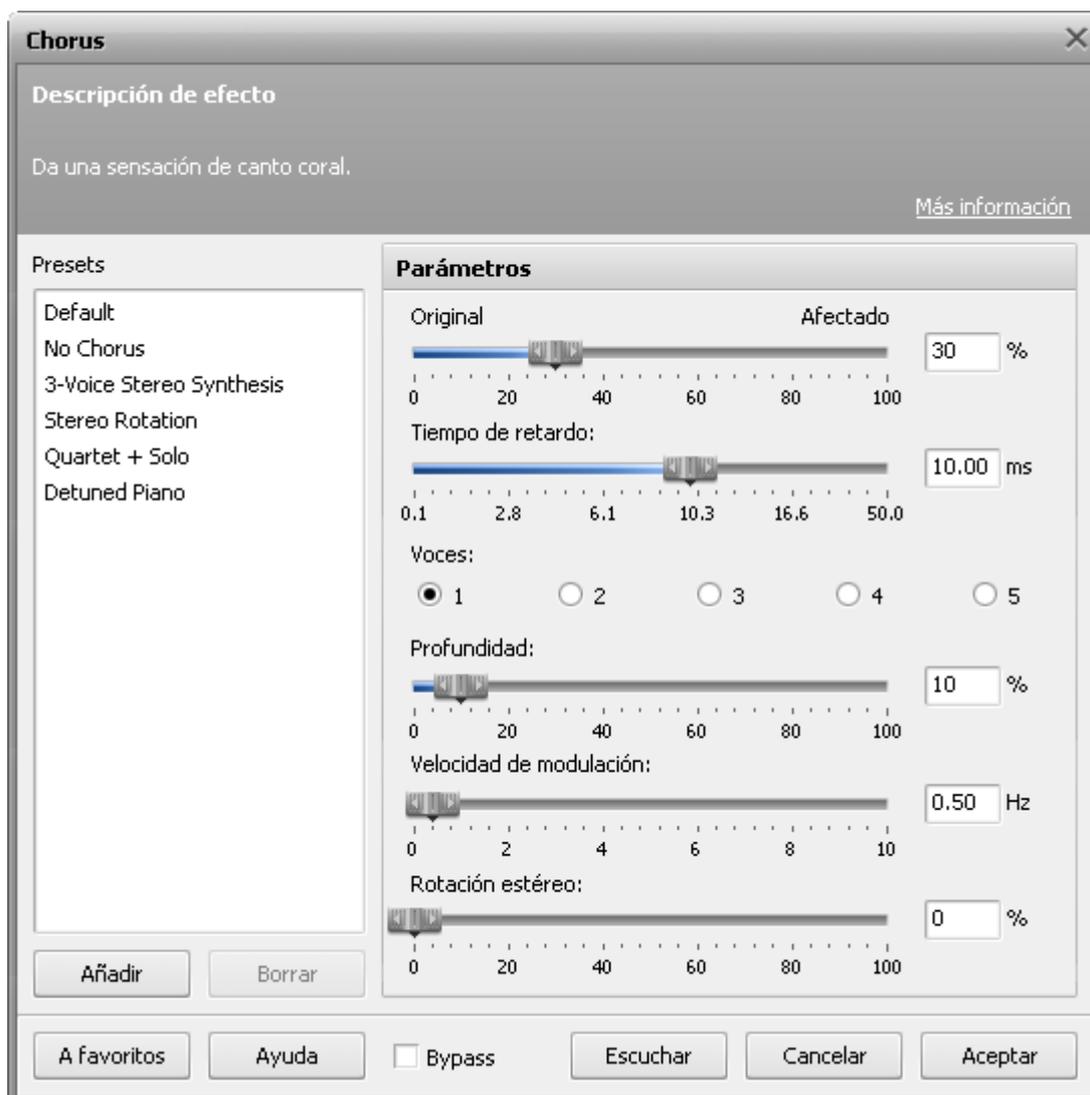
Chorus



El efecto **Chorus** le permite hacer el sonido sonar más profundo. El efecto hace que un solo instrumento suene como si hubiera varios instrumentos tocando a la vez o como si una grabación de voz fuera interpretada por varias personas cantando en coro.

Ajustes de Chorus

El efecto **Chorus** se logra por medio de añadir una o más señales retardadas al sonido original. Para aplicar el efecto, utilice uno de los presets o configure los parámetros del efecto manualmente.



Los siguientes parámetros del efecto **Chorus** están disponibles para editar:

- **Balance original/afectado** - establece la cantidad del sonido afectado en relación al sonido original. Los valores del parámetro pueden variar entre 0% y 100%. Si usted establece el parámetro en 50%, el sonido original y afectado será mezclado en proporciones iguales. Al establecer el parámetro en 100%, el sonido original será desactivado completamente, al establecer el parámetro en 0%, el sonido afectado será desactivado.
- **Tiempo de retardo** - determina el punto de tiempo (en milisegundos) en el que empieza a sonar el sonido retardado. El tiempo de retardo predeterminado es 10 ms. Si se establece un valor más grande, la distancia entre el sonido original y retardado aumentará.
- **Voces** - determina el número de señales retardadas que serán añadidas al sonido original. El valor doble de retardo se usa para la segunda voz, el valor triple se usa para la tercera voz etc.
- **Profundidad** - controla el grado de cambio del tiempo de retardo. Este parámetro establece los límites dentro de los cuales oscila el tiempo de retardo. Los valores de la profundidad pueden variar entre 0% y 100%. Al establecer el parámetro en 0%, el tiempo de retardo resultará constante. Al establecerlo en 100%, el tiempo de retardo oscilará entre su valor original (el que usted especifica en el campo **Tiempo de retardo**) y el valor doble del tiempo de retardo.

- **Velocidad de modulación** - establece el número de variaciones del tiempo de retardo, en Hercios. Este parámetro determina con qué frecuencia oscila el tiempo de retardo. Por ejemplo, si usted establece el parámetro en 3 Hz, esto significa que el tiempo de retardo oscilará (hará el ciclo completo desde el tiempo de retardo más pequeño hasta el más grande y otra vez al más pequeño) 3 veces por segundo.
- **Rotación estéreo** - permite establecer los valores de retardo para los canales derecho y izquierdo por separado, crea un efecto de rotación estéreo. Los valores del parámetro pueden variar entre 0% y 100%: 0% no produce ninguna rotación; 100% corresponde al efecto máximo de rotación.

Flanger



Flanger es un tipo específico del efecto Chorus: se crea de la misma manera que el Chorus. Este efecto específico solía ser creado por medio de poner un dedo sobre la bobina de la cinta y así bajar su velocidad. Resultaba que dos grabaciones idénticas se reproducían simultáneamente, una de ellas reproduciéndose a una velocidad reducida.

Ajustes de Flanger

El efecto **Flanger** se logra por medio de mezclar una señal con una copia de la misma un poco retardada, y la longitud de retardo se está cambiando continuamente. Para aplicar el efecto, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del efecto manualmente.

Flanger ✕

Descripción de efecto

Permite añadir eco a la música cambiando la frecuencia del sonido repetido. Da un toque metálico al sonido al subir la frecuencia de sonido.

[Más información](#)

Presets

- Default
- No Flanger
- Cats
- Light Mid-Range
- Sound of a Saw
- Chaos
- Robot

Parámetros

Original
Afectado

0 20 40 60 80 100

50 %

Tiempo de retardo:

0.1 2.8 6.1 10.3 16.6 50.0

10.0 ms

Retroacción:

0 20 40 60 80 100

50 %

Profundidad:

0 20 40 60 80 100

10 %

Velocidad de modulación:

0.1 2.1 4.1 6.0 8.0 10.0

0.50 Hz

Rotación estéreo:

0 20 40 60 80 100

0 %

Invertir

Bypass

Los siguientes parámetros del efecto **Flanger** están disponibles para editar:

- **Balance original/afectado** - establece la cantidad del sonido afectado en relación al sonido original. Los valores del parámetro pueden variar entre 0% y 100%. Si usted establece el parámetro en 50%, el sonido original y afectado será mezclado en proporciones iguales. Al establecer el parámetro en 100%, el sonido original será desactivado completamente, al establecer el parámetro en 0%, el sonido afectado será desactivado.
- **Tiempo de retardo** - determina el punto de tiempo (en milisegundos) en el que empieza a sonar el sonido retardado. El tiempo de retardo predeterminado es 10 ms. Si se establece un valor más grande, la distancia entre el sonido original y retardado aumentará.
- **Retroacción** - determina la cantidad del sonido afectado que volverá a la entrada y será procesada una vez más.
- **Profundidad** - controla el grado de cambio del tiempo de retardo. Este parámetro establece los límites dentro de los cuales oscila el tiempo de retardo. Los valores de profundidad pueden variar entre 0% y 100%. Al establecer el parámetro en 0%, el tiempo de retardo resultará constante. Al establecerlo en 100%, el tiempo de retardo oscilará entre su valor original (el que usted especifica en el campo **Tiempo de retardo**) y el valor doble del tiempo de retardo.
- **Velocidad de modulación** - establece el número de variaciones del tiempo de retardo, en Hercios. Este parámetro determina con qué frecuencia oscila el tiempo de retardo. Por ejemplo, si usted establece el parámetro en 3 Hz, esto significa que el tiempo de retardo oscilará (hará el ciclo completo desde el tiempo de retardo mínimo hasta el máximo y otra vez al mínimo) 3 veces por segundo.
- **Rotación estéreo** - permite establecer los valores de retardo para los canales derecho y izquierdo por separado, crea un efecto de rotación estéreo. Los valores del parámetro pueden variar entre 0% y 100%: 0% no produce ninguna rotación; 100% corresponde al efecto máximo de rotación.
- **Invertir** - invierte el sonido afectado a la hora de mezclarlo con el sonido original.

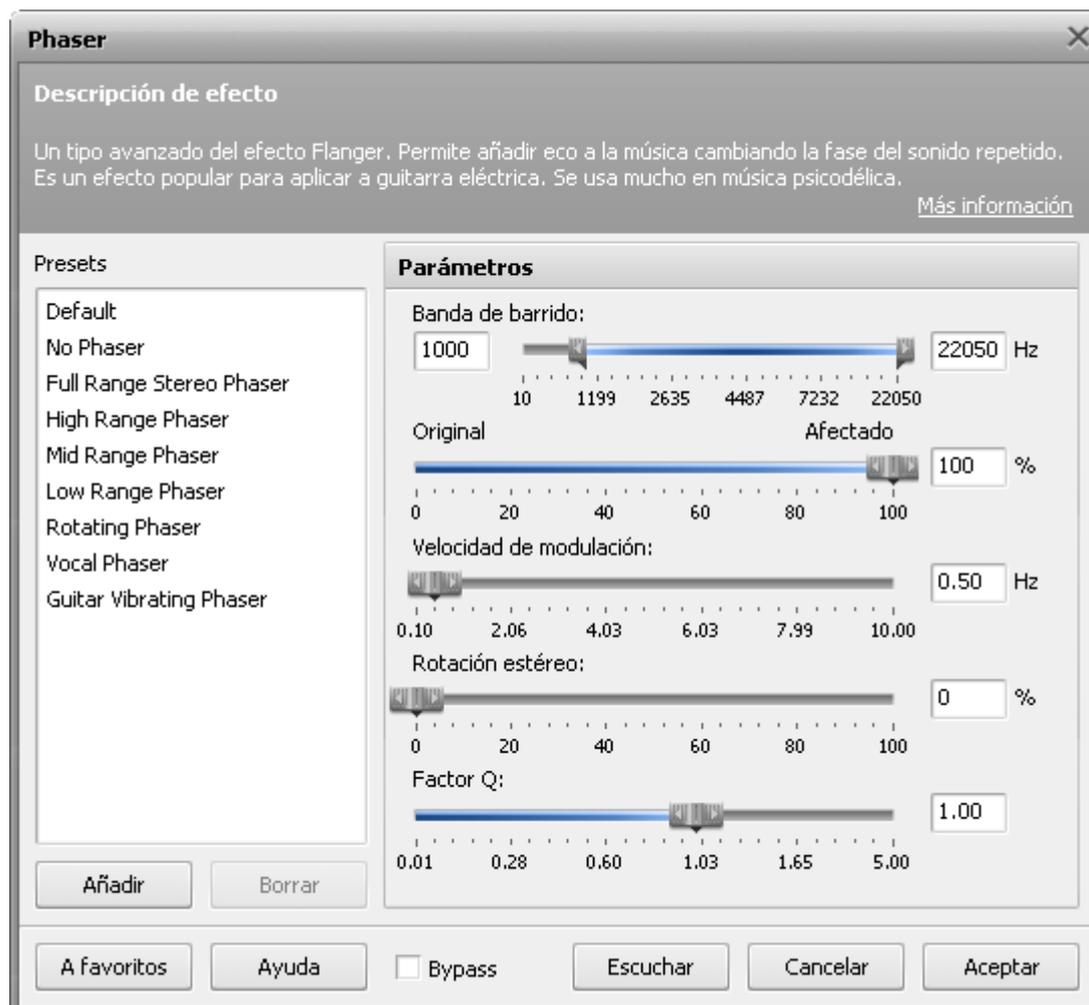
Phaser



El efecto **Phaser** normalmente se usa para dar efecto electrónico a sonidos naturales.

Ajustes de Phaser

El efecto **Phaser** se crea por medio de pasar una banda de frecuencias a través de un desplazador de la fase y luego mezclarlas con la señal de audio original. Las señales original y afectada, a la hora de mezclarse, cancelan la una a la otra creando una muesca si están en desfase. El desplazador de la fase cambiará la fase de una señal en 180° en la frecuencia de muesca central (con lo cual las señales original y afectada estarán completamente en desfase y cancelarán la una a la otra). La banda de frecuencias alrededor de la frecuencia de muesca central que será afectada por el desplazador de la fase es determinada por el factor Q.



Los siguientes parámetros del efecto **Phaser** están disponibles para editar:

- **Banda de barrido** - determina la banda de oscilación de la frecuencia de muesca (los límites de oscilación superior e inferior de la frecuencia de muesca).
- **Balance original/afectado** - establece la cantidad del sonido afectado en relación al sonido original. Los valores del parámetro pueden variar entre 0% y 100%. Si usted establece el parámetro en 50%, el sonido original y afectado será mezclado en proporciones iguales. Al establecer el parámetro en 100%, el sonido original será desactivado completamente, al establecer el parámetro en 0%, el sonido afectado será desactivado.
- **Velocidad de modulación** - establece el número de variaciones de la frecuencia de muesca, en Hercios. Este parámetro determina con qué frecuencia oscila la frecuencia de muesca. Por ejemplo, si usted establece el parámetro en 3 Hz, esto significa que la frecuencia de muesca oscilará (hará el ciclo completo desde la frecuencia inferior hasta la superior y otra vez a la inferior) 3 veces por segundo.
- **Rotación estéreo** - permite establecer los valores de frecuencia de muesca para los canales derecho y izquierdo por separado, crea un efecto de rotación estéreo. Los valores del parámetro pueden variar entre 0% y 100%: 0% no produce ninguna rotación; 100% corresponde al efecto máximo de rotación.
- **Factor Q** - define la banda de frecuencias que será afectada por el desplazador de la fase. Cuanto más grande sea el valor, más estrecha será la banda de frecuencias afectada.

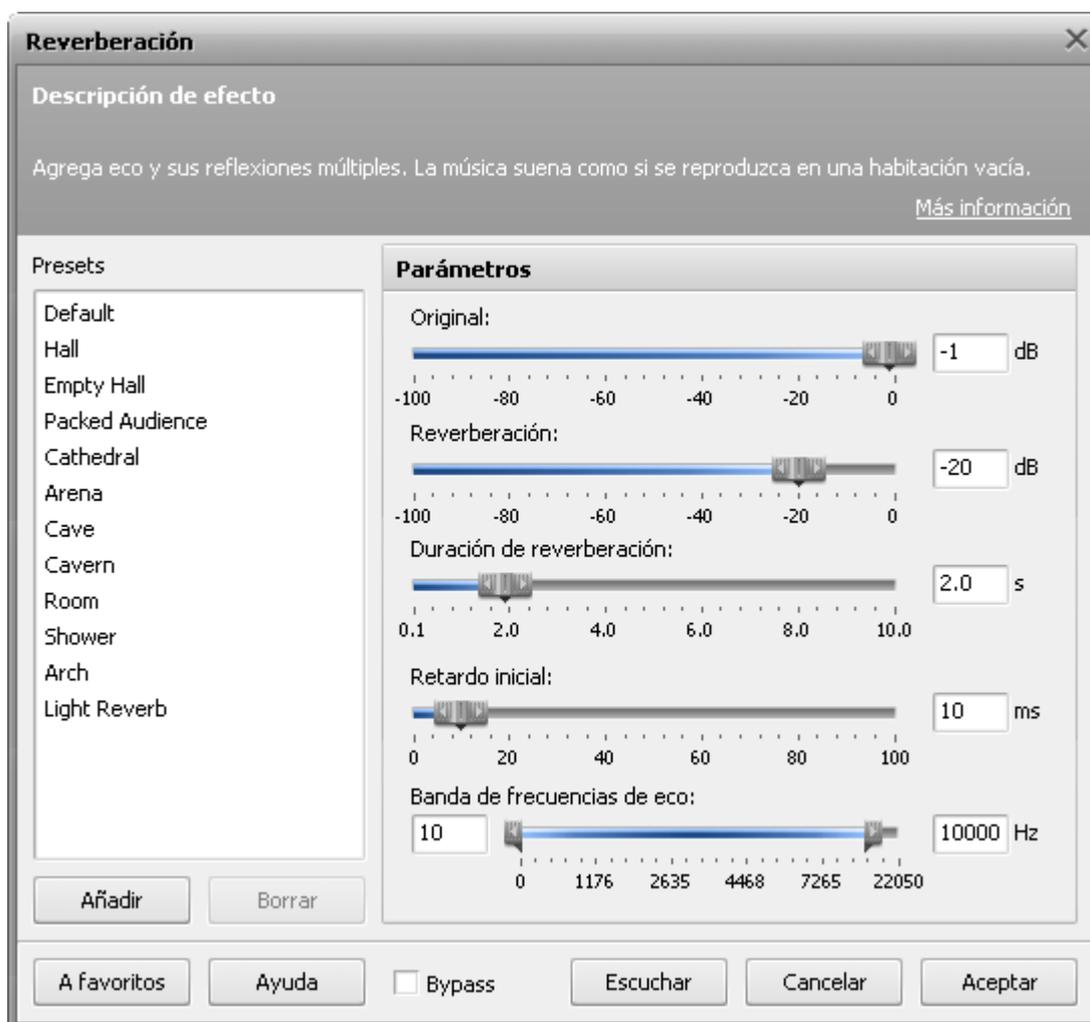
Reverberación



El efecto **Reverberación** le ayuda a aplicar un efecto específico que se produce cuando el sonido mismo termina, pero sus reflexiones siguen siendo oíbles, disminuyendo poco a poco su amplitud hasta que nada se pueda oír. El efecto **Reverberación** se usa para simular el efecto acústico de habitaciones y espacios cerrados.

