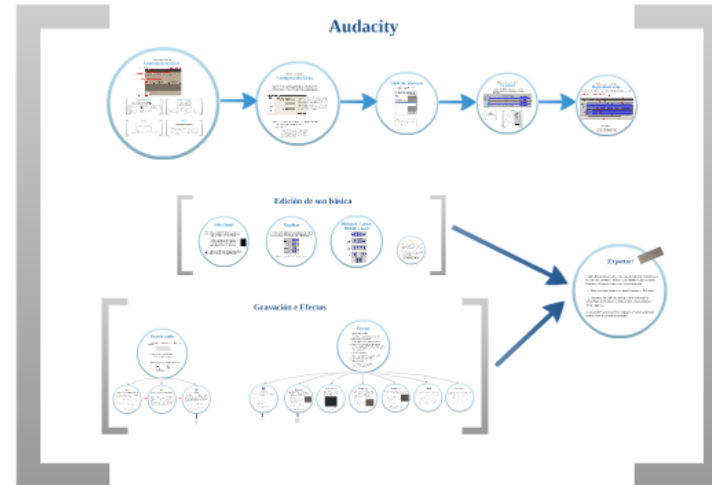
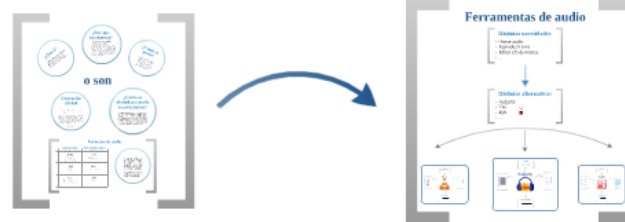


FERRAMENTAS DE SON EN SOFTWARE LIBRE

Objetivo → Capacitar ao profesorado no emprego didáctico das ferramentas de son dos portátiles de aula.



Banco de sons

Moltes veure practicanse un son determinadno ou unha música para as nosas actividades con Audacity.

Moltes dos sons que se atopan na rede están cubertos por unha licenza de Copyleft e non podemos utilitalos libremente.



Para a lista enteira de licenzas Creative Commons, que permiten o uso de son ou imaxes de forma gratuita pero sometidas a algunhas condicións. Hai diversos tipos de licenzas Creative Commons, que se poden consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/>

Na mesma páxina Creativecommons.org podemos atopar unha lista de enderezos de onde descargar música.

Ade máis, temos outras opcións:

- Banco de sons do Ministerio de Educación.
- Internet.
- Archive.org
- FreeSound.org
- MediaVillage.com.

Aplicacións educativas

- Dispoñer contidos curriculares con audio.
- Traballo visualizado, estruturado e organizado visual.
- Fomentar a percepción auditiva.
- Crear a nosa propia radio escolar.
- Apoiar a adquisición ou o mantemento de idiomas ou música.
- Realización gratuita de leccións para os estudos.
- Etc.

Podgalego

Podcast



Aplicacións prácticas dos contidos dixitais



XUNTA
DE GALICIA



Pablo Vázquez Blázquez
(pablovb@gmail.com)

SON

VIDEO



MOODLE

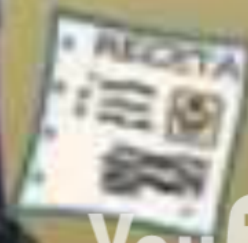
Obxectivo





Usando Software Libre





YouTube

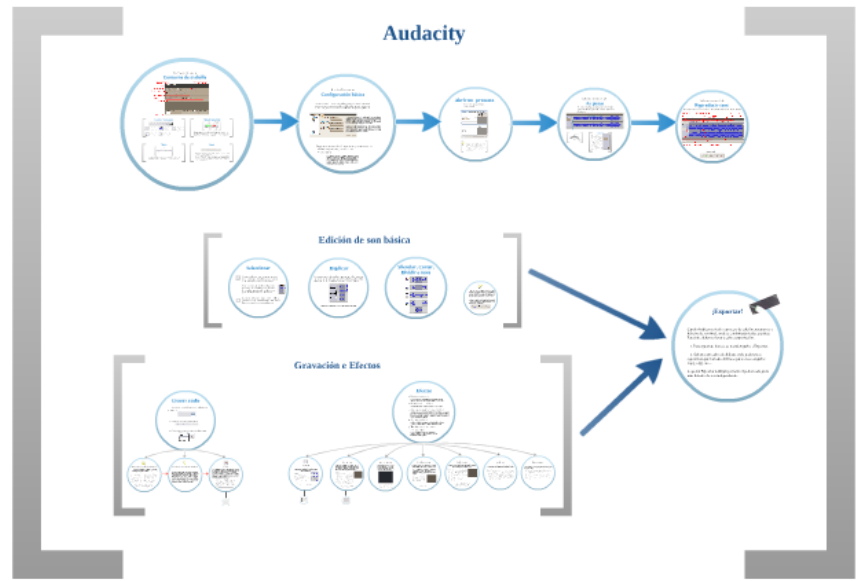
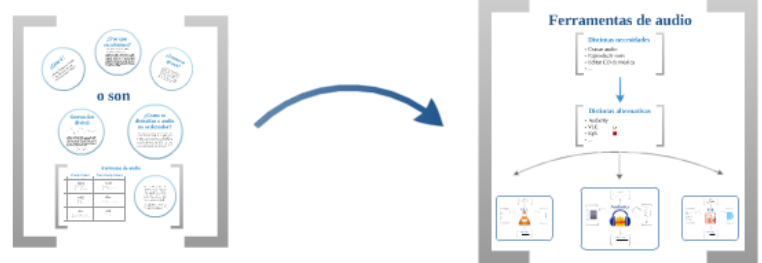


YouTube



FERRAMENTAS DE SON EN SOFTWARE LIBRE

Objetivo → Capacitar ao profesorado no emprego didáctico das ferramentas de son dos portátiles Abalar.



Banco de sons

Moitos veces precisamos un son determinado ou unha música para as nosas actividades con Audacity.

Moitos dos sons que se atopan na rede están cubertos por unha licenza de Copyright e non podemos utilizalos libremente.

CC BY SA

Frente a isto existen as licenzas Creative Commons, que permiten o uso de son ou imaxes de forma gratuita pero sometidas a algunhas restricións. Hai diversos tipos de licenzas Creative Commons, que se poden consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

Na mesma páxina creativecommons.org podemos atopar unha lista de enderezos de onde descargar música.

Ademais, temos outras opcións:

- Banco de sons do Ministerio de Educación.
- The free sound project.
- Jamendo.
- Archive.org.
- FX sonidos gratis.
- Mediascoligo.com.

Aplicacións educativas

- Enriquecer contidos curriculares con audio.
- Traballar vocalización, entonación e expresión oral.
- Fomentar a percepción auditiva.
- Crear a nosos propios radio escolar.
- Apoiar a aprendizaxe en materias de idiomas ou música.
- Reproducir gravacións de interese para os estudos.
- Etc.

Podgalego

www.podgalego.com





Obxectivo

DE SON EN SOFTWARE

Capacitar ao profesorado no emprego didáctico das ferramentas de son dos portátiles Abalar.

Ferran

¿Que é?

- Ondas de presión de aire.
- Sen aire, non hai son.
- Non hai son no espazo.

¿Por que escoitamos?

Os nosos oídos son sensibles a estas ondas de presión.

Exemplo: tocar palmas. Cando batemos as palmas, aumenta a presión do aire no espazo preto das mans, porque máis moléculas de aire son comprimidas en menos espazo. A alta presión empurra as moléculas do aire para fóra en todas direccións a velocidade do son. Cando a onda de presión chega ao oído, empurra o tímpano lixeiramente, facendo que oscilemos o bater de palmas.



¿Como se grava?

A través das ondas que máis compoñen por si soas, podemos gravar as ondas de presión que todos os nosos oídos. Ao onda oscilar, os traballo de ondas eléctricas pode gravarlas.

O SON

Gravación dixital



Un conversor analítico dixital (ADC) capta unha instantánea de tensión eléctrica moita máis de onda e represéntala como un número dixital que é posible enviar a un ordenador. Ao capturar a tensión máis de veces por segundo, podemos obter unha aproximación moito máis para a onda orixinal de son.

A representación de ondas dixitais emprega un conversor dixital-analítico (DAC), que fai o proceso contrario.

¿Como se dixitaliza o audio no ordenador?

Mediante a tarxeta de son do ordenador, que ven cun conversor analítico-dixital (ADC) de gravación, e un conversor dixital-analítico (DAC) para a reprodución de audio. O sistema operativo (Windows, Mac OS X, Linux, etc) conversa coa tarxeta de son para xestionar as conversas de gravación e a reprodución.

Formatos de audio

Comprimen	Non Comprimen
<p>.mp3</p> <p>• Menor tamaño de ficheiro. • Menor tempo de reprodución. • Menor consumo de memoria. • Dependencia do software. • Menor calidade.</p>	<p>.wav</p> <p>• Menor tamaño. • Menor tempo de reprodución. • Menor consumo de memoria. • Dependencia do software.</p>
<p>.ogg</p> <p>• Menor tamaño. • Menor tempo. • Menor consumo.</p>	<p>.flac</p> <p>• Menor tamaño. • Menor tempo.</p>
<p>.acc</p> <p>• Menor tempo de reprodución. • Menor consumo de memoria. • Menor tamaño de ficheiro.</p>	<p>.aiff</p> <p>• Menor tamaño. • Menor tempo.</p>

O formato propio de Audacity ten a extensión **aup** (Audacity Project), incompatible con outros programas. Serve para gardar/recuperar o proxecto no que estamos a traballar.

Non obstante, imos ter a posibilidade de exportar nos formatos máis habituais.

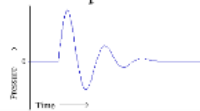
¿Que é?

- Ondas de presión de aire.
- Sen aire, non hai son.
- Non hai son no espazo.

Os nosos oídos son sensibles a estas ondas de presión.



Exemplo: bater palmas. Cando bates as palmas, aumenta a presión do aire no espazo preto das mans, porque máis moléculas de aire son temporalmente comprimidas en menos espazo. A alta presión empurra as moléculas do aire para fóra en tódalas direccións á velocidade do son. Cando a onda de presión chega ao oído, empuxa o tímpano lixeiramente, facendo que escoitemos o bater de palmas.



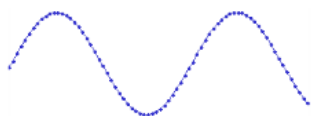
¿Como se gravan?



A través dun micrófono, composto por unha membrana que vibra, xunto a un mecanismo que traduce os movementos da membrana en sinais eléctricos. As ondas acústicas son traducidas en ondas eléctricas polo micrófono.