Ajustes de Reverberación

Para aplicar el efecto, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del efecto manualmente.



Los siguientes parámetros del efecto **Reverberación** están disponibles para editar:

- **Original** - establece la amplificación del sonido original en la señal de salida.
- **Reverberación** - establece la amplificación del sonido reverberado en la señal de salida.
- **Duración de reverberación** - determina el tiempo que se tarda en que las reverberaciones desaparezcan.
- **Retardo inicial** - establece el punto de tiempo (en milisegundos) en el que las reverberaciones empiezan a sonar. Se lo puede considerar como el tiempo que tarda una señal de audio en llegar a la "pared" y empezar a reflejarse en ella. Al establecer un valor más grande, las reverberaciones en un espacio de mayores dimensiones serán simuladas.
- **Banda de frecuencias de eco** - especifica la banda de frecuencias que será procesada y reverberada. Las frecuencias fuera de esta banda no serán afectadas.

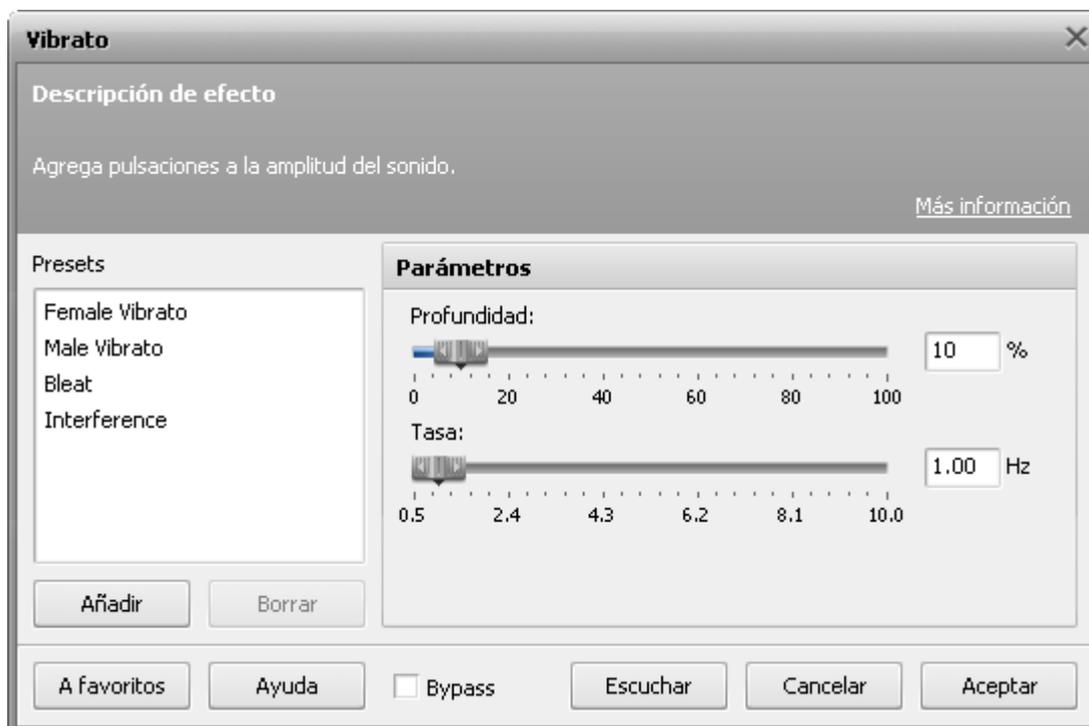
Vibrato



El efecto **Vibrato** crea un efecto del sonido pulsante.

Ajustes de Vibrato

El efecto Vibrato se logra mediante una variación periódica en la amplitud del sonido. Para aplicar el efecto, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del efecto manualmente.



Los siguientes parámetros del efecto **Vibrato** están disponibles para editar:

- **Profundidad** - determina los límites dentro de los cuales puede variar la amplitud. Cuanto más grande sea el valor, más amplia será la banda de variación. Así, si el parámetro se establece en 100%, la amplitud del sonido oscilará entre el silencio y la máxima amplitud del archivo de audio. Si el parámetro se establece en 0%, esto no producirá ninguna vibración en absoluto.
- **Tasa** - determina el número de oscilaciones de la amplitud por segundo. Este parámetro controla con qué frecuencia varía la amplitud del sonido. For ejemplo, si usted establece el parámetro en 3 Hz, la amplitud oscilará (hará el ciclo completo de la mínima amplitud a la máxima y una vez más a la mínima) 3 veces por segundo.

Efectos de tiempo/tono

Usando las opciones de la pestaña **Efectos** o el **Panel de archivos y efectos** usted puede aplicar diferentes efectos a su audio. Los siguientes **efectos de tiempo/tono** están disponibles:

- **Cambiar tiempo**
- **Cambiar tono**
- **Cambiar velocidad**
- **Al revés**

Cambiar tiempo



El efecto **Cambiar tiempo** (en inglés: **Time Stretch**) le permite cambiar el tiempo de la reproducción sin cambiar el tono. El sonido se reproducirá más rápidamente o más lentamente, pero el tono seguirá siendo igual.

Ajustes de Cambiar tiempo



Utilice el campo **Tasa** o el cursor de la rueda para establecer el nivel deseado del cambio de tiempo (velocidad). Si el parámetro se establece en 100%, la velocidad final será idéntica a la velocidad del sonido original. Al establecer un valor inferior al 100%, la velocidad final disminuirá. Al establecer un valor superior al 100%, la velocidad final aumentará.

Cambiar tono



El efecto **Cambiar tono** desplaza el espectro de frecuencias de la señal de entrada. Esto cambiará el tono del sonido sin cambiar el tiempo.

Ajustes de Cambiar tono



Utilice la lista desplegable a la derecha para elegir uno de los tipos de cambio de tono.

Seleccione **Semitonos** para desplazar el tono del sonido por semitonos. Luego utilice el campo **Tasa** o el cursor de la rueda para establecer el nivel deseado del cambio de tono. Si el parámetro se establece en 0.00, el tono final será idéntico al tono del sonido original. Al establecer un valor inferior a cero, el tono final disminuirá. Al establecer un valor superior a cero, el tono final aumentará. Por ejemplo, si usted establece la tasa en 2.00, el tono musical del sonido final aumentará en 2 semitonos.

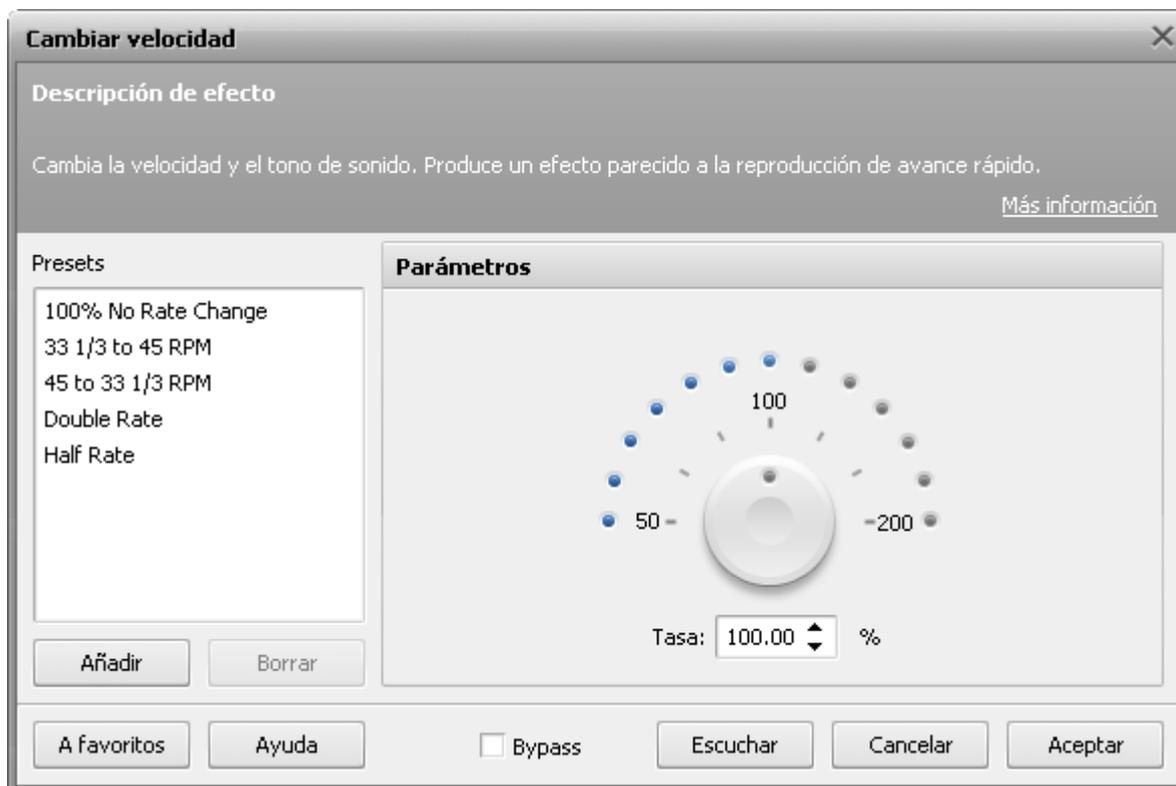
Seleccione **Porcentaje** para medir el nivel de campo del tono en porcentaje. Luego utilice el campo **Tasa** o el cursor de la rueda para establecer el nivel deseado del cambio de tono. Si el parámetro se establece en 100%, el tono final será idéntico al tono del sonido original. Al establecer un valor inferior al 100%, el tono final disminuirá. Al establecer un valor superior al 100%, el tono final aumentará.

Cambiar velocidad



El efecto **Cambiar velocidad** le permite cambiar el tono y la velocidad del sonido a la vez. Al bajar el valor de tasa el tono y la velocidad del sonido disminuirán. Al subir la tasa el tono y la velocidad del sonido aumentarán.

Ajustes de Cambiar velocidad



Utilice el campo **Tasa** o el cursor de la rueda para establecer el nivel deseado del cambio de velocidad y tono. Si el parámetro se establece en 100%, el tono y la velocidad final serán idénticos a los del sonido original. Al establecer un valor inferior al 100%, el tono y la velocidad final disminuirán. Al establecer un valor superior al 100%, el tono y la velocidad final aumentarán.

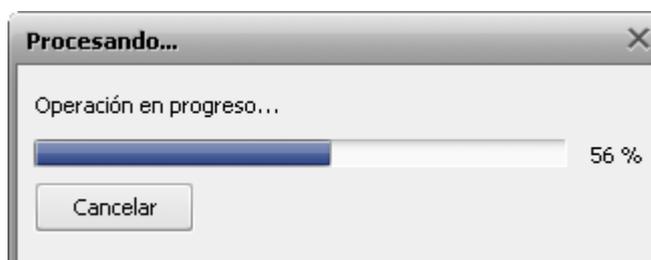
Al revés



El efecto **Al revés** se usa para hacer que una selección se reproduzca hacia atrás. Produce un efecto parecido a la reproducción inversa. Puede usarse también para crear algunos efectos especiales.

Cómo aplicar

1. Añada la pista de audio deseada al **Espacio de la forma de onda**.
2. Seleccione la parte del archivo al que desea aplicar el efecto. Déjelo intacto para aplicar el efecto al archivo entero.
3. Pulse el botón **Al revés** en la pestaña **Efectos** o haga doble clic en el efecto **Al revés** en el **Panel de archivos y efectos**.
4. Espere mientras el programa aplica el efecto. Pulse el botón **Cancelar** en cualquier momento para interrumpir el proceso.



Ajustes

Este efecto no tiene ningún parámetro a modificar, por eso éste será aplicado tal y como está al fragmento seleccionado o a la pista entera si nada ha sido seleccionado.



Nota: en los archivos multicanal (que contengan dos o más canales) todos los canales serán revertidos.

Filtros

Usando las opciones de la pestaña **Efectos** o el **Panel de archivos y efectos** usted puede aplicar diferentes filtros a su audio. Los siguientes **Filtros** están disponibles:

- **Ecuador**
- Filtros paramétricos
 - Filtros de paso: **Paso alto** y **Paso bajo**
 - Filtros de banda: **Paso banda** y **Suprime banda**
 - Filtros Notch/Resonancia: **Filtro de resonancia** y **Filtro Notch**
- **FFT**
- **Borrar silencio**
- **Puerta de ruido**
- **Supresión de ruidos**

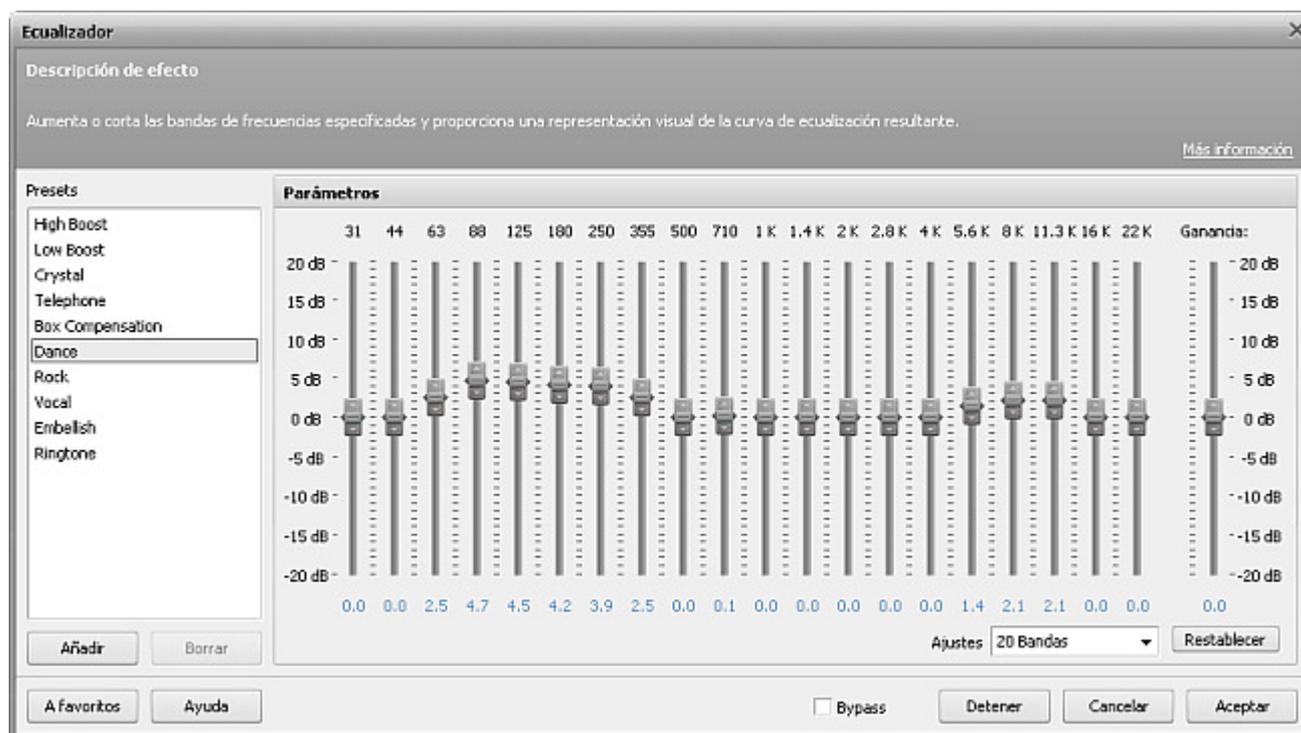
Ecuador



El filtro **Ecuador** se usa para cambiar el patrón de frecuencias de un archivo de audio, atenuar unas frecuencias y amplificar otras.

Ajustes de Ecuador

Para aplicar el efecto, seleccione el número de bandas de frecuencias que desea amplificar/atenuar y luego especifique el valor de amplificación deseado para cada frecuencia moviendo los cursores de las barras deslizantes.



Utilice la lista desplegable **Ajustes** para especificar el número de bandas de frecuencias que desea que sean afectadas. Usted puede elegir entre 10 y 20 bandas. El rango de frecuencias entero se dividirá en 10 o 20 bandas con la frecuencia central de cada banda indicada por encima de su respectiva barra vertical. Al seleccionar 20 bandas, más bandas de frecuencias serán mostradas. Esto le ayudará a construir una curva de ecualización más precisa.

Utilice los cursores de las barras deslizantes con números para amplificar/atenuar una determinada banda de frecuencias. El programa le permite amplificar/atenuar cada banda de frecuencias en 20 dB como máximo. El valor actual de amplificación/atenuación será mostrado bajo la barra. Es también posible hacer clic en el número e introducir el valor deseado desde el teclado.

Utilice el cursor deslizante **Ganancia** a la derecha para amplificar/atenuar la pista de audio entera. El programa le permite amplificar/atenuar la señal de audio en 20 dB como máximo. Al establecer un valor positivo, el sonido final será amplificado. Al establecer un valor negativo, el sonido final será atenuado.

Filtros paramétricos

Los filtros paramétricos se usan para amplificar/atenuar algunas frecuencias específicas o bandas de frecuencias determinando sus valores y seleccionando uno de los tipos de filtro. Estos filtros imitan la operación de dispositivos analógicos usados para la corrección de frecuencias.

El grupo **Filtros paramétricos** incluye:

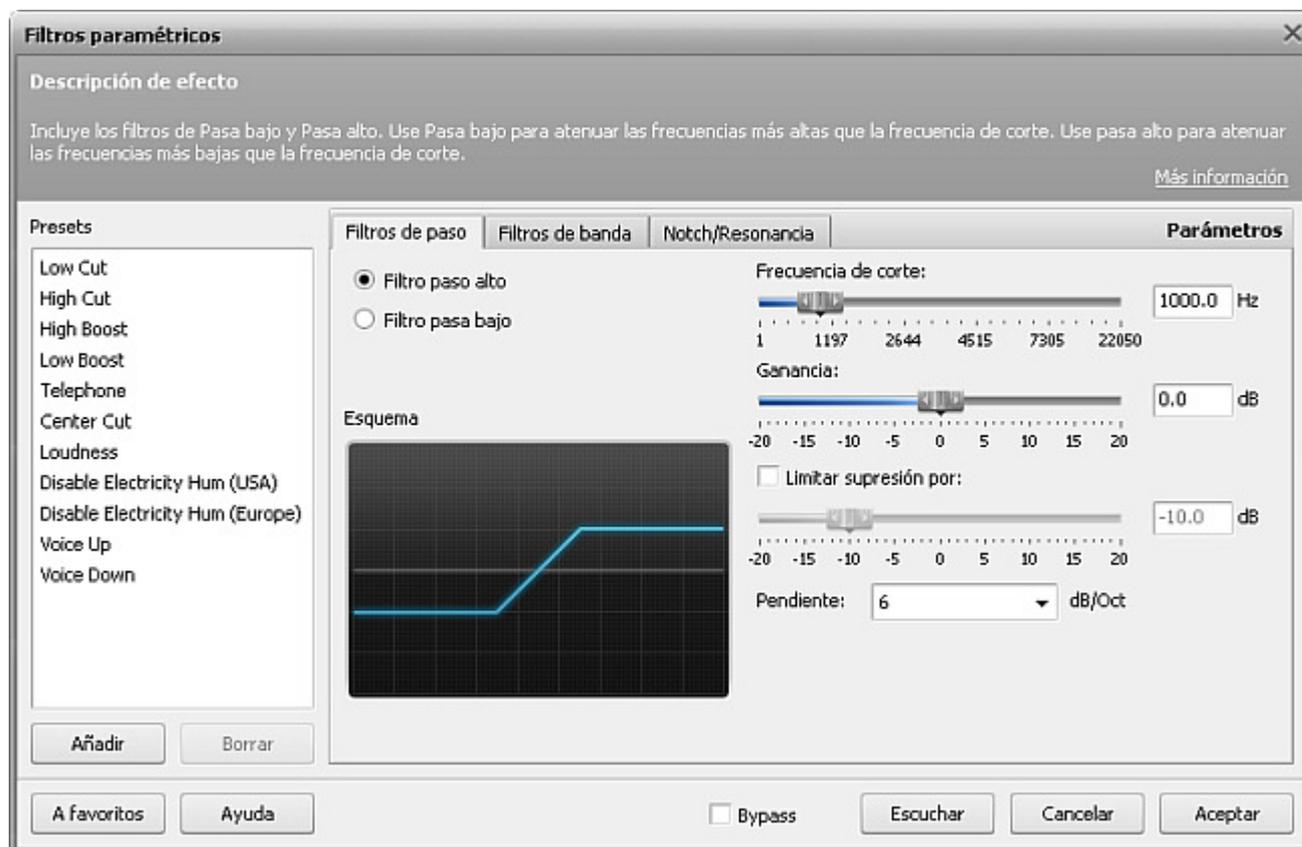
- Filtros de paso: **Paso alto** y **Paso bajo**
- Filtros de banda: **Paso banda** y **Suprime banda**
- Filtros Notch/Resonancia: **Filtro de resonancia** y **Filtro Notch**

Filtro Paso alto

El filtro **Paso alto** se usa para atenuar las frecuencias bajo la frecuencia de corte. Al igual que todos los filtros paramétricos, éste normalmente se usa para corregir varios defectos en el sonido original.

Ajustes del filtro Paso alto

Para aplicar el filtro, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del filtro manualmente.



Los siguientes parámetros del filtro **Paso alto** están disponibles para editar:

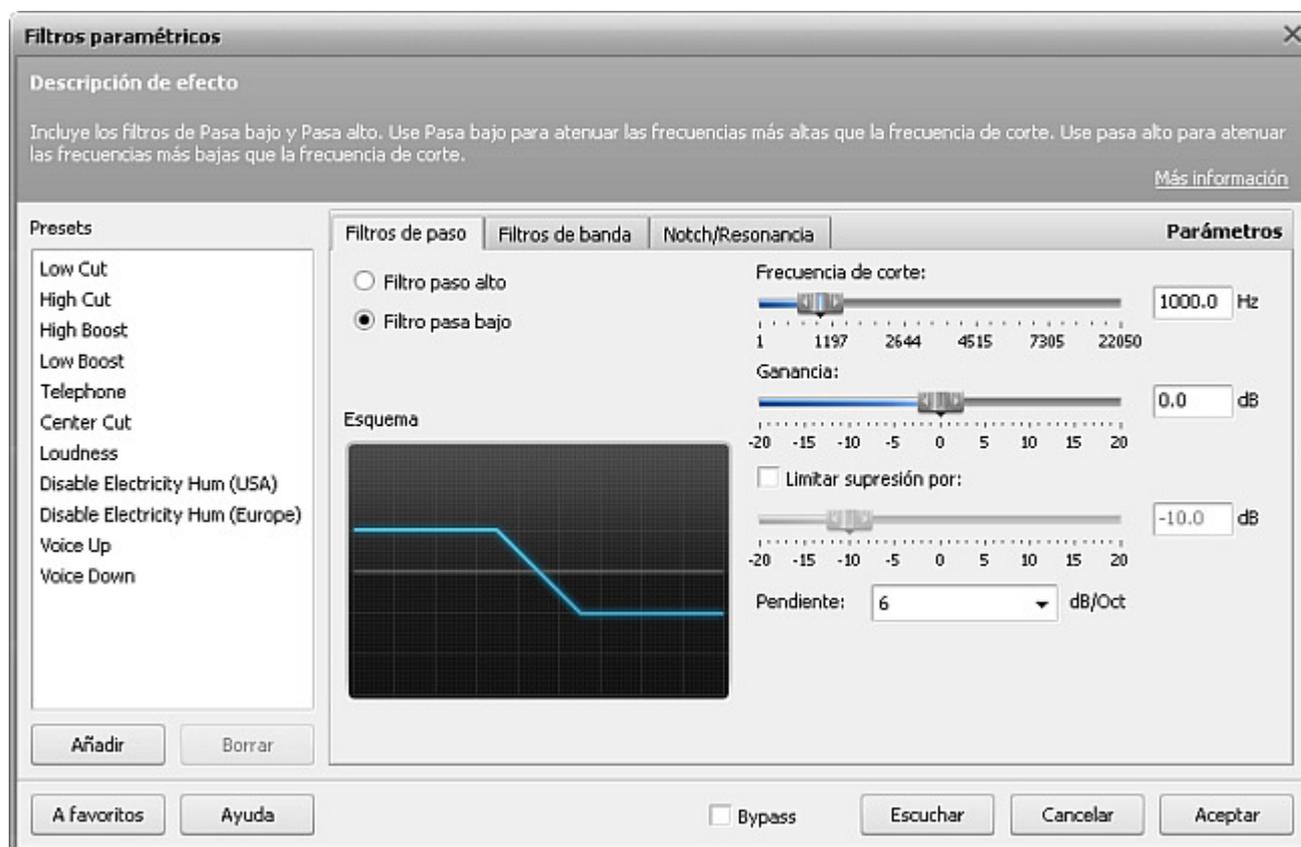
- **Frecuencia de corte** - determina la frecuencia en la que el rango entero de frecuencias se dividirá en 2 bandas – banda de paso y banda de supresión. Todas las frecuencias bajo la **Frecuencia de corte** serán atenuadas según la curva de atenuación. Las frecuencias encima de la **Frecuencia de corte** no serán afectadas por el filtro.
- **Ganancia** - determina el grado de amplificación aplicada a la señal de audio. Use esta opción si desea subir/bajar el volumen del sonido resultante. La amplificación afectará las frecuencias en la banda de paso, así como en la banda de supresión.
- **Limitar supresión por** - marque esta opción para limitar la caída de la curva de atenuación. La atenuación será detenida en este punto y la señal no caerá bajo este nivel.
- **Pendiente** - determina la pendiente de la curva de atenuación de frecuencias. Se usa para controlar la transición entre las frecuencias afectadas y no afectadas. Cuanto más alto sea el valor, más rápido será el crecimiento de atenuación en la banda de supresión.

Filtro paso bajo

El filtro **Paso bajo** se usa para atenuar las frecuencias por encima de la frecuencia de corte. Al igual que todos los filtros paramétricos, éste normalmente se usa para corregir varios defectos en el sonido original.

Ajustes del filtro Paso bajo

Para aplicar el filtro, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del filtro manualmente.



Los siguientes parámetros del filtro **Paso bajo** están disponibles para editar:

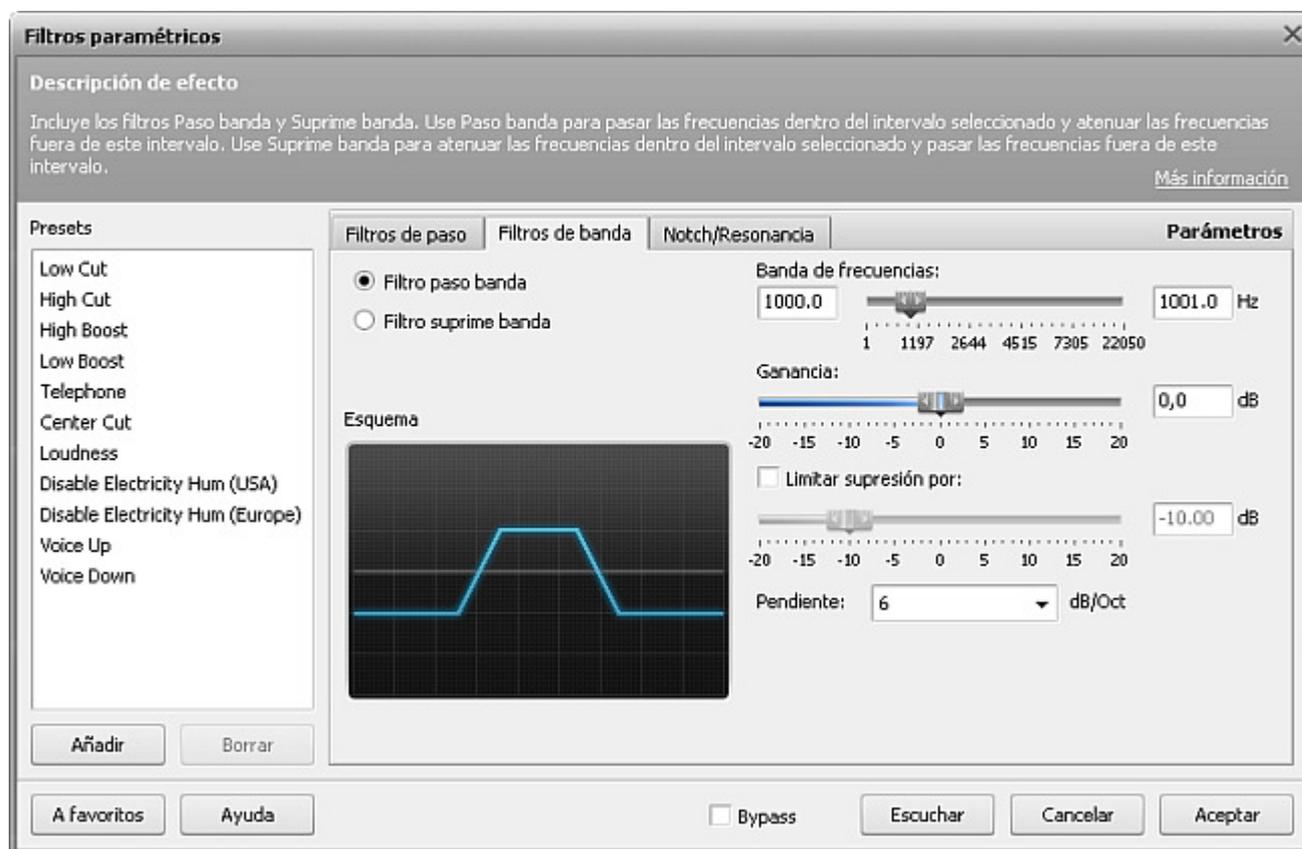
- **Frecuencia de corte** - determina la frecuencia en la que el rango entero de frecuencias se dividirá en 2 bandas – banda de paso y banda de supresión. Todas las frecuencias por encima de la **Frecuencia de corte** serán atenuadas según la curva de atenuación. Las frecuencias por debajo de la **Frecuencia de corte** no serán afectadas por el filtro.
- **Ganancia** - determina el grado de amplificación aplicada a la señal de audio. Use esta opción si desea subir/bajar el volumen del sonido resultante. La amplificación afectará las frecuencias en la banda de paso, así como en la banda de supresión.
- **Limitar supresión a** - marque esta opción para limitar la caída de la curva de atenuación. La atenuación será detenida en este punto y la señal no caerá bajo este nivel.
- **Pendiente** - determina la pendiente de la curva de atenuación de frecuencias. Se usa para controlar la transición entre las frecuencias afectadas y no afectadas. Cuanto más alto sea el valor, más rápido será el crecimiento de atenuación en la banda de supresión.

Filtro paso banda

El filtro **Paso banda** se usa para pasar las frecuencias dentro del rango seleccionado y atenuar las frecuencias fuera de este rango. Al igual que todos los filtros paramétricos, éste normalmente se usa para corregir varios defectos en el sonido original.

Ajustes del efecto Paso banda

Para aplicar el filtro, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del filtro manualmente.



Los siguientes parámetros del filtro **Paso banda** están disponibles para editar:

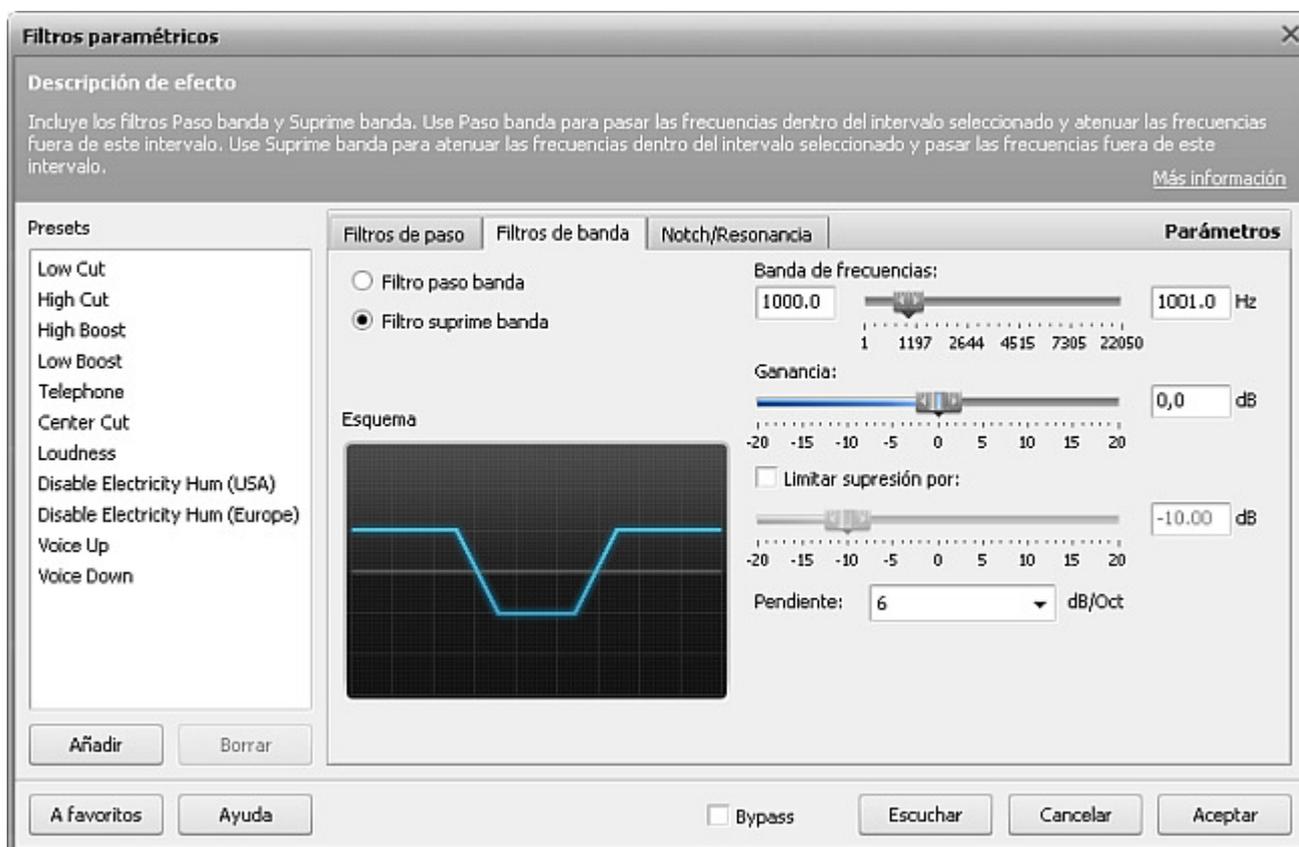
- **Banda de frecuencias** - determina la banda de frecuencias que no será afectada por el filtro. En otras palabras, todas las frecuencias fuera de la banda de frecuencias serán atenuadas. Una vez las frecuencias salga fuera de los límites de la banda especificada, su amplitud se atenuará poco a poco hasta que no tengan amplificación, a menos que usted limite el nivel de supresión en el campo **Limitar supresión por**.
- **Ganancia** - determina el grado de amplificación aplicada a la señal de audio. Use esta opción si desea subir/bajar el volumen del sonido resultante. La amplificación afectará las frecuencias en la banda de paso, así como en la banda de supresión.
- **Limitar supresión por** - marque esta opción para limitar la caída de la curva de atenuación. La atenuación será detenida en este punto y la señal no caerá bajo este nivel.
- **Pendiente** - determina la velocidad de atenuación de frecuencias. Se usa para controlar la transición entre las frecuencias afectadas y no afectadas. Cuanto más alto sea el valor, más rápido será el crecimiento de atenuación en la banda de supresión.

Filtro Suprime banda

El filtro **Suprime banda** se usa para atenuar las frecuencias dentro del rango seleccionado y pasar las frecuencias fuera de este rango. Al igual que todos los filtros paramétricos, éste normalmente se usa para corregir varios defectos en el sonido original.

Ajustes del filtro Suprime banda

Para aplicar el filtro, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del filtro manualmente.