O SON

Gravación dixital



Cada punto representa unha mostra de audio

Conversor analóxico-dixital (ADC): capta unha instantánea da tensión eléctrica nunha liña de audio e represéntao como un número dixital que é posible

¿Como se dixitaliza o audio no ordenador?

Mediante a tarxeta de son do ordenador, que ven cun conversor analóxico-dixital (ADC) de gravación, e un conversor dixital-analóxico (DAC) para a reprodución de audio. O sistema

¿Que é?

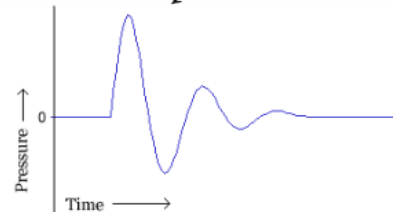
- Ondas de presión de aire.
- Sen aire, non hai son.
- Non hai son no espazo.

¿Por que escoitamos?

Os nosos oídos son sensibles a estas ondas de presión.



Exemplo: bater palmas. Cando batemos as palmas, aumenta a presión do aire no espazo preto das mans, porque máis moléculas de aire son temporalmente comprimidos en menos espazo. A alta presión empurra as moléculas do aire para fóra en tódalas direccións á velocidade do son. Cando a onda de presión chega ao oído, empuxa o tímpano lixeiramente, facendo que escoitemos o bater de palmas.

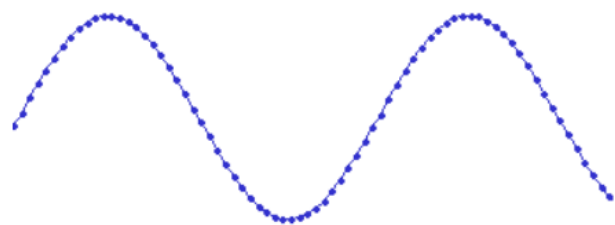


¿Como se grava?



A través dun micrófono, que está composto por unha pequena membrana que vibra, xunto cun mecanismo que traduce os movementos da membrana en sinais eléctricos. As ondas acústicas son traducidos en ondas eléctricas polo micrófono.

Gravación dixital



Cada punto representa
unha mostra de audio

Conversor analóxico-dixital (ADC): capta unha instantánea da tensión eléctrica nunha liña de audio e represéntao como un número dixital que é posible enviar a un ordenador. Ao capturar a tensión miles de veces por segundo, pódese obter unha aproximación moi boa para o sinal orixinal de audio.

A reprodución de audio dixital emprega un conversor dixital-analóxico (DAC), que fai o proceso contrario.

¿Como se dixitaliza o audio no ordenador?

Mediante a tarxeta de son do ordenador, que ven cun conversor analóxico-dixital (ADC) de gravación, e un conversor dixital-analóxico (DAC) para a reprodución de audio. O sistema operativo (Windows, Mac OS X, Linux, etc) conversa coa tarxeta de son para xestionar as conversas de gravación e a reprodución.

Formatos de audio

Comprimen

(permiten reducir o tamaño do ficheiro a cambio de perder certa información do audio)

.mp3

- Certa calidade.
- Non ocupan un espazo excesivo.
- Son moi utilizados.
- Dependem de patentes privadas.



.ogg

- Boa calidade.
- Pouco espazo.
- Libre de patentes.

.acc

- Maior compresión a cambio dunha perda de datos imperceptibles para o oído humano.
- Apple popularizou o seu uso nos ficheiros .m4a.

Non Comprimen

(conservan toda a calidade do audio e, por tanto, ocupan máis espazo)

.wav

- Boa calidade.
- Moito espazo no disco duro.
- Almacena toda a información do audio.
- Frecuente en Windows.

.flac

- Non sofre perda ningunha de calidade.

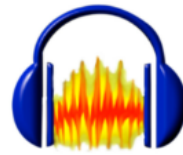
.aiff

- "O .wav de Apple"



O formato propio de Audacity ten a extensión .aup (AUdacity Project), incompatible con outros programas. Serve para gardar/recuperar o proxecto no que esteamos a traballar.

Non obstante, imos ter a posibilidade de exportar nos formatos máis habituais.



O formato propio de Audacity ten a extensión .aup (AUdacity Project), incompatible con outros programas. Serve para gardar/recuperar o proxecto no que esteamos a traballar.

Non obstante, imos ter a posibilidade de exportar nos formatos máis habituais.




Ferramentas de audio

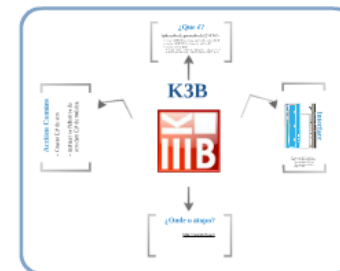
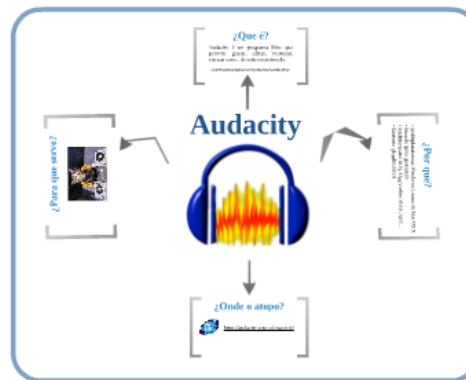
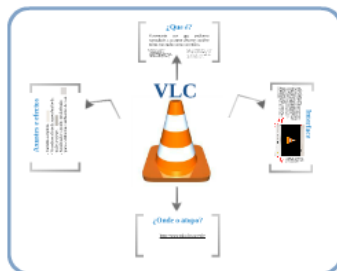
Distintas necessidades

- Gravar audio
- Reproduzir sons
- Editar CD de música
- ...



Distintas alternativas

- Audacity 
- VLC 
- K3B 
- ...






Distintas necesidades

- Gravar audio
- Reproducir sons
- Editar CD de música
- ...

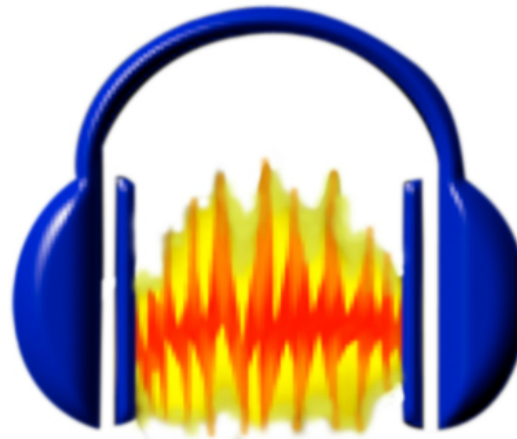




Distintas alternativas

- Audacity 
- VLC 
- K3B 
- ...

Audacity



¿Que é?

Audacity é un programa libre que permite gravar, editar, mesturar, retocar sons... de xeito moi sinxelo.

A lista de idiomas e o elenco de audio, según sexen necesarios, chegan máis de cada vez. Consulta a lista de idiomas e o elenco de audio no sitio web de Audacity para obter máis información.

¿Para que serve?



¿Por que?

- Multiplataforma: Windows, Linux ou Mac OS X
- Sinxelo (pero ¡potente!)
- Multiformato: MP3, Ogg Vorbis, WAV, AIFF...
- Gratuito (¡legalmente!)

¿Onde o atopo?



<http://audacity.sourceforge.net/>

¿Que é?

Audacity é un programa libre que permite gravar, editar, mesturar, retocar sons... de xeito moi sinxelo.

Á hora de traballar con ficheiros de audio, nalgún momento precisaremos eliminar ruídos de fondo en gravacións, amplificar sons, mesturar dous ou máis ficheiros de audio, aplicarles diversos efectos, converter gravacións analóxicas a gravacións dixitais, cortar e pegar...



¿Por que?

- Multiplataforma: Windows, Linux ou Mac OS X
- Sinxelo (pero ¡potente!)
- Multiformato: MP3, Ogg Vorbis, WAV, AIFF...
- Gratuito (¡legalmente!)



¿Para que serve?

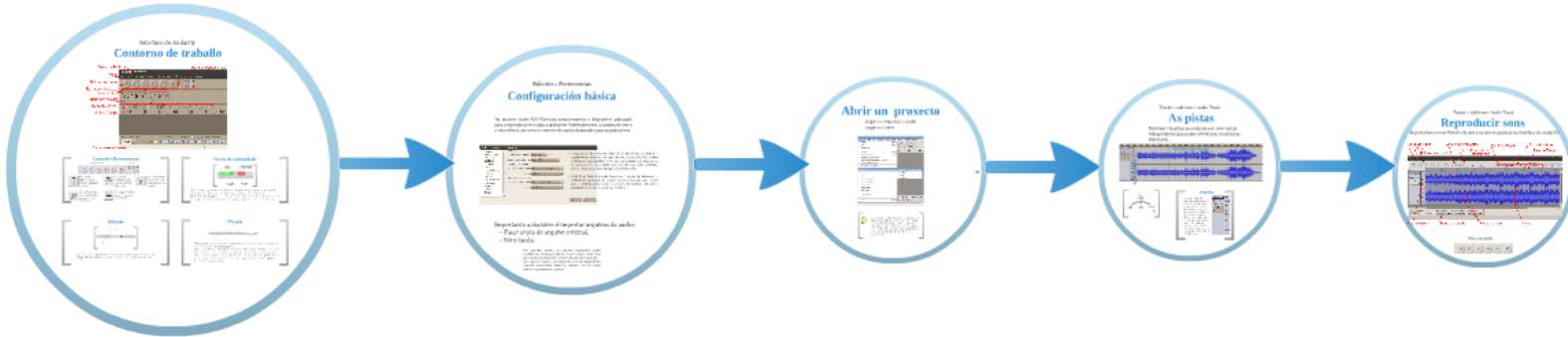


¿Onde o atopo?