Los siguientes parámetros del filtro **Suprime banda** están disponibles para editar:

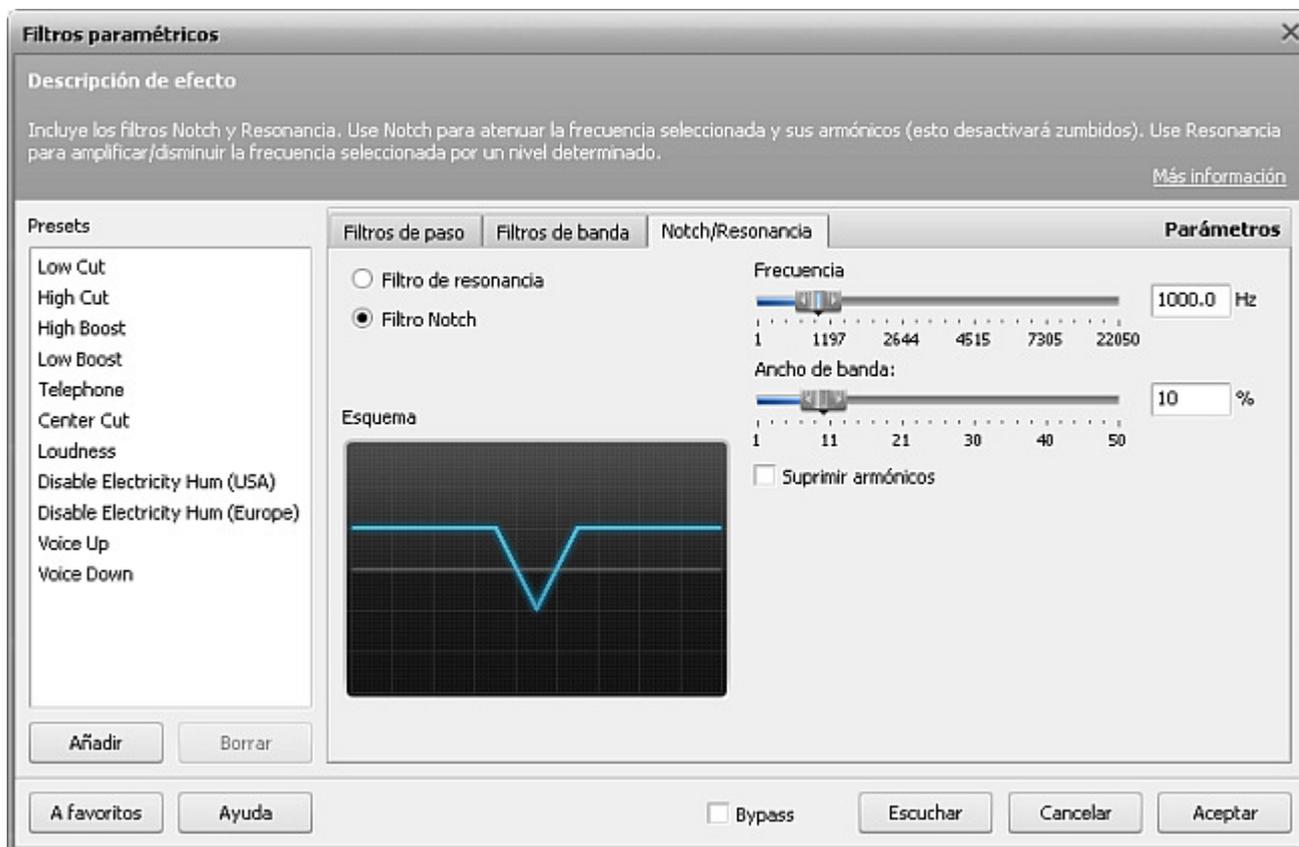
- **Banda de frecuencias** - determina la banda de frecuencias dentro de la que tendrá lugar la atenuación. En otras palabras, todas las frecuencias fuera de la banda de frecuencias no serán afectadas por el filtro. Una vez las frecuencias alcancen los límites especificados de la banda de frecuencias, su amplitud se atenuará poco a poco hasta que no tengan amplificación, a menos que usted limite el nivel de supresión en el campo **Limitar supresión por**.
- **Ganancia** - determina el grado de amplificación aplicada a la señal de audio. Use esta opción si desea subir/bajar el volumen del sonido resultante. La amplificación afectará las frecuencias en la banda de paso, así como en la banda de supresión.
- **Limitar supresión por** - marque esta opción para limitar la caída de la curva de atenuación. La atenuación será detenida en este punto y la señal no caerá bajo este nivel.
- **Pendiente** - determina la velocidad de atenuación de frecuencias. Se usa para controlar la transición entre las frecuencias afectadas y no afectadas. Cuanto más alto sea el valor, más rápido será el crecimiento de atenuación en la banda de supresión.

Filtro Notch

El filtro **Notch** (filtro de muesca) se usa para atenuar la frecuencia seleccionada y sus armónicos. Al igual que todos los filtros paramétricos, éste normalmente se usa para corregir varios defectos en el sonido original.

Ajustes del filtro Notch

Para aplicar el filtro, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del filtro manualmente.



Los siguientes parámetros del filtro **Notch** están disponibles para editar:

- **Frecuencia** - determina la frecuencia de muesca (la que usted desea atenuar).
- **Ancho de banda** - especifica la banda de frecuencias alrededor de la frecuencia de muesca que será afectada por el filtro (en porcentaje). Cuanto más grande sea el valor, más amplia será la banda.
- **Suprimir armónicas** - marque esta opción para suprimir los armónicos de la frecuencia de muesca. El programa eliminará 4 armónicos como máximo. La supresión de armónicos le ayudará a deshacerse del zumbido no deseado.

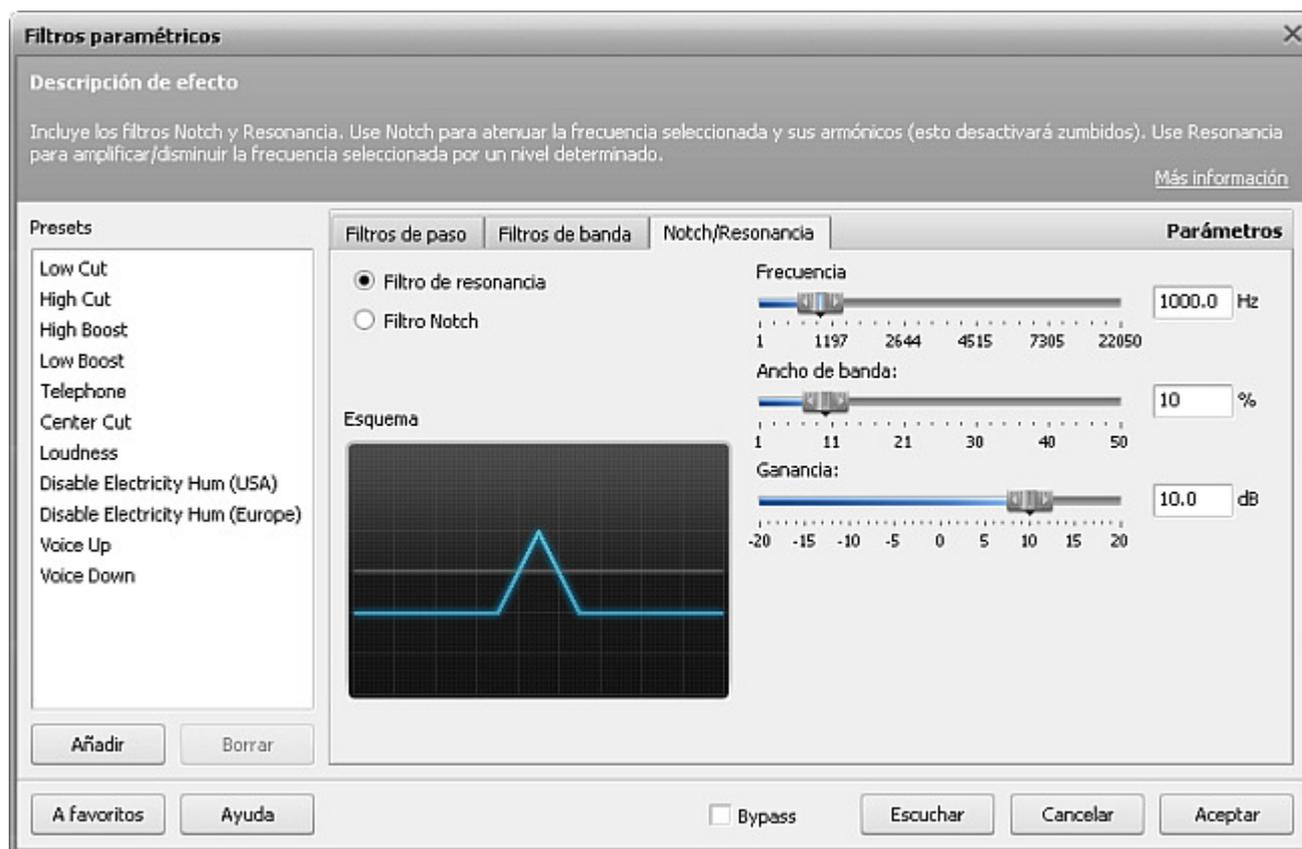
Filtro de resonancia

El filtro de **Resonancia** para amplificar/atenuar la frecuencia seleccionada hasta un determinado nivel. Al igual que todos los filtros paramétricos, éste normalmente se usa para corregir varios defectos en el sonido original.

Ajustes del filtro de Resonancia

Muchos instrumentos musicales y sistemas acústicos no avanzados tienen resonancias no deseadas. Si usted descubre tal efecto no deseado en su instrumento musical, podrá usar el Análisis de frecuencia para determinar la frecuencia resonante de su instrumento y luego atenuarla con ayuda del filtro de **Resonancia**.

Para aplicar el filtro, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del filtro manualmente.



Los siguientes parámetros del filtro de **Resonancia** están disponibles para editar:

- **Frecuencia** - determina la frecuencia resonante (la que se desea amplificar/atenuar).
- **Ancho de banda** - especifica la banda de frecuencias alrededor de la frecuencia resonante que será afectada por el filtro (en porcentaje). Cuanto más grande sea el valor, más amplia será la banda.
- **Ganancia** - determina el nivel en decibeios en el usted desea que la frecuencia resonante sea amplificada/atenuada.

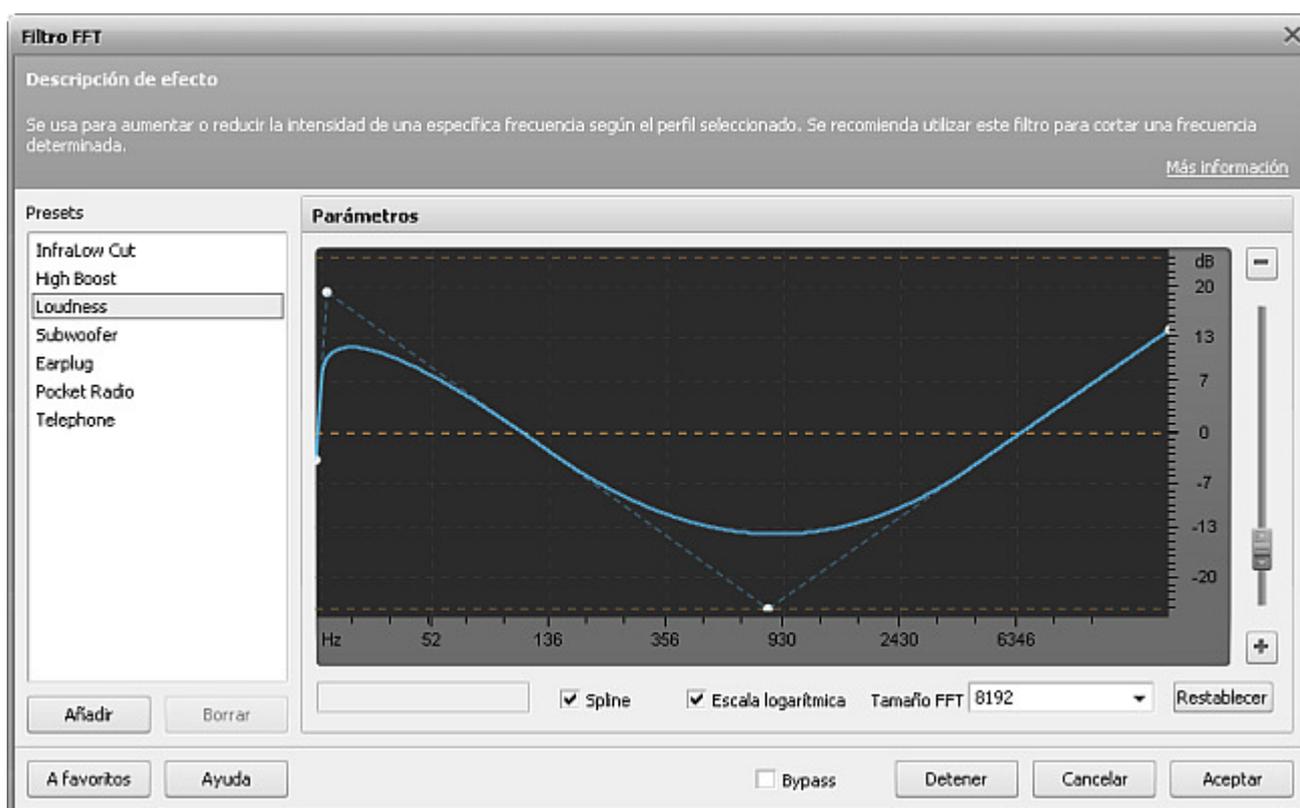
Filtro FFT



El filtro **FFT** le permite reducir o subir la intensidad de frecuencia según el perfil de frecuencia seleccionado. El filtro suaviza la señal durante un tiempo en los límites del bloque de FFT. Se recomienda usar el filtro en los casos siguientes: cuando el resultado de procesamiento es más importante que el efecto de suavización posible; y también para cortar las frecuencias especificadas. Si usted selecciona una parte del archivo con el ratón, el efecto se aplicará sólo al área destacada. En caso contrario se modificará el sonido del archivo entero.

Para aplicar este efecto haga lo siguiente:

1. Añada un archivo de audio al **espacio de edición de la forma de onda**.
2. Seleccione una parte del archivo a la que Ud. quisiera aplicar el efecto o quédelo sin selección para aplicar el efecto al archivo entero.
3. Pulse el botón **Filtro FFT** en la pestaña **Efectos** o haga clic doble en el filtro **FFT** en el panel **Efectos y filtros**.



4. Fije los parámetros del efecto o seleccione uno de los presets disponibles de la lista.



Nota: si Ud. cambia los ajustes del efecto, Ud. puede guardarlos como preset para poder usarlos después. Use el botón **Añadir** para hacerlo.

5. Para asegurarse que los cambios sean correctos pulse el botón **Escuchar**.
6. Para volver a editar su archivo de audio pulse el botón **Aceptar**.

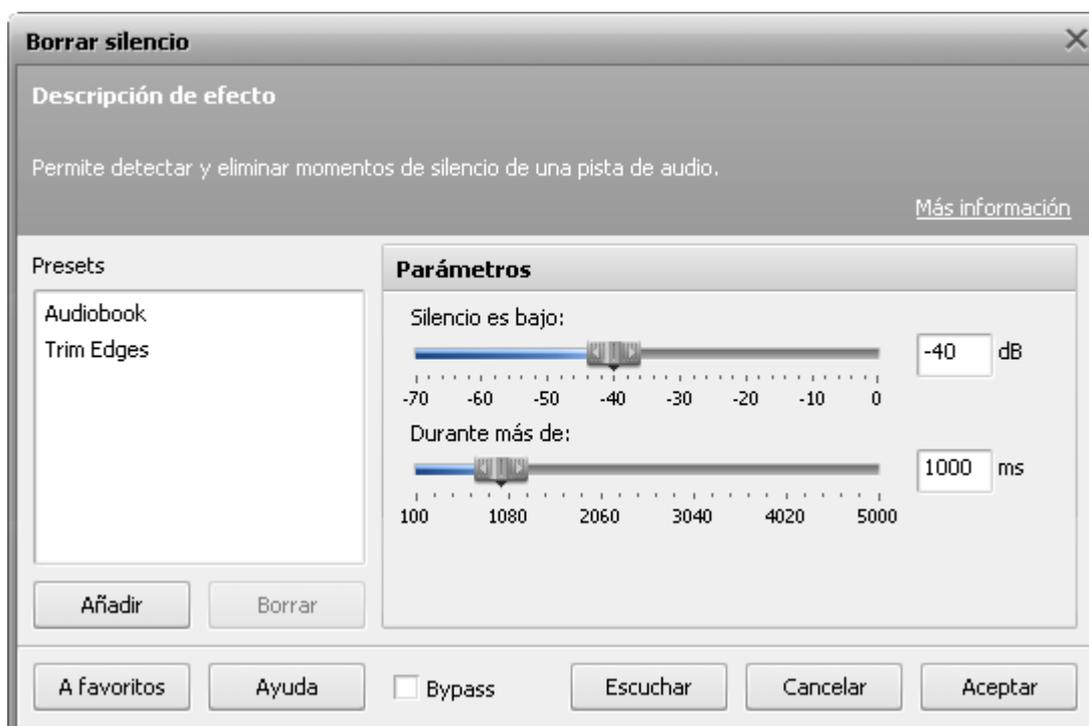
Borrar silencio



El filtro **Borrar silencio** se usa para detectar y eliminar los momentos de silencio de una pista de audio. Usted deberá comunicar al programa qué exactamente éste deberá considerar silencio por medio de establecer los parámetros del efecto en la ventana de ajustes (ver más abajo).

Ajustes de Borrar silencio

Para aplicar el filtro, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del filtro manualmente.



Los siguientes parámetros del filtro **Borrar silencio** están disponibles para editar:

- **Silencio es bajo** - establece la potencia de la señal en decibelios.
- **Durante más de** - establece la duración de la señal de audio en milisegundos.

Toda la señal audio por debajo del nivel que usted establece en el campo "Silencio es bajo" cuya duración supere el valor establecido en el campo "Durante más de" será considerada silencio y será eliminada de la pista de audio.

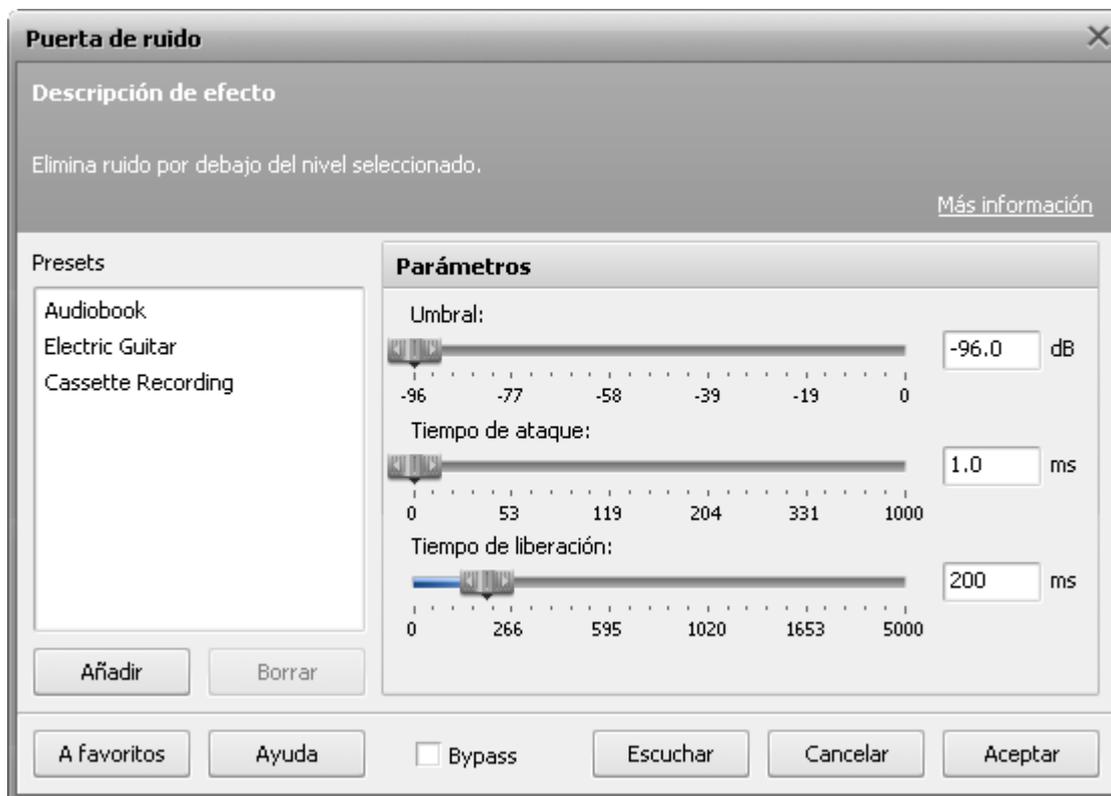
Puerta de ruido



El filtro **Puerta de ruido** se usa para eliminar el ruido bajo el nivel seleccionado.

Ajustes de Puerta de ruido

Para aplicar el filtro, utilice uno de los presets disponibles o configure los parámetros del filtro manualmente.



Los siguientes parámetros del filtro **Puerta de ruido** están disponibles para editar:

- **Umbral** - el nivel (en dB) al que la puerta se abre. El filtro **Puerta de ruido** afectará el sonido sólo bajo el umbral especificado.
- **Tiempo de ataque** - la cantidad de tiempo que tarda la puerta de ruido para cambiar de cerrada a abierta una vez la señal supere el umbral especificado.
- **Tiempo de liberación** - el período durante el que la puerta de ruido sigue siendo abierta una vez la señal caiga por debajo del umbral especificado.



Nota: los tiempos de ataque y liberación se usan para suavizar los bordes de la puerta de ruido. Cuanto más largos sean los tiempos de ataque y liberación, más suave será la transición entre la señal afectada y original.

Supresión de ruidos



El filtro **Supresión de ruidos** se usa para reducir el ruido y hacer que el sonido sea más claro. Usted deberá especificar una muestra de audio que será considerada ruido y luego detectar las áreas de ruido de la pista conforme al perfil de ruido seleccionado.

Ajustes de supresión de ruidos

Paso 1. Configuración de ajustes de ruido

Usted deberá comunicar al programa qué exactamente considerar ruido. Puede hacerlo en el apartado **Ajustes de ruido** en la ventana de parámetros. Pulse el botón **Obtener perfil de ruido** y seleccione una parte de la pista que contenga sólo ruido y ninguna señal de audio (normalmente es un fragmento corto al principio o al final de la pista). Los tiempos de inicio y final del fragmento seleccionado se mostrarán en la ventanilla abierta **Obtener perfil de ruido**. Una vez listo, pulse **Aceptar** para cargar el fragmento seleccionado como perfil de ruido. Alternativamente, cargue un perfil anteriormente guardado en el programa.

Después de que el perfil haya sido guardado, usted será notificado con el mensaje apropiado:

Ajustes de ruido

Obtener perfil de ruido

Tamaño FFT: 4096

Guardar perfil Cargar perfil

Para la función correcta del filtro es necesario fijar un perfil de ruido. Usted puede hacer clic en el botón Obtener perfil de ruido y seleccionar la parte del archivo editado que contiene ruido. Se puede guardar el perfil resultante en un archivo. Además se puede cargar el perfil de ruido anteriormente guardado pulsando Cargar perfil.

El perfil de ruido está cargado.

Paso 2. Configuración de ajustes de eliminación

Una vez cargado el perfil, usted podrá seguir con eliminar el ruido de su pista de audio. Utilice el apartado **Ajustes de eliminación** para configurar los parámetros de eliminación de ruido.

Ajustes de eliminación

Suavizamiento: 5 % oct.

Reducción de ruido: -50 dB

Ancho de banda de ruido: 20 22050

Quitar ruido

Mantener sólo ruido

Mueva los cursores de la barra **Ancho de banda de ruido** para establecer la banda de frecuencias que será afectada por el filtro. El programa funcionará sólo dentro de la banda especificada.

Active la opción **Quitar ruido** para eliminar las áreas de ruido detectadas de la pista. Active la opción **Mantener sólo ruido** para dejar sólo las áreas de ruido y eliminar el resto de la señal.

Utilice el parámetro **Suavizamiento** para suavizar la característica de frecuencias del perfil de ruido creado. Esto determina el ancho del corredor de suavizamiento en porcentaje de octava (% oct). Por ejemplo, para una señal de 1000 Hz el corredor se encuentra entre 500 (-1 octava) y 2000 (+ 1 octava) si el parámetro se establece en 100%. En otras palabras, cuanto más grande sea el valor de porcentaje, más amplio será el corredor.

Utilice el parámetro **Reducción de ruido** para establecer el grado de la supresión de ruidos en las áreas de ruido detectadas en dB. Si se establece un valor más grande, más supresión se aplicará a dichas áreas. Al establecer el parámetro en 0, no se producirá ningún efecto en absoluto.

Uso de filtros DirectX

AVS Audio Editor tiene soporte para complementos (plug-ins) y filtros de audio DirectX instalados en su ordenador. DirectX es una plataforma de desarrollo diseñada por Microsoft que proporciona un estándar abierto para complementos de multimedia. Módulos DSP y otras herramientas de audio basadas en este estándar, se pueden usar por cualquier aplicación que tiene soporte para la arquitectura de DirectX.

Con ayuda de complementos DirectX puede fácilmente ampliar la gama de efectos poderosos disponibles en **AVS Audio Editor**.

Complementos DirectX son muy fáciles de usar. Para activar algunos de ellos sólo seleccione un área para procesar un filtro del menú desplegable **Efectos DX** en la pestaña **DX/VST**.

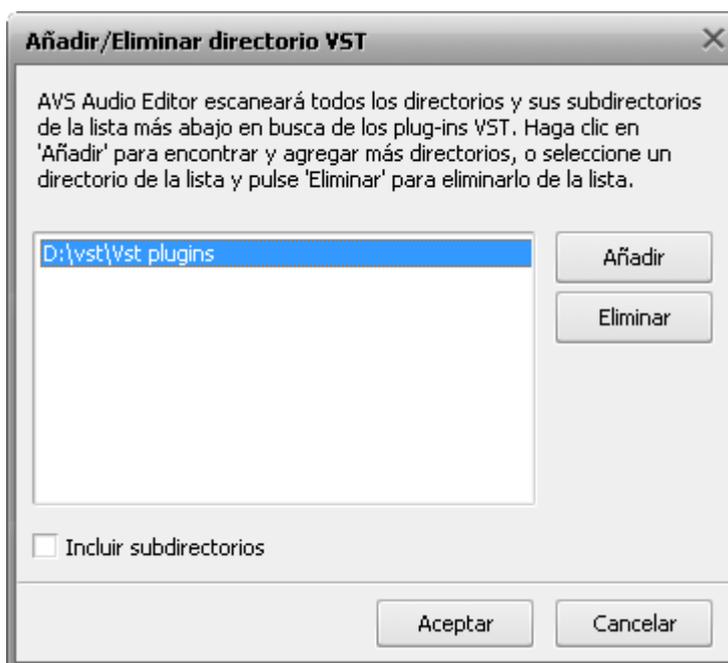
La mayoría de complementos DirectX tiene su propia ventana de ajustes donde Ud. puede configurar los parámetros del efecto. Algunos complementos pueden tener soporte para la vista previa. Sin duda, si Ud. tiene algunos problemas consulte sus manuales de usuario.

Uso de efectos VST

AVS Audio Editor tiene soporte para complementos (plug-ins) y filtros VST en su ordenador. Los efectos y filtros de VST (Tecnología de Estudio Virtual) son complementos de tiempo real. Su interfaz estándar fue desarrollado por Propellerhead/Steinberg. Normalmente ofrecen una personalizada interfaz gráfica con los controles similares a interruptores y botones del hardware de audio.

Con ayuda de los efectos VST puede fácilmente ampliar la gama de efectos poderosos disponibles en **AVS Audio Editor**.

En caso de tener efectos VST en su ordenador indique su directorio al programa **AVS Audio Editor**. Para hacerlo pulse el botón **Directorios VST** en la pestaña **DX/VST**. La siguiente ventana se abrirá:



Pulse el botón **Añadir** para seleccionar un directorio con los efectos VST presentes y pulse **Aceptar** para actualizar la lista de efectos. Todos los efectos de la carpeta se cargarán automáticamente y estarán disponibles después en el menú desplegable **Efectos VST** en la pestaña **DX/VST**.

También Ud. puede agregar los efectos adicionales y eliminar los innecesarios en esta ventana usando los botones adecuados

Los efectos VST son muy fáciles de usar. Para activar algunos de ellos sólo seleccione un área para procesar un filtro del menú desplegable **Efectos VST** en la pestaña **DX/VST**.

La mayoría de los efectos VST tiene su propia ventana de ajustes donde Ud. puede configurar los parámetros del efecto. Algunos complementos pueden tener soporte para la vista previa. Sin duda, si Ud. tiene algunos problemas consulte sus manuales de usuario.

Generación de sonidos

A veces Ud. puede tener que crear un sonido que contiene algunas señales que existen en el mundo real pero Ud. no siempre tiene posibilidades de grabar estos sonidos. **AVS Audio Editor** le permite crear algunas de estas señales utilizando los métodos internos.

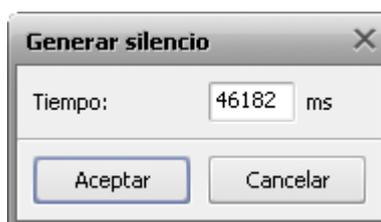
Se puede añadir las siguientes señales a su audio:

- **Silencio**
- **Ruido**
- **Señal**
- **Chirp**
- **Señales DTMF**

Cómo generar silencio



Para generar la ausencia de sonido abra un archivo de audio o cree un nuevo, seleccione la parte del archivo donde Ud. quiere tener un periodo de silencio y pulse el botón **Silencio** de la pestaña **Generar**. La siguiente ventana se abrirá:



Ud. puede configurar la duración de silencio en milisegundos. Pulse el botón **Aceptar** para aplicar los ajustes y cerrar la ventana de efectos, o **Cancelar** para descartar los cambios.

Cómo generar ruido



Para generar un sonido de ruido abra un archivo de audio o cree un nuevo, seleccione la parte del archivo donde Ud. quiere tener un periodo de ruido y pulse el botón **Ruido** en la pestaña **Generar**. La siguiente ventana se abrirá:



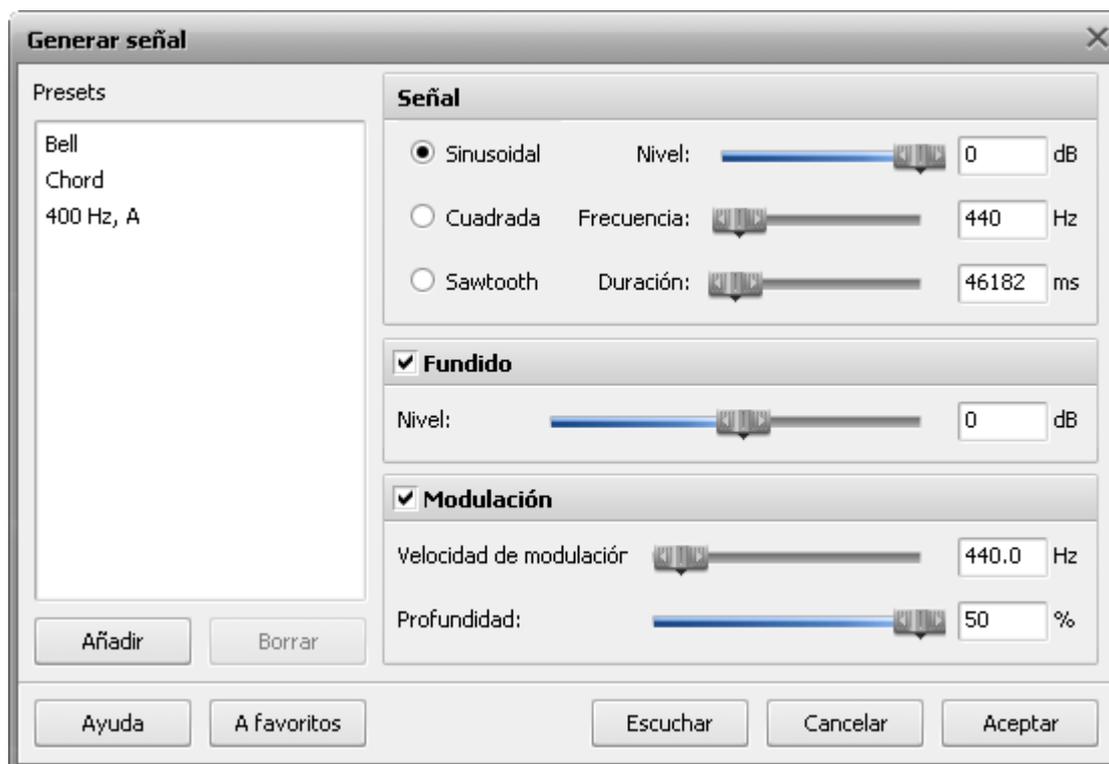
Ud. puede seleccionar el "**Color**" de la señal **Ruido** (los valores disponibles incluyen los tipos de ruido **Blanco**, **Rosa** y **Marrón** con el sonido diferente), configurar la duración de silencio en milisegundos.

Pulse el botón **Escuchar** para asegurarse que ha obtenido el resultado necesario, **Aceptar** para aplicar los ajustes y cerrar la ventana de efectos, o **Cancelar** para descartar los cambios.

Cómo generar señal



Para generar el sonido de alguna frecuencia abra un archivo de audio o cree un nuevo, seleccione la parte del archivo donde Ud. quiere tener una señal y pulse el botón **Señal** en la pestaña **Generar**. La siguiente ventana se abrirá:



Ud. puede fijar las siguientes propiedades de señal:

- Seleccione un tipo de señal básica usada para crear el sonido:
 - seleccione entre **Sinusoidal**, **Cuadrada** y **Sawtooth**;
 - fije el **Nivel** de señal básica en decibelios;
 - seleccione su **Frecuencia** principal (en Herz);
 - fije la **Duración** de la señal en milisegundos.
- Fije las propiedades del **Fundido** de la señal:
 - **Nivel** del cambio de la señal - aumento o disminución - en el flujo de tiempo (en decibelios);
 - **Tiempo**, cuando el **nivel de fade** se logra (en milisegundos).
- Seleccione los parámetros de la **Modulación**:
 - **Frecuencia** se usa para cambiar la señal sobreponiendo una señal de otra frecuencia (especificado en Herz);
 - **Profundidad** - la intensidad de la modulación de frecuencia (en porcentaje).



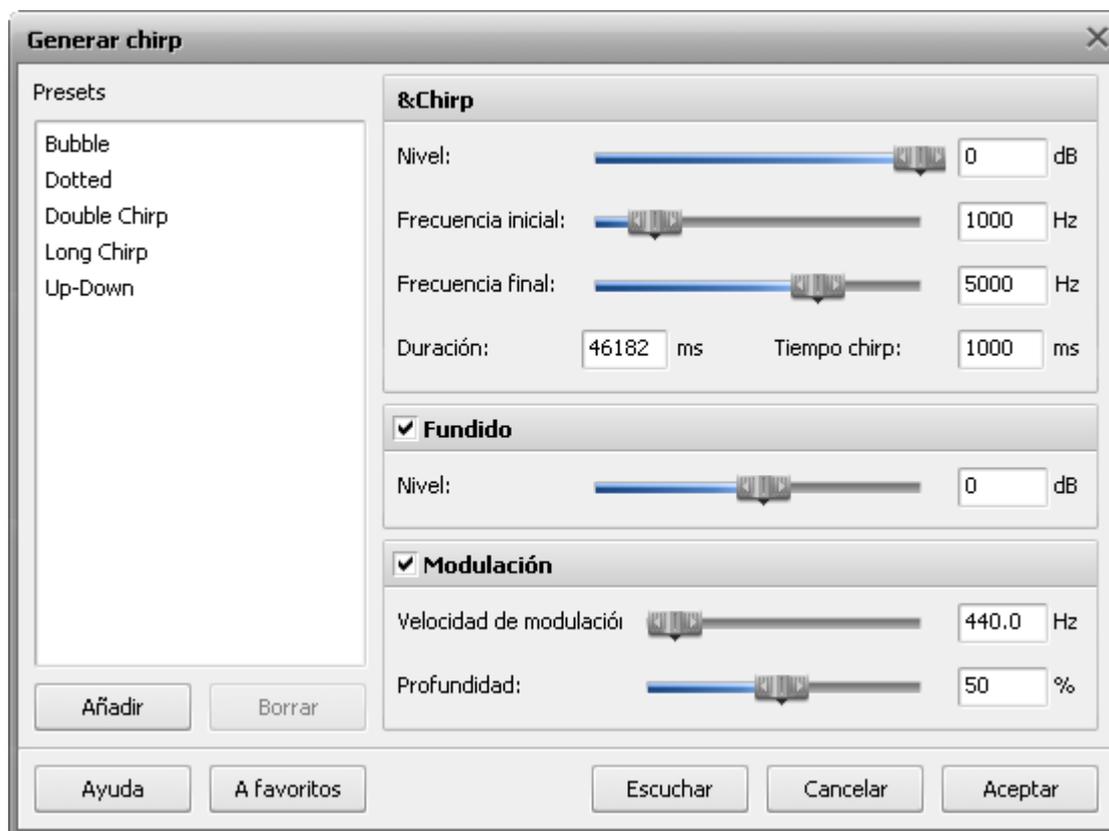
Nota: si Ud. cambia los ajustes de la señal, se puede guardarlos como preset para poder usarlos después. Use el botón **Añadir** para hacerlo.

Pulse el botón **Escuchar** para asegurarse que ha obtenido el resultado necesario, **Aceptar** para aplicar los ajustes y cerrar la ventana de efectos, o **Cancelar** para descartar los cambios.