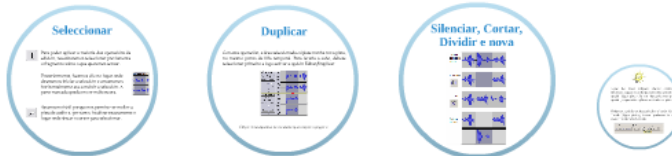


<http://audacity.sourceforge.net/>

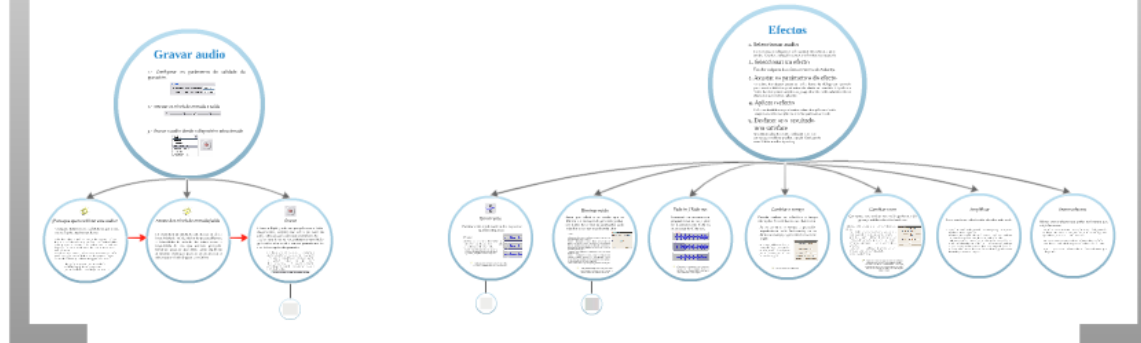
Audacity



Edición de son básica



Gravación e Efectos



¡Exportar!

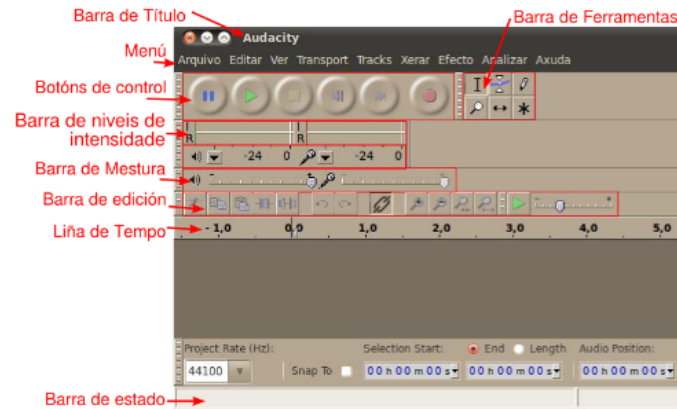
Cuando finalicemos todo el proceso de edición, seremos o fichero de son final, onde se combinarán todas as pistas. Para isto, debemos levar a cabo a exportación.

1. Para exportar, temos ao menú Arquivo > Exportar.
2. Salvo un caso de diálogo onde poderemos especificar que formato utilizamos para o noso arquivo .mp3, .ogg, etc...

A opción Exportar múltiple permite exportar cada pista nun fichero de son independente.

Interface do Audacity

Contorno de traballo



Control e Ferramentas

Control de audio

Edición

Ferramenta de selección. Permite seleccionar unha zona da onda para o seu posterior tratamento.

Ferramenta de corte/botón. Permite cambiar a amplitude da onda nos efectos onde se lle indiqúe.

Ferramenta de desfasar. Permite cambiar o valor de cada mostra cando o nivel de zoom permite distinguilos.

Ferramenta de zoom. Permite ampliar ouzozo facendo clic nela, ou reducir a vista co botón dereita.

Ferramenta de traslado no tempo. Permite desprazar no tempo a onda dentro pista.

Niveis de intensidade

- Monitoriza os niveis de audio de saída e entrada (partes esquerda e dereita, respectivamente).
- As barras de arriba corresponden á canal esquerda e as inferiores á dereita.
- Esta barra úsase para garantir un nivel de onda o máis alto posible, sen causar cortes nela.
- O indicador de recorte ponse en vermello para indicar que houbo un corte na onda.

Edición

Contén funcións básicas da edición da onda, coma as iconas de Cortar, Copiar e Pegar; Desfacer e Refacer operacións feitas ou zoom de Acercar e Alonxar.

Mezcla

- Úsase para axustar os niveis de entrada e saída do dispositivo de audio e seleccionar o dispositivo de entrada para a gravación.
- O volume de saída non afecta ó arquivo de audio cando é exportado a outro formato (é simplemente un control de volume; o arquivo mantén os seus niveis orixinais).
- O volume de entrada, con todo, si afecta ó nivel final da onda do son gravado. Se hai cortes nos extremos superior e inferior da onda, será recomendable regravar cun volume de entrada máis baixo.



Barra de Título

Barra de Ferramentas

Menú

Botões de controlo

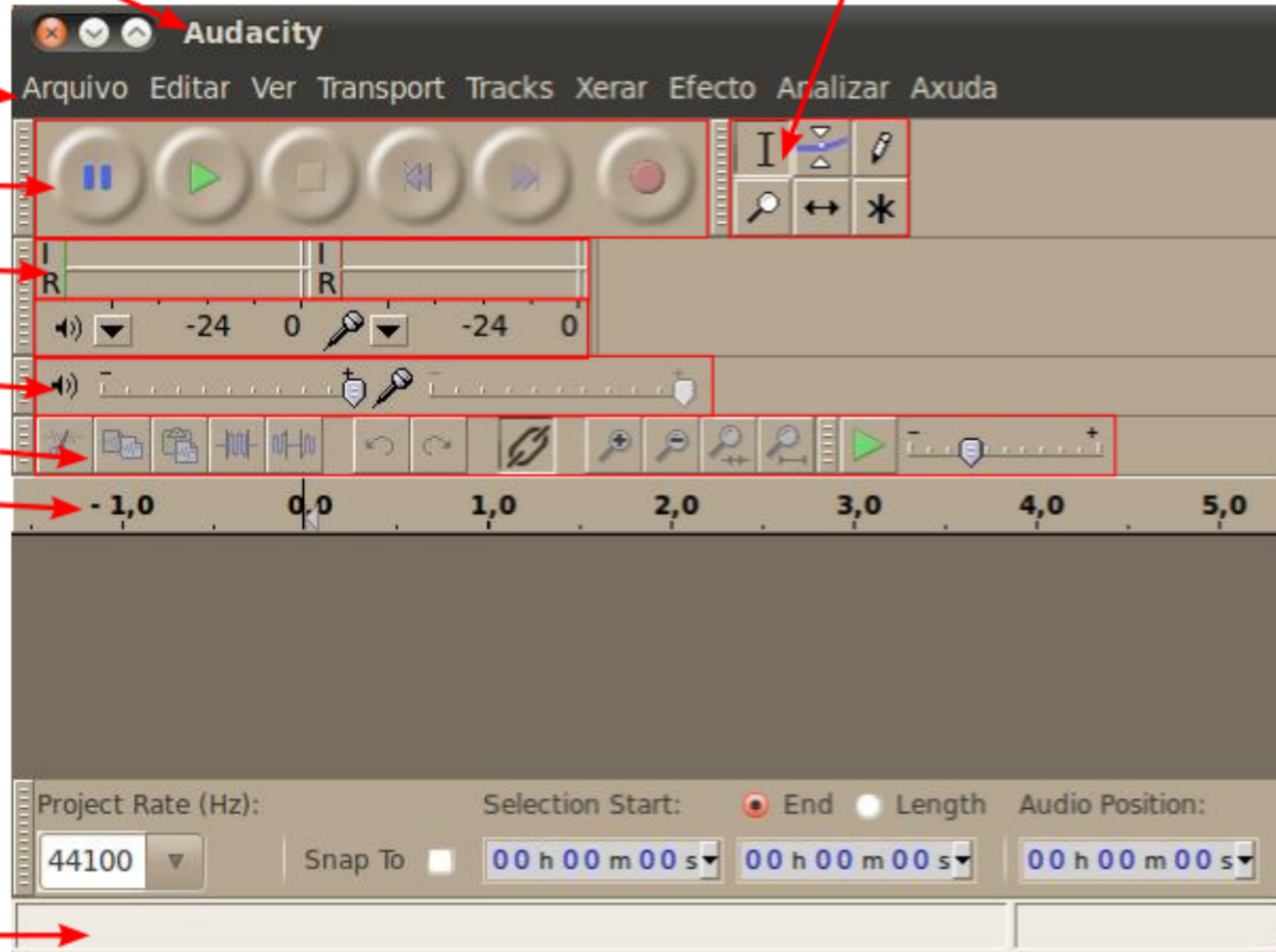
Barra de níveis de intensidade

Barra de Mistura

Barra de edição

Liña de Tempo

Barra de estado



Barra de estado →

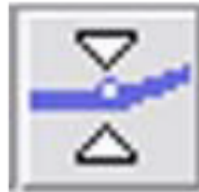
Control e Ferramentas

Control de audio

Edición



Ferramenta de selección. Permite seleccionar unha zona da onda para o seu posterior tratamento.



Ferramenta de envolvente. Permite cambia-la amplitude da onda nos sitios onde se lle indique.



Ferramenta de debuxo. Permite cambiar o valor de cada mostra cando o nivel de zoom permite distinguilas.



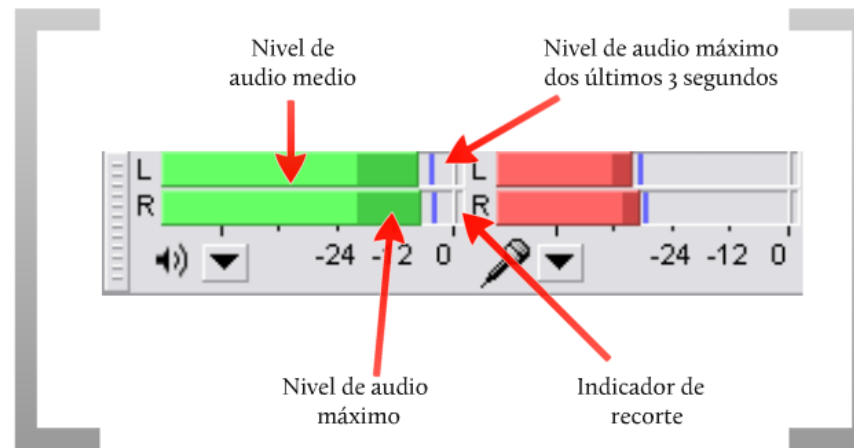
Ferramenta de zoom. Permite ampliar unha zona facendo clic nela, ou reducir a vista co botón dereito.



Ferramenta de traslado no tempo. Permite desprazar no tempo a onda dunha pista.