Cómo generar Chirp



Para generar chirp - un sonido con el aumento o la disminución de frecuencia - abra un archivo de audio o cree un nuevo, seleccione la parte del archivo donde Ud. quiere tener una señal y pulse el botón **Chirp** en la pestaña **Generar**. La siguiente ventana se abrirá:



Ud. puede fijar las siguientes propiedades de señal:

- Seleccione un tipo de señal de chirp usado para crear el sonido:
 - fije el **Nivel** de señal básica en decibelios;
 - seleccione su **Frecuencia inicial** (en Herz);
 - seleccione su **Frecuencia final** (en Herz);
 - fije la **Duración** de la señal en milisegundos;
 - fije la duración del efecto chirp (**Tiempo Chirp**) en milisegundos.
- Fije las propiedades del **Fundido** de la señal:
 - **Nivel** del cambio de la señal - aumento o disminución - en el flujo de tiempo (en decibelios);
 - **Tiempo**, cuando el **nivel de fade** se logra (en milisegundos).
- Seleccione los parámetros de la **Modulación**:
 - **Frecuencia** se usa para cambiar la señal sobreponiendo una señal de otra frecuencia (especificado en Herz);
 - **Profundidad** - la intensidad de la modulación de frecuencia (en porcentaje).



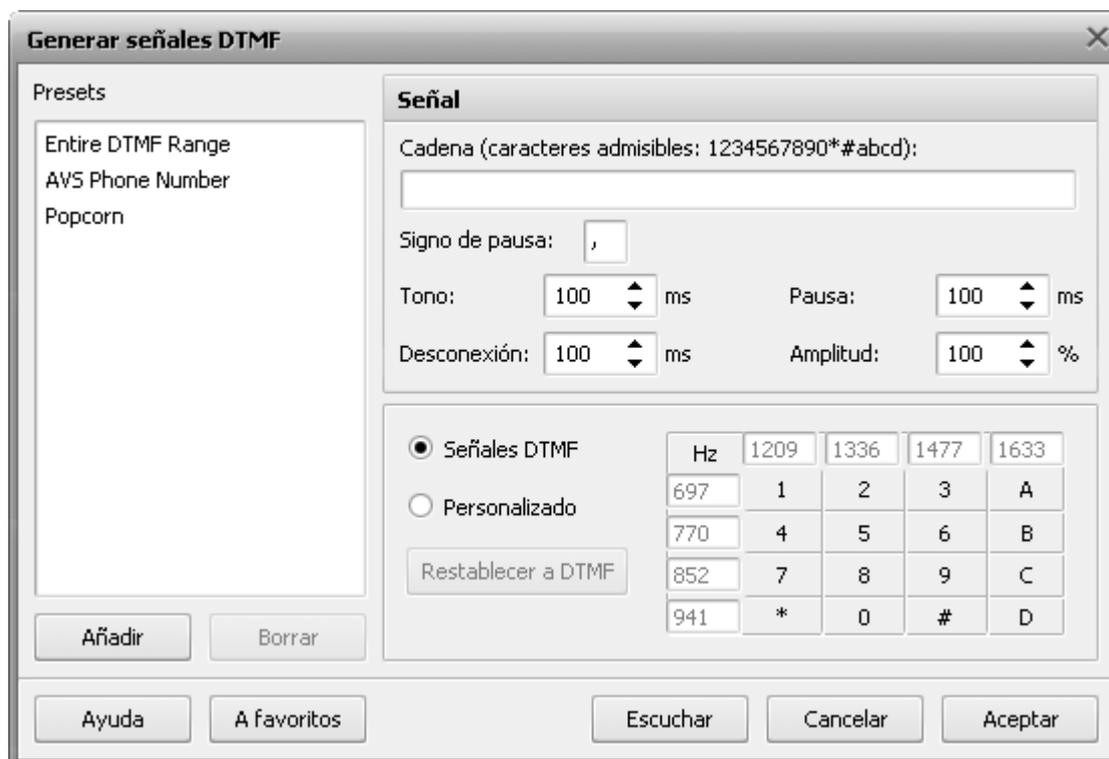
Nota: si Ud. cambia los ajustes de la señal, se puede guardarlos como preset para poder usarlos después. Use el botón **Añadir** para hacerlo.

Pulse el botón **Escuchar** para asegurarse que ha obtenido el resultado necesario, **Aceptar** para aplicar los ajustes y cerrar la ventana de efectos, o **Cancelar** para descartar los cambios.

Cómo generar señales DTMF



DTMF (el sistema de marcación por tonos) se usa para transmitir señales de teléfono por la línea en la banda de frecuencia al centro de conmutación. Para generar tal señal abra un archivo de audio o cree un nuevo, seleccione la parte del archivo donde Ud. quiere tener una señal de DTMF y pulse el botón **Señales DTMF** en la pestaña **Generar**. La siguiente ventana se abrirá:



Ud. puede fijar las siguientes propiedades de señal:

Seleccione un tipo de señal de DTMF usado para crear el sonido:

- introduzca la **Cadena** de la señal - la secuencia de dígitos, letras y símbolos especiales usados para señales DTMF (los caracteres que se pueden usar y que determinan cada su propia señal DTMF son diez dígitos - **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 y 0**, cuatro letras - **a, b, c y d** y dos símbolos especiales - * and #);
- seleccione el **Signo de pausa** usado para marcar pausas entre las señales DTMF;
- seleccione la duración del **Tono** (en milisegundos) - la duración de una sola señal;
- seleccione la duración de la **Desconexión** (en milisegundos) - la duración de silencio entre las señales;
- seleccione la duración de la **Pausa** (en milisegundos) - la duración de silencio añadido para marcar una pausa entre las señales;
- fije la **Amplitud** en porcientos.

Ud. puede usar la matriz de señales DTMF clásica o establecer su propia. El teclado DTMF tiene una matriz 4x4, donde cada fila corresponde a una frecuencia baja, y cada columna representa una alta frecuencia. Al pulsar una sola tecla (como '1 ') se enviará una señal sinusoidal de las dos frecuencias (697 y 1209 Hertz). En caso de personalizar la matriz de señales DTMF para volver a los valores iniciales, pulse el botón **Restablecer a DTMF**.



Nota: si Ud. cambia los ajustes de la señal, se puede guardarlos como preset para poder usarlos después. Use el botón **Añadir** para hacerlo.

Pulse el botón **Escuchar** para asegurarse que ha obtenido el resultado necesario, **Aceptar** para aplicar los ajustes y cerrar la ventana de efectos, o **Cancelar** para descartar los cambios.

Cómo iniciar un proyecto de mezcla

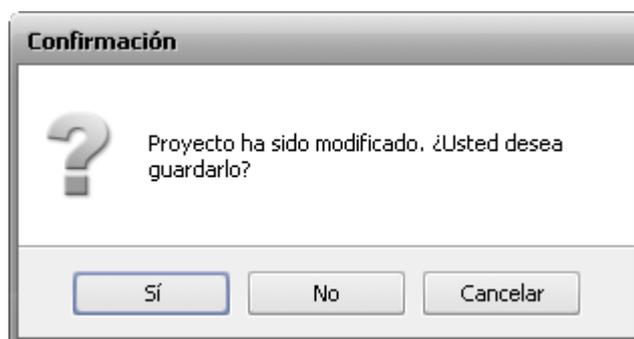
AVS Audio Editor le permite mezclar varias pistas de audio y aplicar efectos de audio a las mezclas.

Para empezar a mezclar pistas de audio, cambie a la pestaña Mezcla en la Barra de comandos.

El trabajo en la pestaña Mezcla se realiza mediante el uso de proyectos. Los proyectos resultan muy útiles si usted no tiene posibilidad de crear, editar y guardar una mezcla de audio de una vez. El uso de proyectos le permite guardar todo el trabajo realizado (aunque no esté terminado) en un archivo del formato especial y seguir con la edición más tarde cargando este archivo anteriormente guardado.

Cómo crear un nuevo proyecto

Normalmente al cambiar a esta pestaña un nuevo proyecto vacío se crea automáticamente. Pero usted puede crear un nuevo proyecto en cualquier momento pulsando el botón **Nuevo proyecto**  en la pestaña Mezcla. Aparecerá la ventana de confirmación preguntándole si desea guardar o no el contenido cargado en el área de mezcla:



Al pulsar **Sí**, se abrirá la ventana **Guardar proyecto** y usted podrá guardar la mezcla actual como proyecto. Al pulsar **No**, todas las líneas de mezcla serán limpiadas sin guardar lo que está cargado allí.

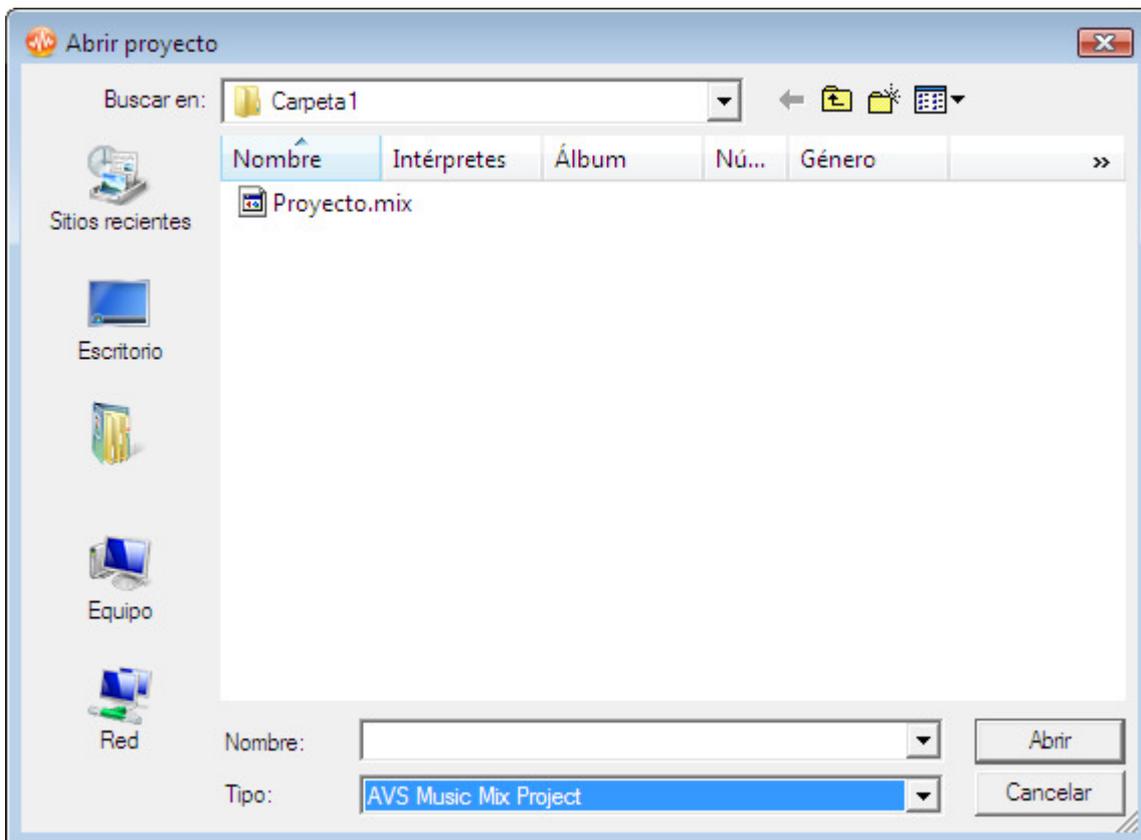
Una vez creado el proyecto, añada las pistas que intenta usar en la mezcla usando una de las opciones siguientes:

- Para añadir un archivo anteriormente cargado, cambie a la pestaña **Archivos** en el **Panel de archivos y efectos** y haga doble clic en el archivo deseado.
- Para añadir un nuevo archivo, pulse el botón **Abrir archivo de audio** en la pestaña Mezcla, seleccione el archivo deseado en la ventana abierta del explorador y pulse el botón **Abrir**.
- Alternativamente, haga clic derecho dentro del área de la **mezcla de audio** en el **Timeline**, seleccione la opción **Abrir y añadir archivo a la mezcla**, seleccione el archivo deseado en la ventana abierta del explorador y pulse el botón **Abrir**.

Todas las pistas seleccionadas serán añadidas al **Timeline** y se colocarán una debajo de otra.

Cómo abrir un proyecto existente

Para abrir un proyecto anteriormente guardado y seguir con la edición, pulse el botón **Abrir proyecto...**  en la pestaña Mezcla.



En la ventana abierta busque el proyecto deseado y pulse **Aceptar**. El proyecto seleccionado se cargará en **AVS Audio Editor**.

Alternativamente, pulse en la flecha al lado del botón **Abrir proyecto...** y seleccione el proyecto deseado de la lista de **Proyecto recientes**.



El proyecto seleccionado se cargará en el programa y aparecerá en el espacio de la mezcla.

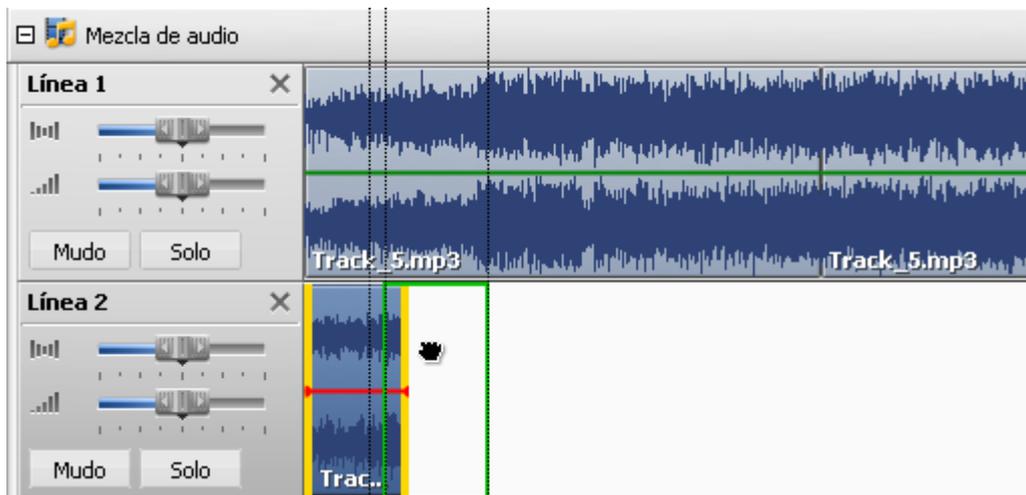
Cómo editar un proyecto de mezcla

Todas las pistas de audio que usted añade a la mezcla se mostrarán en el **Espacio de mezcla** que le permite gestionar los archivos y editarlos.

Cambio de posición de un archivo de audio

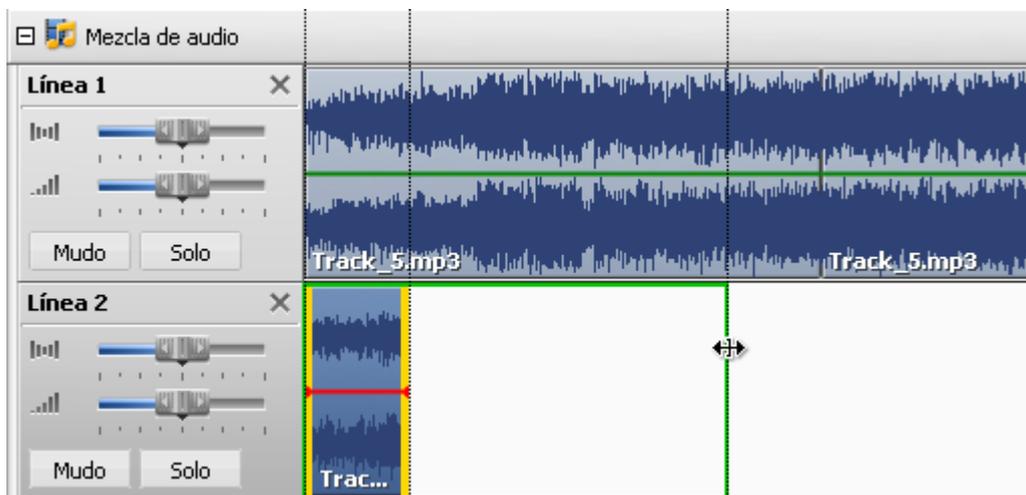
Todas las pistas añadidas a la mezcla se colocan una debajo de otra de forma predeterminada. Esto significa que serán reproducidos simultáneamente. Usted puede cambiar la posición de cualquier pista por medio de arrastrarla. Es posible arrastrar archivos a lo largo de su línea original o bien moverlas a alguna otra línea arriba o abajo.

Haga clic sobre el bloque de la pista y muévala hacia arriba o hacia abajo para cambiar el orden de archivos, o muévala a la derecha o a la izquierda para cambiar la posición de archivos dentro de su línea original.



Recorte de archivos de audio

Para cortar un fragmento al principio o al final de la pista, arrastre sus bordes hacia dentro.



División de archivos y eliminación de partes

Para dividir un archivo de audio en partes, ponga el cursor donde desea que se añada un punto de división y pulse el botón **Dividir objeto** en la pestaña Mezcla o utilizando la opción correspondiente del menú contextual.



Después de hacerlo usted podrá eliminar algunas partes no deseadas seleccionándolas con el ratón y pulsando el botón **Eliminar objeto** en la pestaña Mezcla o utilizando la opción correspondiente del menú contextual.

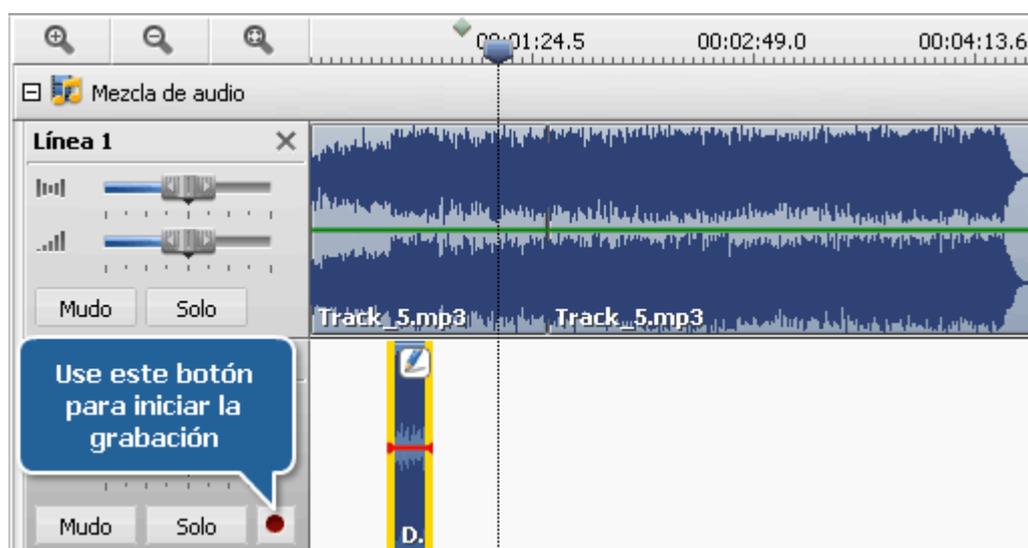
Ajuste del volumen y balance de archivos

Para ajustar el volumen y balance de un archivo utilice las barras de desplazamiento a la izquierda de la línea seleccionada. Es también posible desactivar el sonido de la línea seleccionada o de todas las líneas excepto la seleccionada pulsando el botón **Mudo** o **Solo** respectivamente.