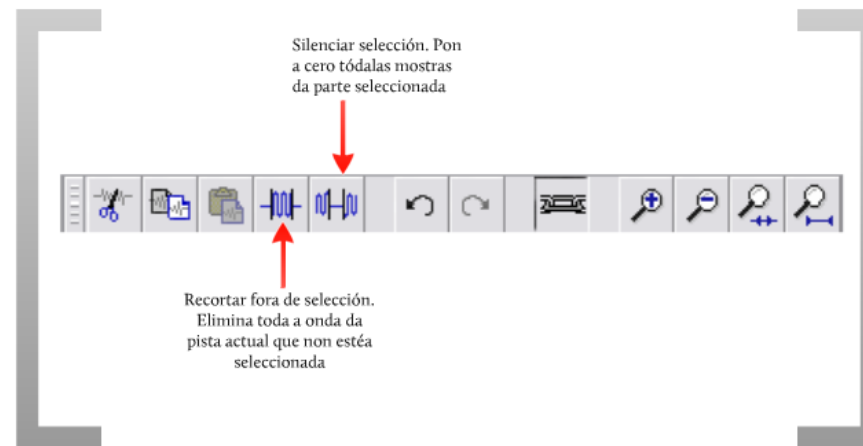


Niveis de intensidade



- Monitoriza os niveis de audio de saída e entrada (partes esquerda e dereita, respectiv.).
- As barras de arriba corresponden á canle esquerda e as inferiores á dereita.
- Esta barra úsase para garantir un nivel de onda o máis alto posible, sen causar cortes nela.
- O indicador de recorte ponse en vermello para indicar que houbo un corte na onda.

Edición



Contén funcións básicas da edición da onda, coma as iconas de Cortar, Copiar e Pegar; Desfacer e Refacer operacións feitas ou zoom de Acercar e Alonxar.

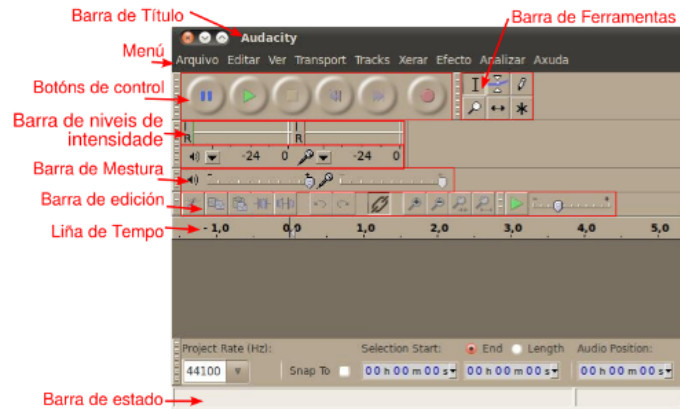
Mezcla



- Úsase para axustar os niveis de entrada e saída do dispositivo de audio e seleccionar o dispositivo de entrada para a gravación.
- O volume de saída non afecta ó arquivo de audio cando é exportado a outro formato (é simplemente un control de volume; o arquivo mantén os seus niveis orixinais).
- O volume de entrada, con todo, si afecta ó nivel final da onda do son gravado. Se hai cortes nos extremos superior e inferior da onda, será recomendable regravar cun volume de entrada máis baixo.

Interface do Audacity

Contorno de traballo



Control e Ferramentas

Control de audio

Edición

Ferramenta de selección. Permite seleccionar unha zona da onda para o seu posterior tratamento.

Ferramenta de corte/botón. Permite cambiar a amplitude da onda nos efectos onde se lle indiqúe.

Ferramenta de desfasar. Permite cambiar o valor de cada mostra cando o nivel de zoom permite distinguilos.

Ferramenta de zoom. Permite ampliar ouzoñar facendo clic nela, ou reducir a vista co botón de dereita.

Ferramenta de traslado no tempo. Permite desprazar no tempo a onda dentro pista.

Niveis de intensidade

- Monitoriza os niveis de audio de saída e entrada (partes esquerda e dereita, respectiv.).
- As barras de arriba corresponden á canle esquerda e as inferiores á dereita.
- Esta barra úsase para garantir un nivel de onda o máis alto posible, sen causar cortes nela.
- O indicador de recorte ponse en vermello para indicar que houbo un corte na onda.

Edición

Contén funcións básicas da edición da onda, coma as iconas de Cortar, Copiar e Pegar; Desfacer e Refacer operacións feitas ou zoom de Acercar e Alonxar.

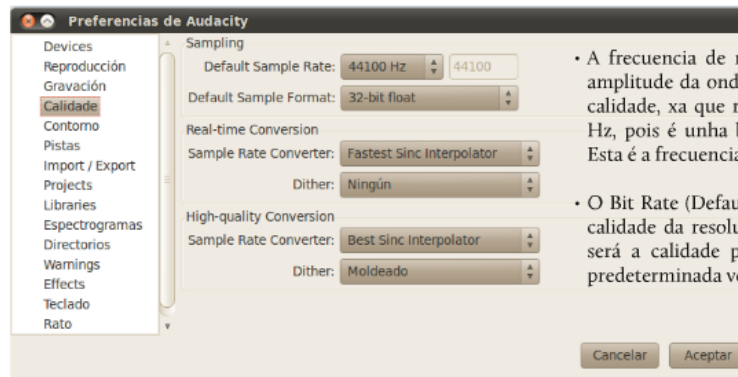
Mezcla

- Úsase para axustar os niveis de entrada e saída do dispositivo de audio e seleccionar o dispositivo de entrada para a gravación.
- O volume de saída non afecta ó arquivo de audio cando é exportado a outro formato (é simplemente un control de volume; o arquivo mantén os seus niveis orixinais).
- O volume de entrada, con todo, si afecta ó nivel final da onda do son gravado. Se hai cortes nos extremos superior e inferior da onda, será recomendable regravar cun volume de entrada máis baixo.

Edición > Preferencias

Configuración básica

Na sección Audio E/S (Devices) seleccionamos o dispositivo adecuado para a reprodución e para a grabación (habitualmente, a tarxeta de son e o micrófono), así como o número de canles desexados para as grabacións.



- A frecuencia de mostraxe (Default Sample Rate): vai definir a amplitude da onda da nosa peza de son, canto máis alta, mellor calidade, xa que recollerá máis sons (por defecto aparece 44100 Hz, pois é unha boa medida para traballar con certa calidade). Esta é a frecuencia que empregan os CD de audio.
- O Bit Rate (Default Sample Format ou Taxa de bit) determina a calidade da resolución da mostra, canto maior sexa esta, maior será a calidade pero tamén o tamaño do ficheiro. De forma predeterminada vén marcado 32-bit float.

Importante a decisión ó importar arquivos de audio:

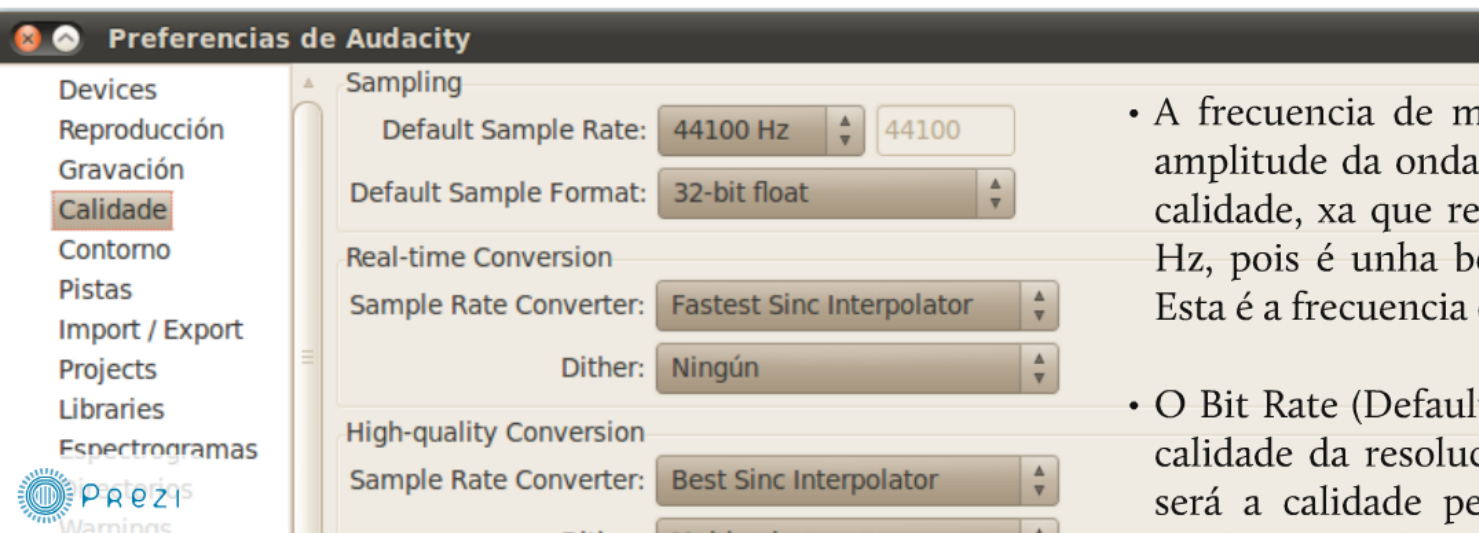
- Facer copia do arquivo orixinal.
- Non facela.

Coa primeira opción, os arquivos importados poden modificarse, moverse ou eliminarse da carpeta orixinal sen que afecte ó proxecto de Audacity despois de importalos. Coa segunda opción, o proxecto de Audacity depende dos arquivos importados orixinais; calquera cambio nestos afectará ó proxecto en cuestión.