Para ajustar el volumen y balance de la mezcla **entera** utilice las barras de desplazamiento del botón **Volumen de mezcla** en la pestaña Mezcla.

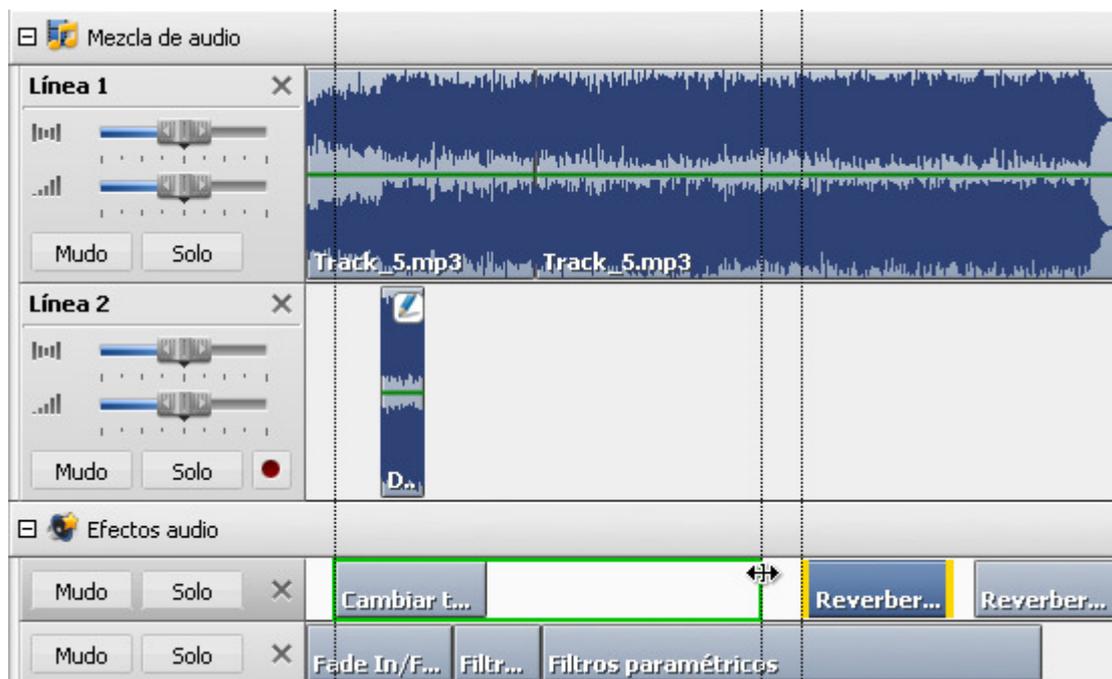
Inserción de una grabación de voz

Para insertar una grabación de voz ponga el cursor del ratón dentro de la línea **Grabación de voz** en el **Espacio de mezcla** donde desea que empiece la grabación y pulse el botón **Grabar** a la izquierda.



Aplicación de efectos

Para aplicar un efecto a su mezcla de audio, pulse el botón del efecto deseado en la pestaña Mezcla. El efecto será añadido a la línea **Efectos de audio** en el **Espacio de mezcla**. The applied effect covers only a part of your mix by default. You may change the effect application area by dragging its boundaries.



Para cambiar las propiedades del efecto aplicado, haga sobre clic en el mismo dentro del **Espacio de mezcla**. Se abrirá la ventana de propiedades. Para obtener más información sobre cómo configurar los parámetros de algún efecto en particular, por favor refiérase a la página respectiva del efecto en la sección **Uso de efectos y filtros**.

Para eliminar un efecto, utilice el botón de comando **Borrar objeto** en la pestaña Mezcla o haga clic derecho sobre el efecto y seleccione la opción correspondiente del menú contextual.



Nota: el efecto se aplicará a **TODAS** las pistas de audio de la mezcla.

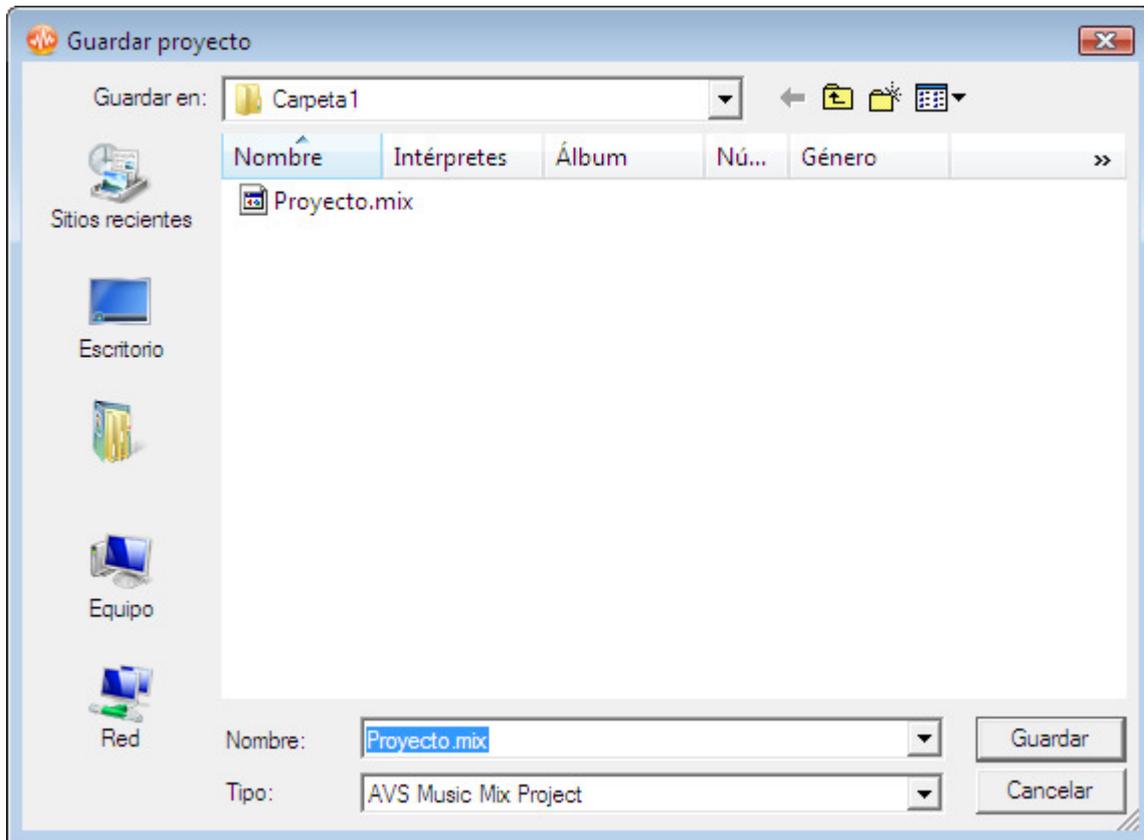
Una vez lista la mezcla, use el botón **Reproducir** en la **Barra inferior** para verificar los resultados de su trabajo.

Cómo guardar un proyecto de mezcla

AVS Audio Editor le permite exportar su proyecto de mezcla creado a un archivo de audio file o simplemente guardarlo como archivo de proyecto **.mix**.

Cómo guardar en un archivo de proyecto

Si usted guarda su proyecto en un archivo de mezcla, esto le brindará la posibilidad de volver a él más tarde y seguir con la edición. Para hacerlo, pulse el botón **Guardar proyecto** del grupo de botones **Proyecto de mezcla**. Se abrirá la ventana siguiente:



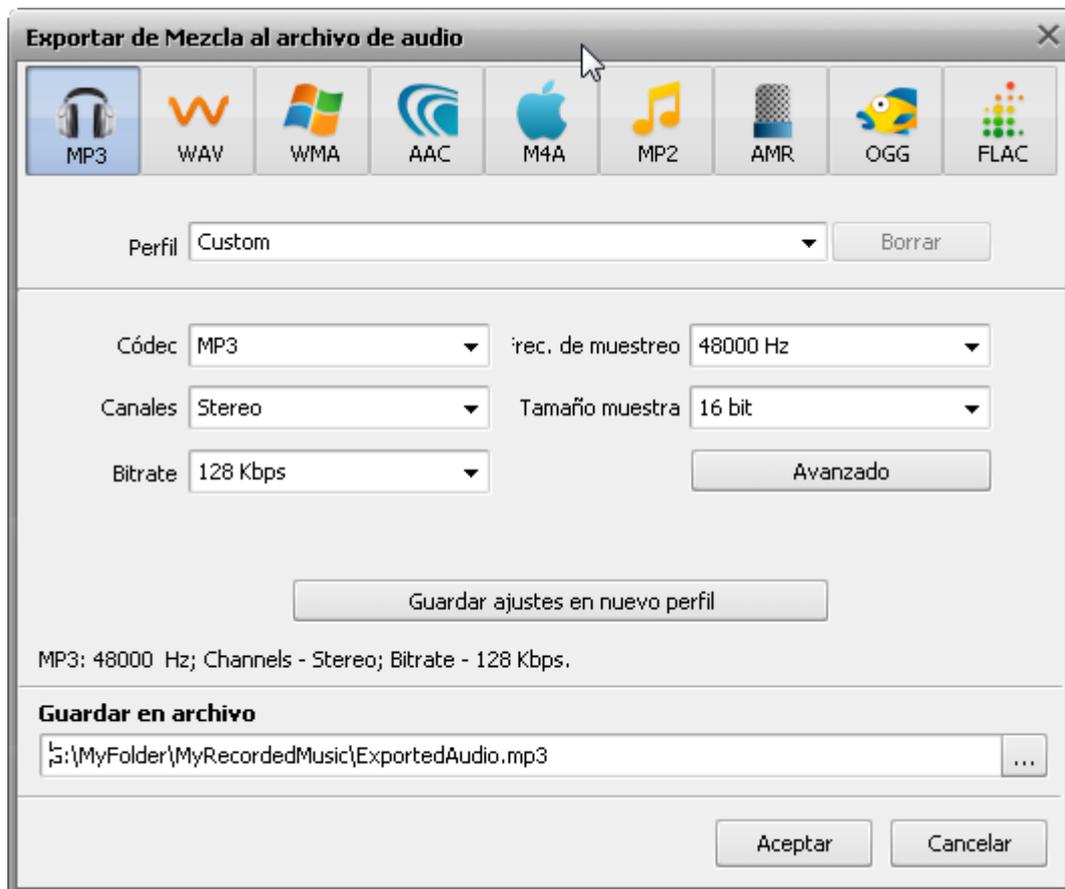
Escriba el nombre de su proyecto en el campo **Nombre de archivo**, seleccione una ubicación para su proyecto en la lista desplegable **Carpeta** y pulse el botón **Guardar**.

Un archivo de proyecto con la extensión **.mix** será guardado en la ubicación especificada.

Cómo guardar en un archivo de audio

Si usted guarda su proyecto en un archivo de audio, esto producirá un archivo de audio del formato seleccionado.

Para hacerlo, pulse el botón **Exportar audio** en la pestaña Mezcla. Se abrirá la ventana **Exportar de mezcla a un archivo de audio**:



Seleccione el formato de audio de salida y especifique los parámetros del archivo final, tales como **frecuencia de muestreo**, **bitrate** y el número de **canales**.

Especifique una ubicación para su pista de audio y pulse el botón **Aceptar** para empezar a guardar.

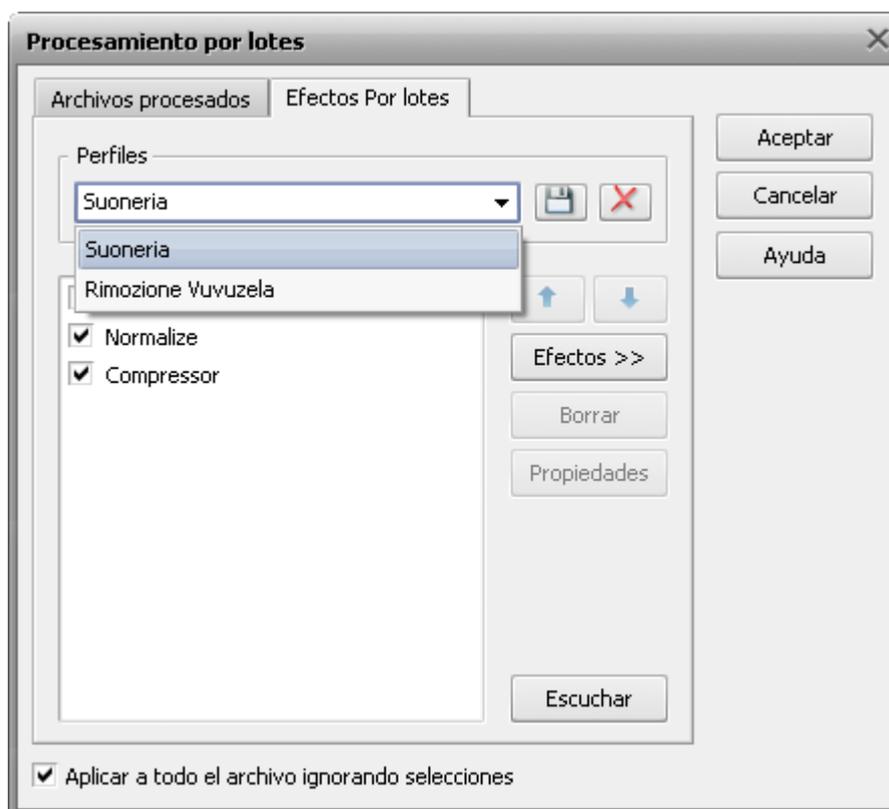
Procesamiento por lotes

Cuando Ud. desea aplicar el mismo efecto a algunos archivos, o algunos efectos al mismo archivo, o varios efectos idénticos a varios archivos, todo este se puede hacer muy fácilmente con ayuda de la opción **Procesamiento por lotes** de **AVS Audio Editor**.



Nota: la opción **procesamiento por lotes** se usa para aplicar varios efectos a uno o varios archivos de audio. Para guardar varios archivos use el botón **Guardar todo** en las pestañas **Inicio** o **Archivo**.

Pulse el botón **Por lotes** en la pestaña **Efectos**. La siguiente ventana se abrirá:

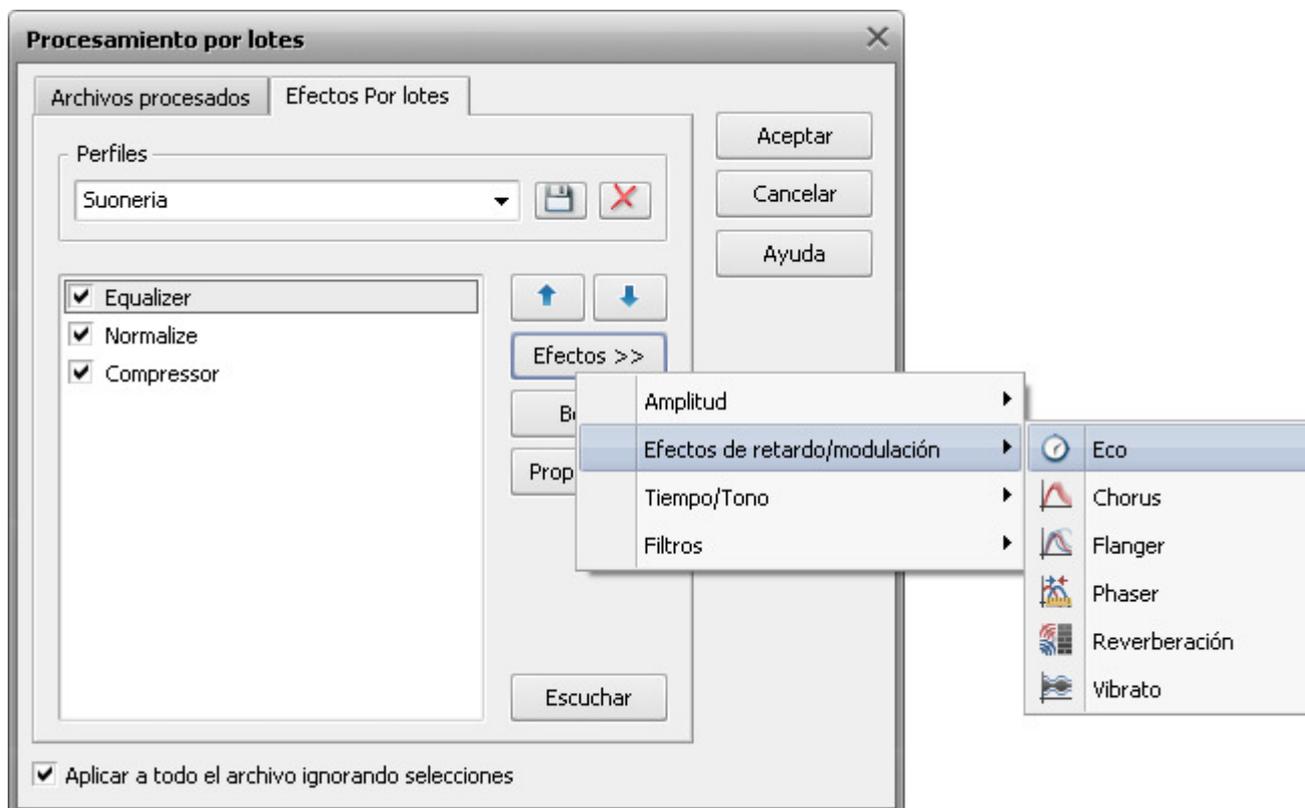


Aquí Ud. puede seleccionar los efectos que Ud. quisiera aplicar al archivo de audio (o archivos, si hay varios de ellos cargados en **AVS Audio Editor**), el orden de su aplicación y sus propiedades.

Primero seleccione un preset del efecto de la lista de los disponibles usando la lista desplegable **Perfiles**. Además se puede borrar los presets que Ud. no necesita más usando el botón **Eliminar preset de la lista** . En caso de cambiar algunos de los ajustes de presets (efectos en la lista, parámetros de efecto, o cualquier otra cosa) o crear un nuevo preset, Ud. puede guardarlo usando el botón **Guardar preset**

Para cambiar el orden de presets seleccione uno de los presets y use el botón **Mover el efecto seleccionado arriba** y el botón **Mover el efecto seleccionado abajo** .