Edición > Preferencias

Configuración básica

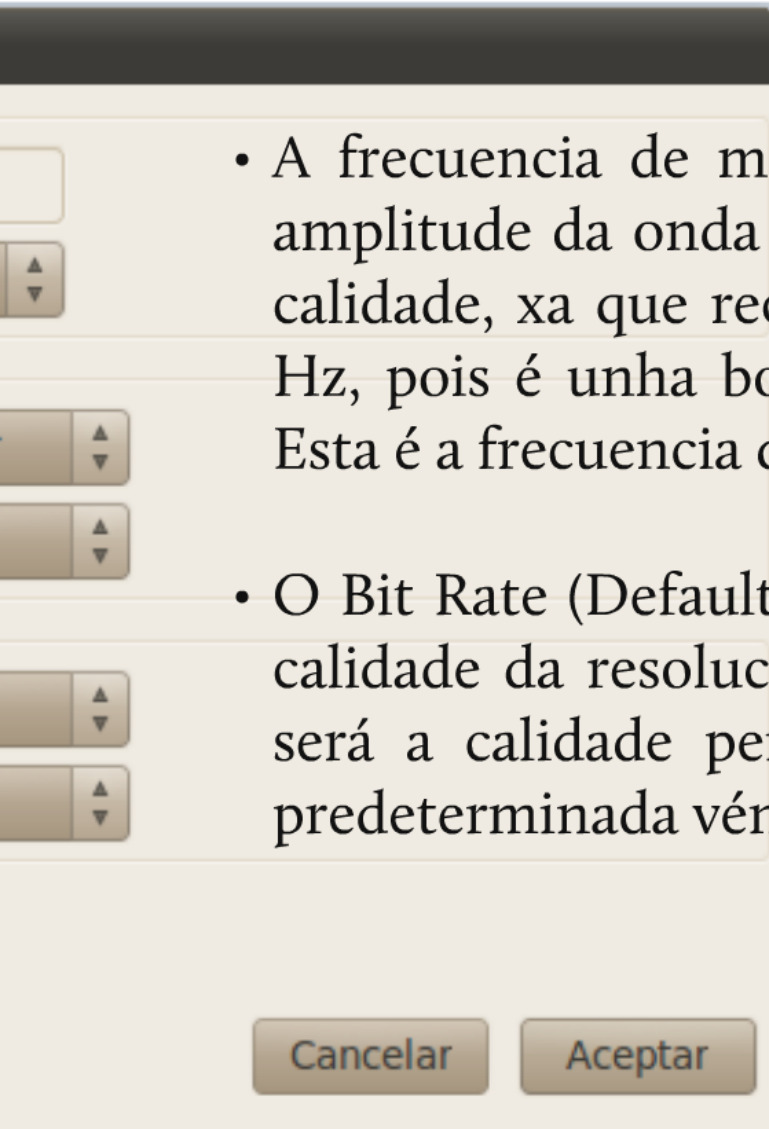
Na sección Audio E/S (Devices) seleccionamos o dispositivo adecuado para a reprodución e para a grabación (habitualmente, a tarxeta de son e o micrófono), así como o número de canles desexados para as grabacións.



- A frecuencia de mostraxe (Default Sample Rate): vai a amplitude da onda da nosa peza de son, canto máis alta a calidade, xa que recollerá máis sons (por defecto aparece a 44100 Hz, pois é unha boa medida para traballar con certa calidade). Esta é a frecuencia que empregan os CD de audio.

- O Bit Rate (Default Sample Format ou Taxa de bit) determina a calidade da resolución da mostra, canto maior sexa este valor, será a calidade pero tamén o tamaño do ficheiro. D...

de canles desexados para as grabacións.



- A frecuencia de mostraxe (Default Sample Rate): vai definir a amplitude da onda da nosa peza de son, canto máis alta, mellor calidade, xa que recollerá máis sons (por defecto aparece 44100 Hz, pois é unha boa medida para traballar con certa calidade). Esta é a frecuencia que empregan os CD de audio.
- O Bit Rate (Default Sample Format ou Taxa de bit) determina a calidade da resolución da mostra, canto maior sexa esta, maior será a calidade pero tamén o tamaño do ficheiro. De forma predeterminada vén marcado 32-bit float.



Hz, pois é unha boa medida para traballar con certa calidade). Esta é a frecuencia que empregan os CD de audio.

- O Bit Rate (Default Sample Format ou Taxa de bit) determina a calidade da resolución da mostra, canto maior sexa esta, maior será a calidade pero tamén o tamaño do ficheiro. De forma predeterminada vén marcado 32-bit float.

Importante a decisión ó importar arquivos de audio:

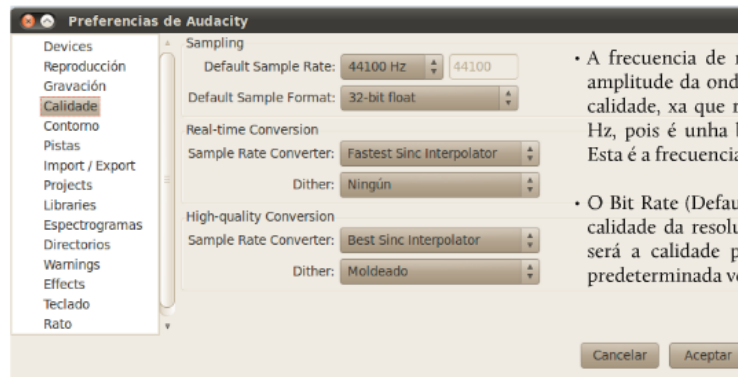
- Facer copia do arquivo orixinal.
- Non facela.

Coa primeira opción, os arquivos importados poden modificarse, moverse ou eliminarse da carpeta orixinal sen que afecte ó proxecto de Audacity despois de importalos. Coa segunda opción, o proxecto de Audacity depende dos arquivos importados orixinais; calquera cambio nestos afectará ó proxecto en cuestión.

Edición > Preferencias

Configuración básica

Na sección Audio E/S (Devices) seleccionamos o dispositivo adecuado para a reprodución e para a grabación (habitualmente, a tarxeta de son e o micrófono), así como o número de canles desexados para as grabacións.



- A frecuencia de mostraxe (Default Sample Rate): vai definir a amplitude da onda da nosa peza de son, canto máis alta, mellor calidade, xa que recollerá máis sons (por defecto aparece 44100 Hz, pois é unha boa medida para traballar con certa calidade). Esta é a frecuencia que empregan os CD de audio.

- O Bit Rate (Default Sample Format ou Taxa de bit) determina a calidade da resolución da mostra, canto maior sexa esta, maior será a calidade pero tamén o tamaño do ficheiro. De forma predeterminada vén marcado 32-bit float.

Importante a decisión ó importar arquivos de audio:

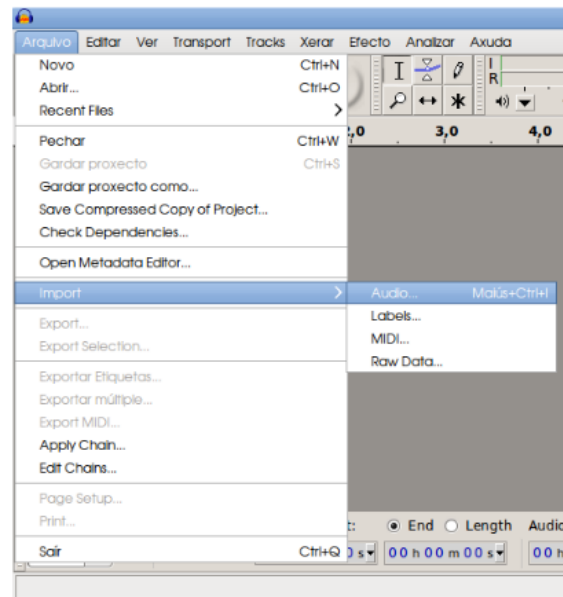
- Facer copia do arquivo orixinal.
- Non facela.

Coa primeira opción, os arquivos importados poden modificarse, moverse ou eliminarse da carpeta orixinal sen que afecte ó proxecto de Audacity despois de importalos. Coa segunda opción, o proxecto de Audacity depende dos arquivos importados orixinais; calquera cambio nestos afectará ó proxecto en cuestión.

Abrir un proxecto

Arquivo > Importar > Audio

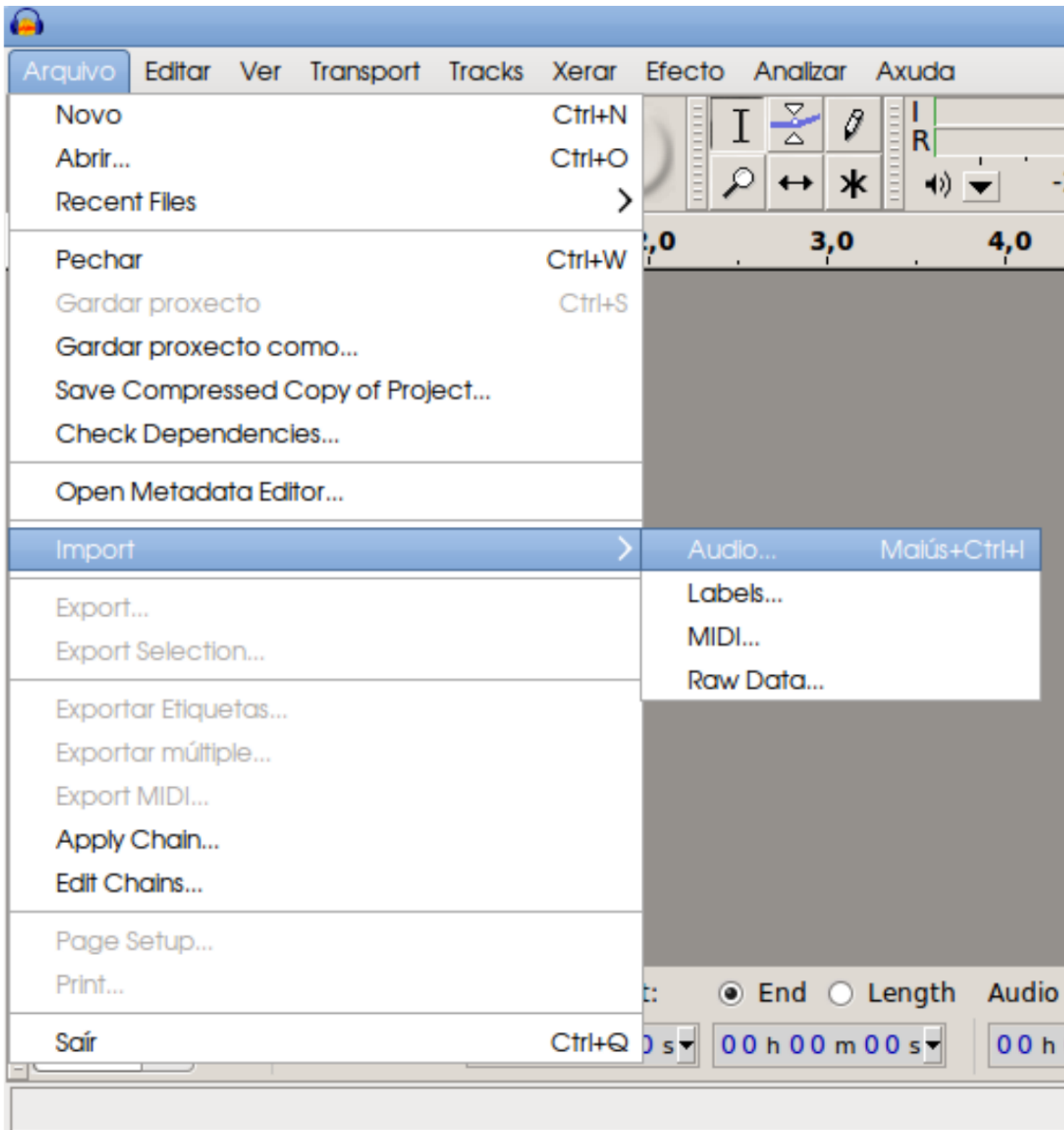
Arquivo > Abrir



1 pista
(mono)



O traballo con Audacity baséase en proxectos, isto débese a que podemos traballar con multitude de pistas, efectos etc. e exportar distintas versións segundo os nosos intereses sen alterar o proxecto inicial. É dicir, dun mesmo proxecto podemos crear múltiples arquivos de audio con diferentes características.



Arquivo

Editar Ver Transport Tracks Xerar Efecto Analizar Axuda

Novo Ctrl+N

Abrir... Ctrl+O

Recent Files >

Pegar Ctrl+W

Gardar proxecto Ctrl+S

Gardar proxecto como...

Save Compressed Copy of Project...

Check Dependencies...

Open Metadata Editor...

Import >

Audio... Maiús+Ctrl+I

Export...

Labels...

Export Selection...

MIDI...

Exportar Etiquetas...

Raw Data...

Exportar múltiple...

Export MIDI...

Apply Chain...

Edit Chains...

Page Setup...

Print...

Saír Ctrl+Q

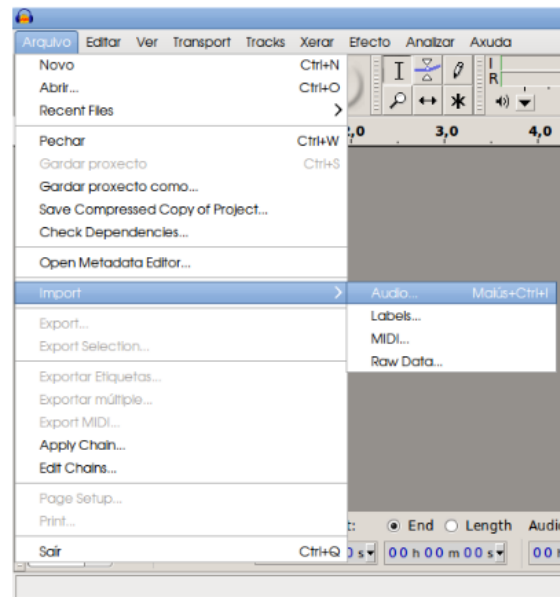


O traballo con Audacity baséase en proxectos, isto débese a que podemos traballar con multitude de pistas, efectos etc. e exportar distintas versións segundo os nosos intereses sen alterar o proxecto inicial. É dicir, dun mesmo proxecto podemos crear múltiples arquivos de audio con diferentes características.

Abrir un proxecto

Arquivo > Importar > Audio

Arquivo > Abrir



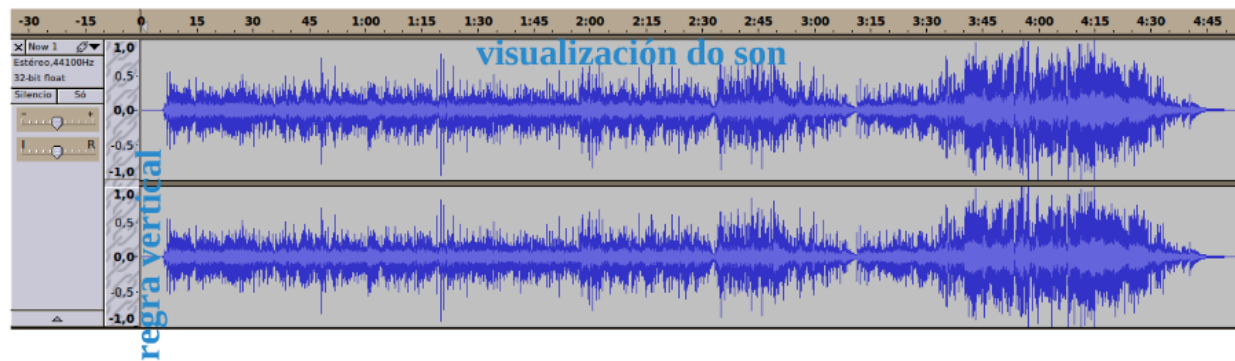
O traballo con Audacity baséase en proxectos, isto débese a que podemos traballar con multitude de pistas, efectos etc. e exportar distintas versións segundo os nosos intereses sen alterar o proxecto inicial. É dicir, dun mesmo proxecto podemos crear múltiples arquivos de audio con diferentes características.

1 pista
(mono)

Tracks > Add new > Audio Track.

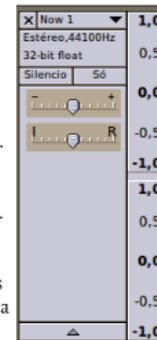
As pistas

Permiten visualizar as ondas de son. Son ventás independentes que poden eliminarse, mesturarse, silenciarse...



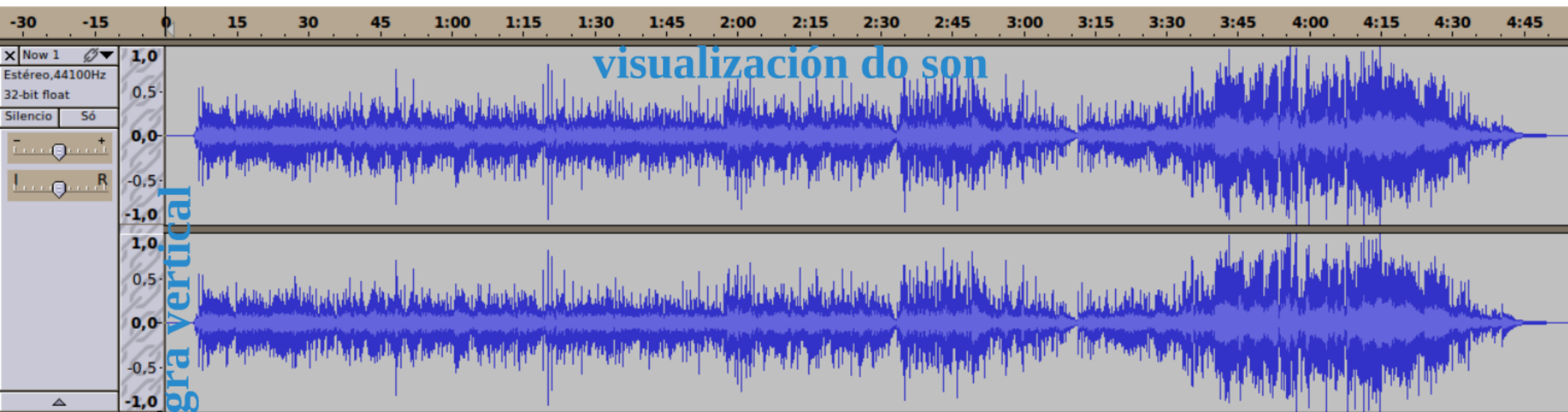
etiqueta

- Na etiqueta do lado esquerdo, podemos ver as características do audio (frecuencia e bit rate) así como os controis para o volume e o balance da pista. O balance establece o desprazamento do audio entre a esquerda e a dereita.
- Aquí tamén podemos silenciar a pista no botón Silencio ou apagar as outras premendo no botón Só, para illala do resto.



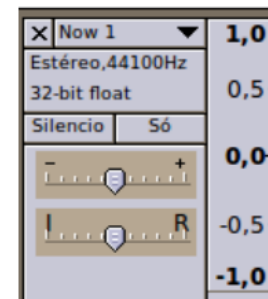
As pistas

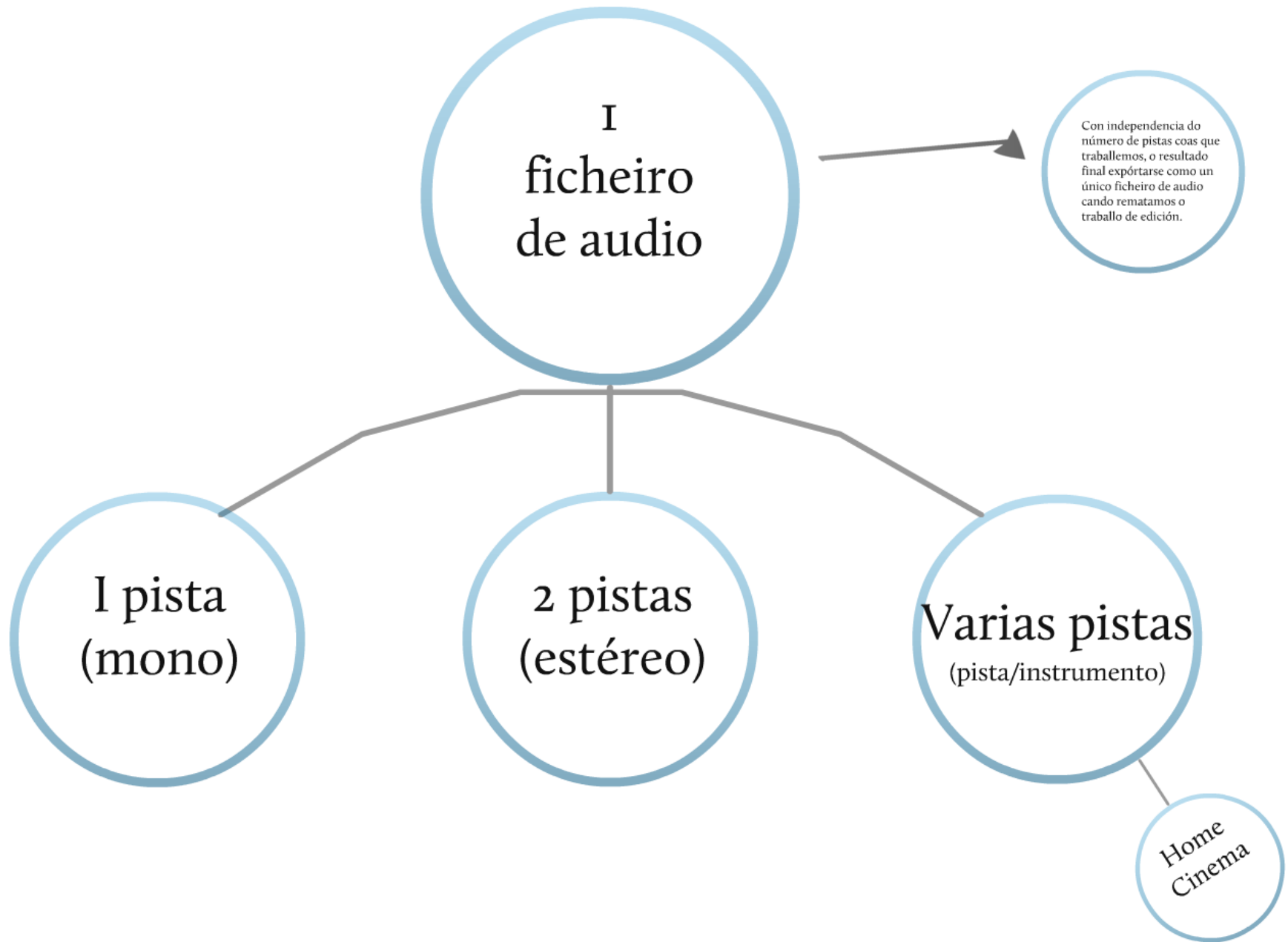
Permiten visualizar as ondas de son. Son ventás independentes que poden eliminarse, mesturarse, silenciarse...