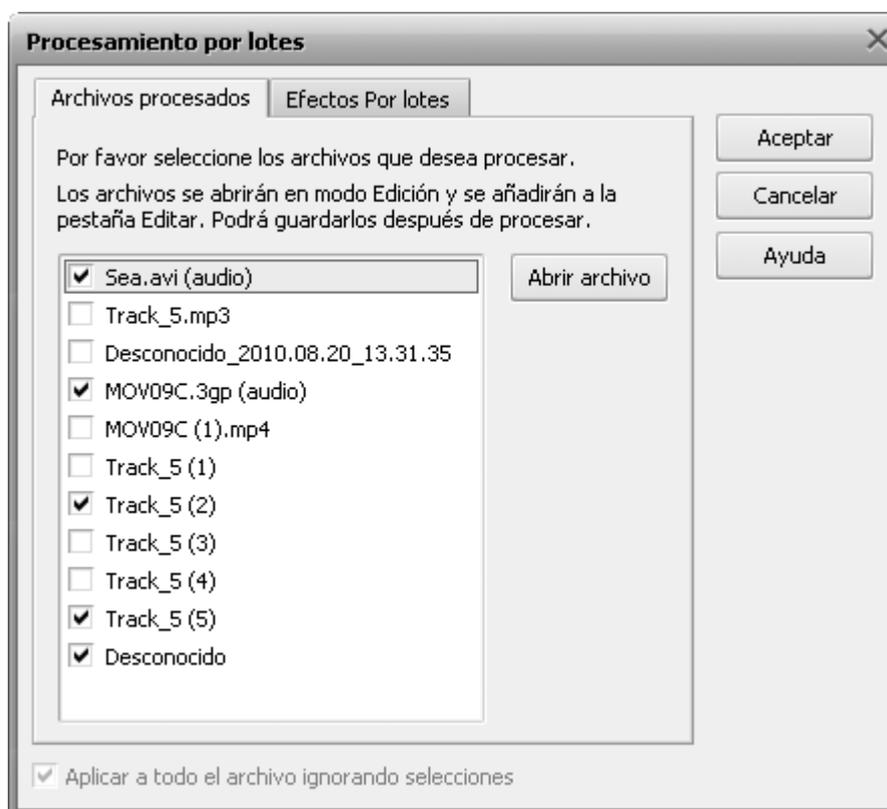
Para añadir nuevos efectos a la lista de efectos use el botón **Efectos >>**. La lista de todos los efectos disponibles se abrirá para permitirle seleccionar el necesario:



Después de añadir el efecto se puede cambiar sus ajustes fácilmente usando el botón **Propiedades**. Por favor véase la sección **Cómo usar efectos y filtros** para saber más sobre los ajustes de cada efecto.

Para quitar los efectos de la lista use el botón **Borrar** (no se olvide de seleccionar el efecto que desea borrar con el ratón antes de pulsar este botón). El botón **Escuchar** se usa para asegurarse que Ud. ha obtenido el resultado necesario.

Se puede ver y cambiar la lista de archivos disponibles para la aplicación de efectos en la pestaña **Archivos procesados**:



Active los archivos requeridos y desactive los que no necesitan el procesamiento por lotes. Además se puede cargar archivos adicionales a la lista usando el botón **Abrir archivo**. Cuando todo está preparado pulse el botón **Aceptar** para aceptar los cambios y cerrar la ventana, o **Cancelar** para descartar todos los cambios y continuar su trabajo con **AVS Audio Editor**.

Ajuste de parámetros de AVS Audio Editor

Ud. puede personalizar los colores, dispositivos y otros parámetros del **AVS Audio Editor** para adaptar el programa a sus necesidades específicas. Para abrir la ventana **Opciones**, pulse el botón **Opciones**  en la pestaña **Herramientas**.

La ventana **Opciones** contiene las siguientes pestañas:

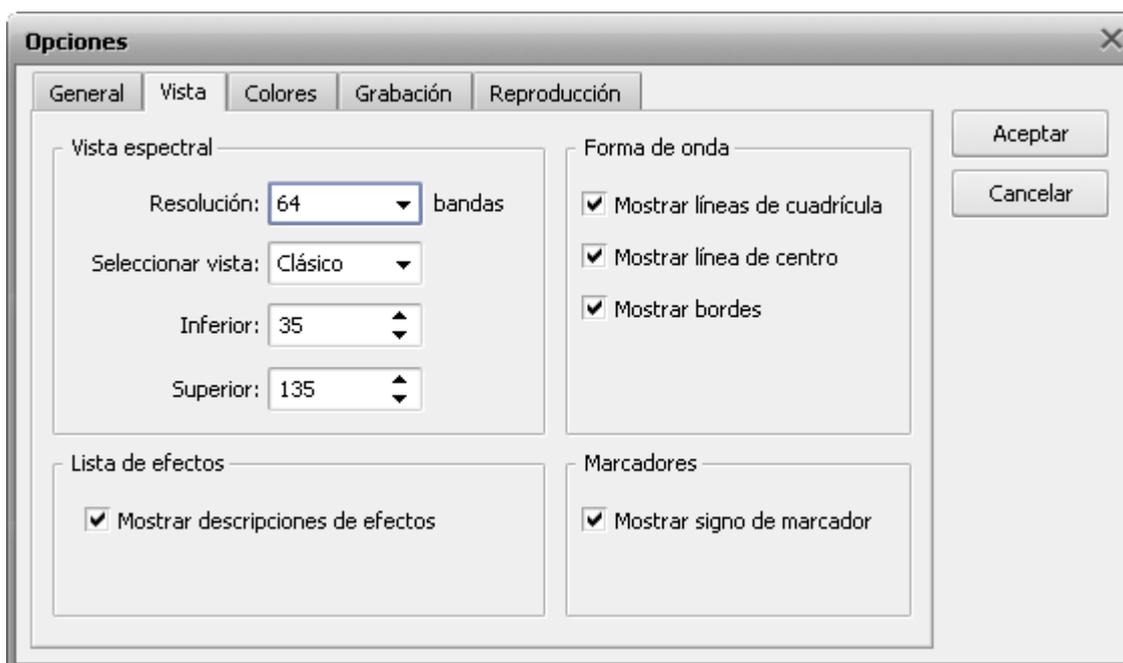
- **General**
- **Vista**
- **Colores**
- **Grabación**
- **Reproducción**

En la pestaña **General** se puede editar los siguientes parámetros:



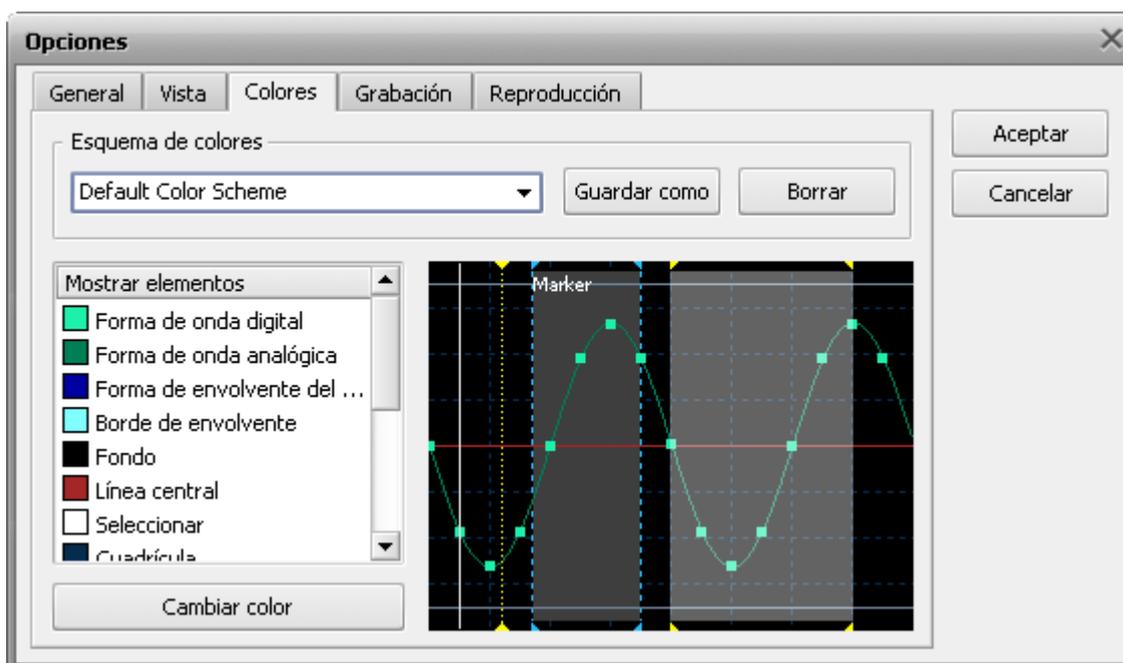
- **Directorio temporal** - la carpeta temporal usada para guardar los archivos actuales. Debe tener un tamaño suficiente para guardar versiones incompresadas de los archivos editados como **AVS Audio Editor** procesa los archivos en su propio formato de audio.
- **Deshacer - Deshacer/Rehacer** - el número máximo de las operaciones deshacer/rehacer que se puede realizar.
- **Efectos** - active la opción **Suavizar los bordes de edición por crossfading** para determinar los umbrales de efectos. Normalmente, si se activa esta opción, el efecto entrará en funcionamiento poco a poco, sin que aparezca una transición brusca entre la señal afectada y no afectada por el efecto. El parámetro **Tiempo crossfading** (en milisegundos) determina el tiempo de tal transición.

En la pestaña **Vista** se puede editar los siguientes parámetros:



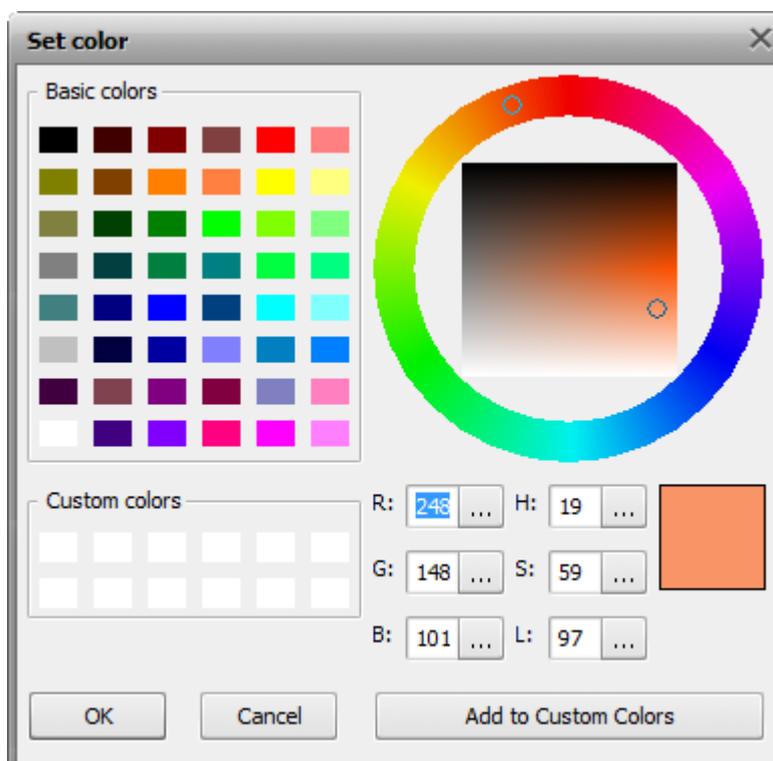
- **Vista espectral** - se usa para configurar la **vista espectral** del espacio de edición de audio. Se puede cambiar la **Resolución**, seleccionando el número de bandas que se usan para representar una muestra (bandas entre **16** y **4096**), cambiar el esquema de color en el campo **Seleccionar vista** o modificar los valores de color manualmente en los campos **Inferior** y **Superior** (los valores del círculo cromático entre **0** y **360**).
- **Lista de efectos** - se usa para activar o desactivar la descripción de efectos en el **Panel de archivos y efectos**.
- **Forma de onda** - se usa para cambiar la vista del espacio de edición si las vistas **Forma de onda** o **Envolvente** están seleccionadas. Se puede activar/desactivar las líneas de cuadrícula, la línea central y los bordes.
- **Marcadores** - se usa para mostrar u ocultar los nombres de marcadores. Si esta opción está activada, los marcadores se mostrarán con los nombres asignados automáticamente o por el usuario en la **lista de marcadores**.

En la pestaña **Colores** se puede editar los siguientes parámetros:



El menú desplegable **Esquema de colores** contiene todos los esquemas de color disponibles para las vistas **Forma de onda** y **Envolvente**. Seleccione el esquema requerido de la lista. El esquema actual se mostrará en la ventana de ejemplo en la parte derecha de la página.

La lista **Mostrar elementos** incluye todos los elementos dentro de la forma de onda con su color actual. Esta lista se cambia para reflejar los cambios realizados a cualquier elemento. Para cambiar el color de cualquier elemento haga clic doble en el elemento requerido o haga clic en el elemento y pulse el botón **Cambiar color**. Aparecerá la ventana de selección de color:

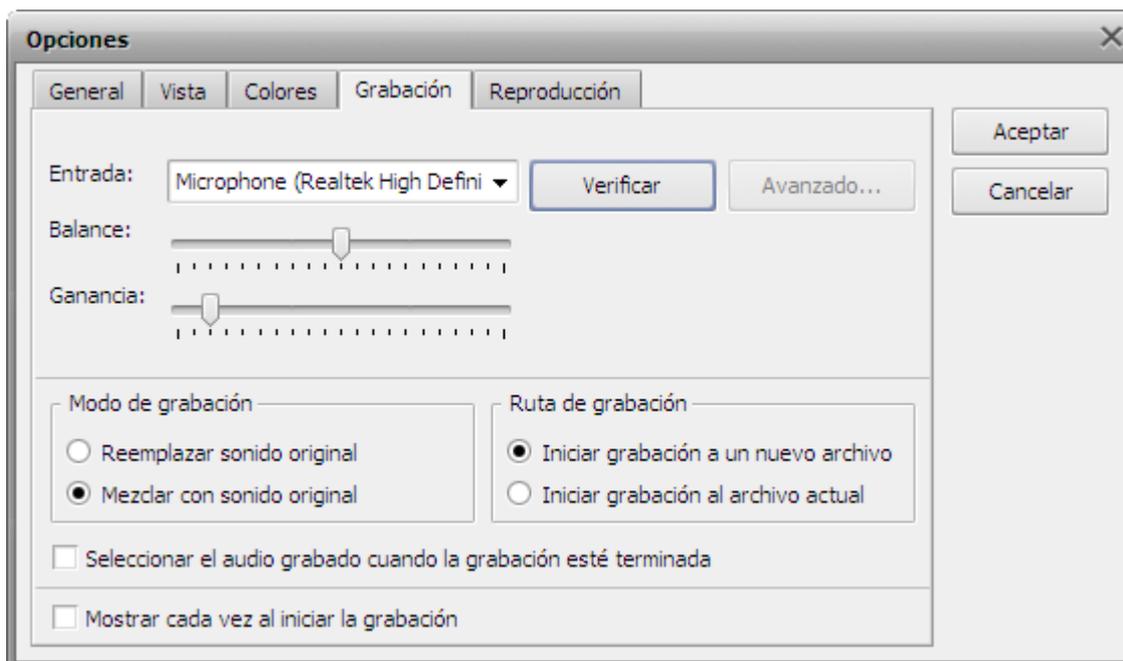


Use esta ventana para seleccionar un color para el elemento seleccionado en la lista **Mostrar elementos**.

Para guardar el esquema actual como preset pulse el botón **Guardar como....**

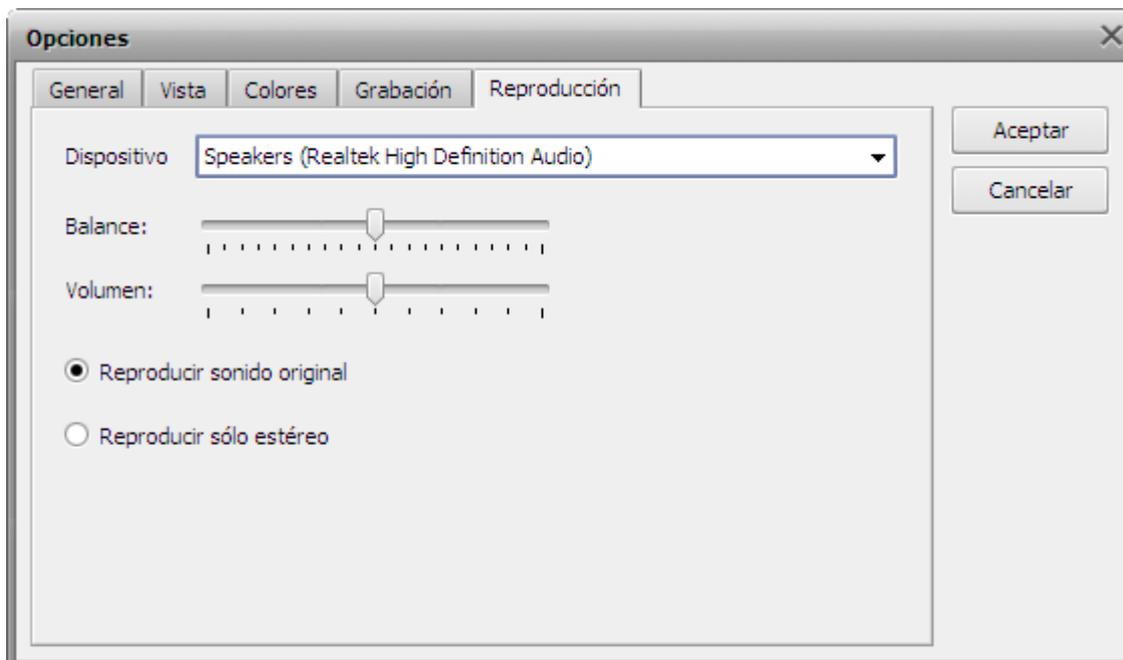
Para borrar el preset seleccionado pulse el botón **Borrar**.

En la pestaña **Grabación** se puede editar los siguientes parámetros:



Se puede seleccionar aquí el dispositivo de entrada usado para la grabación de sonido, el enchufe de entrada del dispositivo seleccionado, determinar el balance, la ganancia y algunos parámetros avanzados más, si los hay. Además, Ud. puede asegurarse que el dispositivo seleccionado funciona bien. Véase la sección **Reproducción y grabación de audio** del archivo de ayuda para obtener más información.

En la pestaña **Reproducción** se puede editar los siguientes parámetros:



Se puede seleccionar aquí el dispositivo de entrada usado para reproducción, así como su volumen y balance. Véase la sección **Reproducción y grabación de audio** del archivo de ayuda para obtener más información.