etiqueta

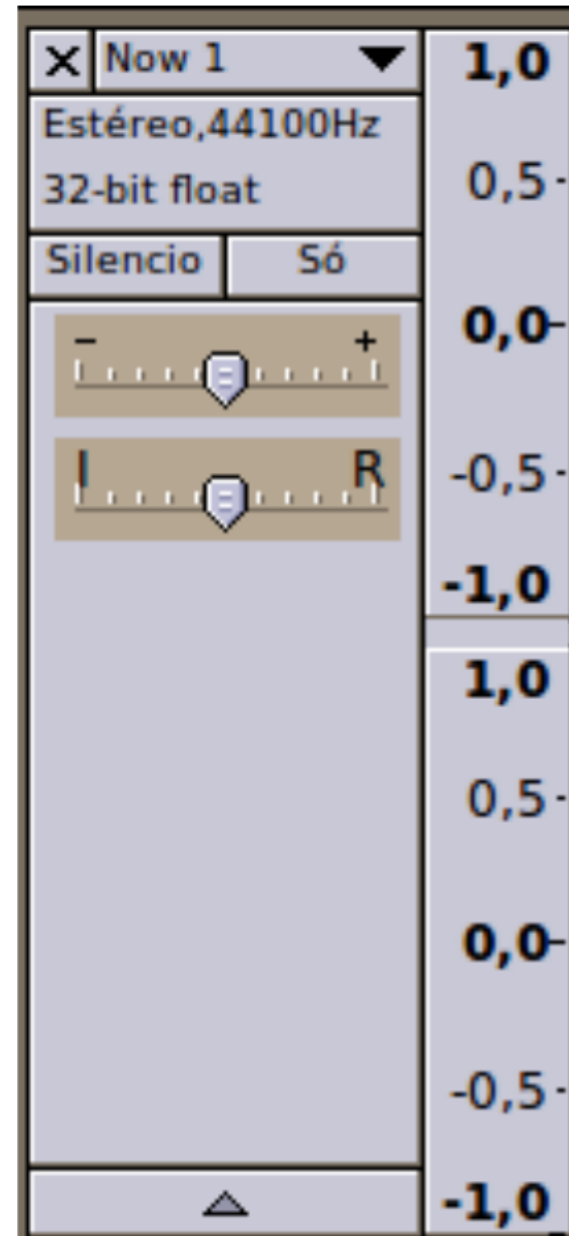
- Na etiqueta do lado esquerdo, podemos ver as características do audio (frecuencia e bit rate) así como os controis para o volume e o balance da pista. O balance establece o





etiqueta

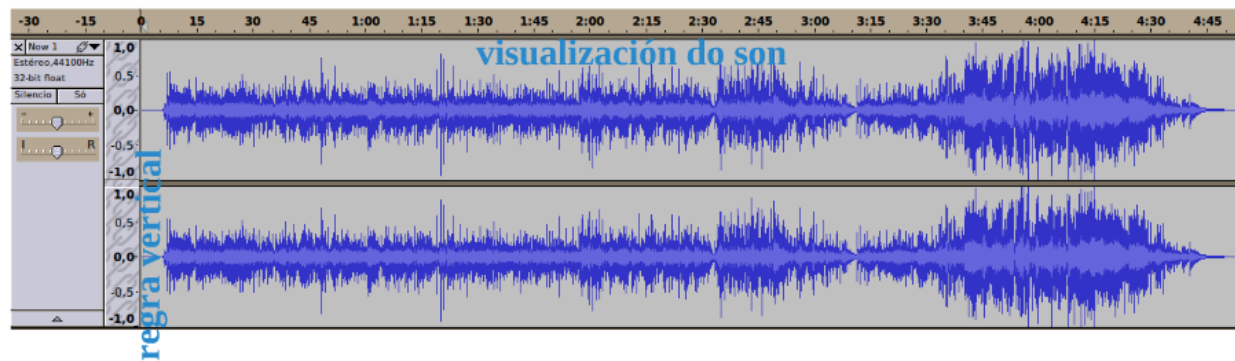
- Na etiqueta do lado esquerdo, podemos ver as características do audio (frecuencia e bit rate) así como os controis para o volume e o balance da pista. O balance establece o desprazamento do audio entre a esquerda e a dereita.
- Aquí tamén podemos silenciar a pista no botón Silencio ou apagar as outras premendo no botón Só, para illala do resto.



Tracks > Add new > Audio Track.

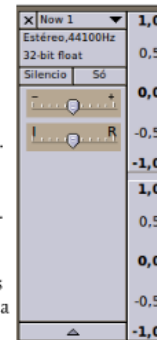
As pistas

Permiten visualizar as ondas de son. Son ventás independentes que poden eliminarse, mesturarse, silenciarse...



etiqueta

- Na etiqueta do lado esquerdo, podemos ver as características do audio (frecuencia e bit rate) así como os controis para o volume e o balance da pista. O balance establece o desprazamento do audio entre a esquerda e a dereita.
- Aquí tamén podemos silenciar a pista no botón Silencia ou apagar as outras premendo no botón Só, para illala do resto.



Tracks > Add new > Audio Track.

Reproducir sons

Importamos o noso ficheiro de son e xa temos as pistas na interface do Audacity.



Para escoitalo:



Edición de son básica

Seleccionar

I Para poder aplicar a maioría das operacións de edición, necesitaremos seleccionar previamente o fragmento sobre o que queremos actuar.

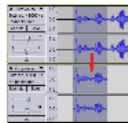
Posteriormente, facemos clic no lugar onde desexamos iniciar a selección e arrastramos horizontalmente ata concluír a selección. A parte marcada queda en cor máis escura.



M Seranos moi útil porque nos permite ver mellor a pista de audio e, por tanto, localizar exactamente o lugar onde situar o cursor para seleccionar.

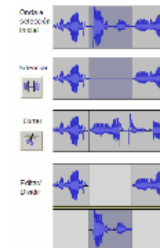
Duplicar

Con esta operación, a área seleccionada cópiase nunha nova pista, no mesmo punto da liña temporal. Para levarla a cabo, débese seleccionar primeiro e logo activar a opción Editar/Duplicar



Util para facer experimentos ou efectos que incorpora o programa.

Silenciar, Cortar, Dividir e nova



Antes de facer calquera destas accións, debemos asegurarnos de que está desactivada a opción Ligar pistas. Se non desactivamos esta opción, a operación aplícase a todas as pistas.

Podemos activalo ou desactivalo no botón Link Tracks (Ligar pistas), tamén podemos ir ao menú Tracks > Link tracks.



Gravación e Efectos

Efectos

1. Seleccionar audio

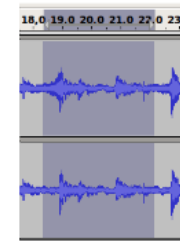
Util o rato para seleccionar unha sección de audio con a miña

Seleccionar



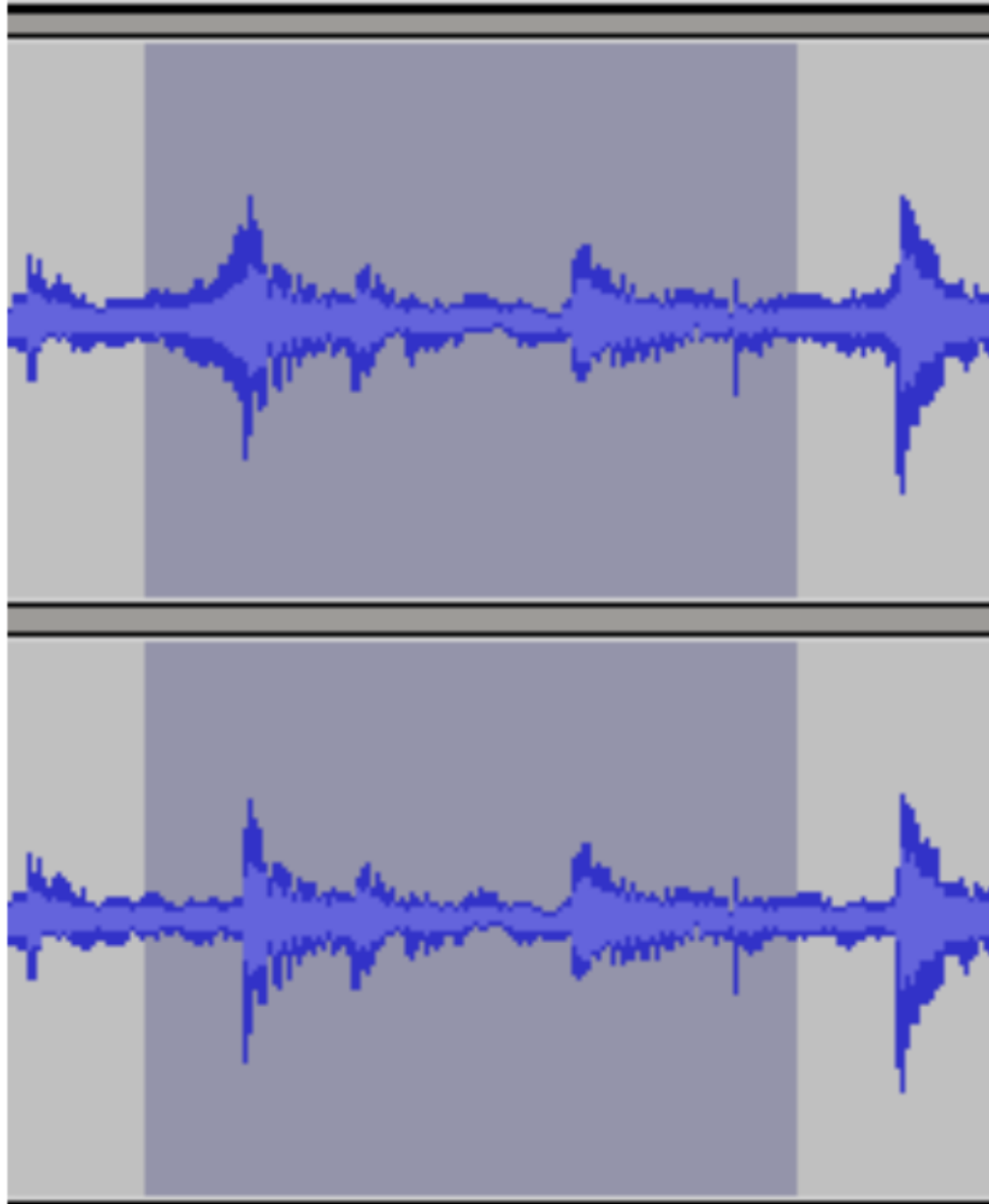
Para poder aplicar a maioría das operacións de edición, necesitaremos seleccionar previamente o fragmento sobre o que queremos actuar.

Posteriormente, facemos clic no lugar onde desexamos iniciar a selección e arrastramos horizontalmente ata concluír a selección. A parte marcada queda en cor máis escura.



Seranos moi útil porque nos permite ver mellor a pista de audio e, por tanto, localizar exactamente o lugar onde situar o cursor para seleccionar.

18,0 19.0 20.0 21.0 22,0 23,0

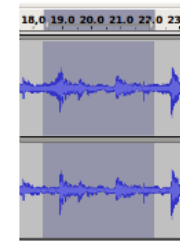


Seleccionar



Para poder aplicar a maioría das operacións de edición, necesitaremos seleccionar previamente o fragmento sobre o que queremos actuar.

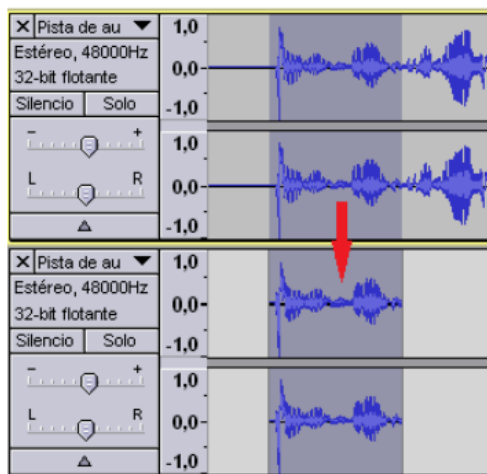
Posteriormente, facemos clic no lugar onde desexamos iniciar a selección e arrastramos horizontalmente ata concluír a selección. A parte marcada queda en cor máis escura.



Seranos moi útil porque nos permite ver mellor a pista de audio e, por tanto, localizar exactamente o lugar onde situar o cursor para seleccionar.

Duplicar

Con esta operación, a área seleccionada cópiase nunha nova pista, no mesmo punto da liña temporal. Para levarla a cabo, débese seleccionar primeiro e logo activar a opción Editar/Duplicar

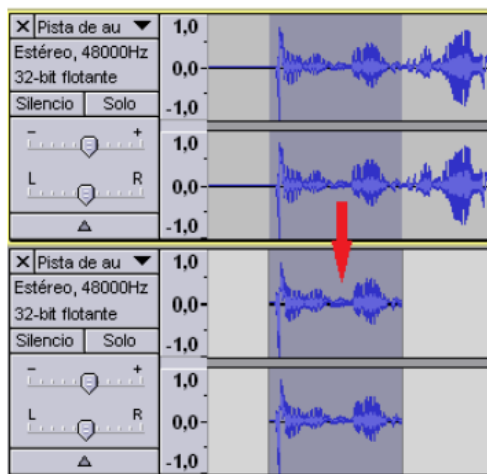


Útil para facer experimentos cos efectos que incorpora o programa.



Duplicar

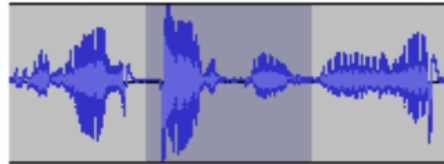
Con esta operación, a área seleccionada cópiase nunha nova pista, no mesmo punto da liña temporal. Para levarla a cabo, débese seleccionar primeiro e logo activar a opción Editar/Duplicar



Útil para facer experimentos cos efectos que incorpora o programa.

Silenciar, Cortar, Dividir e nova

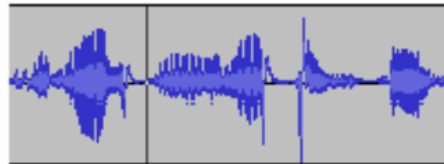
Onda e
selección
inicial



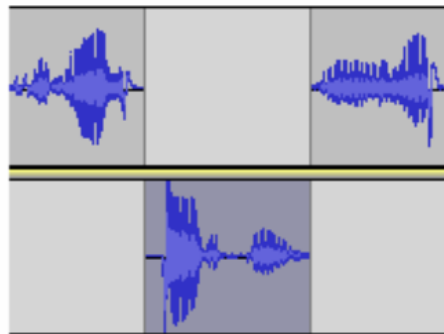
Silenciar



Cortar



Editar/
Dividir





Antes de hacer cualquiera destas acciones, debemos asegurarnos de que está desactivada a opción Ligar pistas. Se non desactivamos esta opción, a operación aplicarase a todas as pistas.

Podemos activalo ou desactivalo no botón Link Tracks (Ligar pistas), tamén podemos ir ao menú Tracks > Link tracks.



Edición de son básica

Seleccionar

I Para poder aplicar a maioría das operacións de edición, necesitaremos seleccionar previamente o fragmento sobre o que queremos actuar.

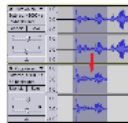
Posteriormente, facemos clic no lugar onde desexamos iniciar a selección e arrastramos horizontalmente ata concluír a selección. A parte marcada queda en cor máis escura.



M Seranos moi útil porque nos permite ver mellor a pista de audio e, por tanto, localizar exactamente o lugar onde situar o cursor para seleccionar.

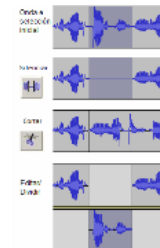
Duplicar

Con esta operación, a área seleccionada cópiase nunha nova pista, no mesmo punto da liña temporal. Para levarla a cabo, débese seleccionar primeiro e logo activar a opción Editar/Duplicar



Util para facer experimentos ou efectos que incorpora o programa.

Silenciar, Cortar, Dividir e nova



Antes de facer calquera destas accións, debemos asegurarnos de que está desactivada a opción Ligar pistas. Se non desactivamos esta opción, a operación aplícase a todas as pistas.

Todemos activalo ou desactivalo no botón Link Tracks (Ligar pistas), tamén podemos ir ao menú Tracks > Link tracks.



Gravación e Efectos

Efectos

1. Seleccionar audio

Util o rato para seleccionar unha sección de audio con a miña

Seleccionar

- Para poder aplicar a maioria das operações de edição, necessitamos selecionar previamente o fragmento sobre o qual queremos atuar.
- Posteriormente, fazemos clic no ícone onde desejamos iniciar a seleção e arrastamos horizontalmente até concluída a seleção. A parte marcada ficará com o fundo cinza.
- Se quisermos não só selecionar mas também ver melhor a parte de áudio, por favor, localize exatamente o lugar onde atua o cursor para a seleção.



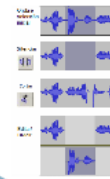
Duplicar

Com esta operação, a área selecionada é copiada para uma nova pista, no mesmo ponto da linha temporal. Para fazer isto, deve-se selecionar primeiro e logo aplicar a opção Editar/Duplicar.



Outro passo importante é clicar em 'Importar' no programa.

Silenciar, Cortar, Dividir e nova



Gravación e Efectos

Gravar audio

- Configurar os parâmetros de qualidade da gravação.
- Ajustar os níveis de entrada e saída.
- Gravar o áudio desde o dispositivo selecionado.



¿Para que queremos utilizar este audio?

Antes de começar a gravar, devemos configurar a qualidade da gravação. Para isso, devemos clicar no ícone de seleção de qualidade de gravação. Depois disso, clicamos no ícone de seleção de qualidade de gravação. Então clicamos no ícone de seleção de qualidade de gravação.

Ajuste dos níveis de entrada/saída

Os níveis de entrada e saída de áudio são ajustados através do ícone de ajuste de níveis de entrada/saída. Para isso, devemos clicar no ícone de ajuste de níveis de entrada/saída. Depois disso, clicamos no ícone de ajuste de níveis de entrada/saída. Então clicamos no ícone de ajuste de níveis de entrada/saída.

Gravar

Para gravar o áudio, devemos clicar no ícone de gravação. Depois disso, clicamos no ícone de gravação. Então clicamos no ícone de gravação.

Efectos

- Selecionar audio
- Selecionar un efecto
- Ajustar os parâmetros do efecto
- Aplicar o efecto
- Desfacer se o resultado non satisface

Envolverse

Envolverse é um efeito que permite aplicar um efeito a uma seleção de áudio. Para isso, devemos clicar no ícone de envolverse. Depois disso, clicamos no ícone de envolverse. Então clicamos no ícone de envolverse.

Mixar audio

Mixar audio é um efeito que permite misturar duas ou mais seleções de áudio. Para isso, devemos clicar no ícone de mixar audio. Depois disso, clicamos no ícone de mixar audio. Então clicamos no ícone de mixar audio.

Fade in / Fade out

Fade in / Fade out é um efeito que permite aplicar um efeito de fade in ou fade out a uma seleção de áudio. Para isso, devemos clicar no ícone de fade in / fade out. Depois disso, clicamos no ícone de fade in / fade out. Então clicamos no ícone de fade in / fade out.

Cambiar o tempo

Cambiar o tempo é um efeito que permite alterar o tempo de uma seleção de áudio. Para isso, devemos clicar no ícone de cambiar o tempo. Depois disso, clicamos no ícone de cambiar o tempo. Então clicamos no ícone de cambiar o tempo.

Cambiar o tom

Cambiar o tom é um efeito que permite alterar o tom de uma seleção de áudio. Para isso, devemos clicar no ícone de cambiar o tom. Depois disso, clicamos no ícone de cambiar o tom. Então clicamos no ícone de cambiar o tom.

Amplificar

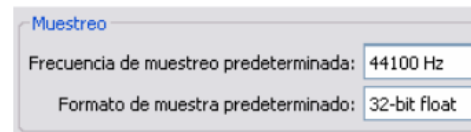
Amplificar é um efeito que permite aumentar o volume de uma seleção de áudio. Para isso, devemos clicar no ícone de amplificar. Depois disso, clicamos no ícone de amplificar. Então clicamos no ícone de amplificar.

Outros efectos

Outros efectos são efeitos que não foram mencionados anteriormente. Para isso, devemos clicar no ícone de outros efectos. Depois disso, clicamos no ícone de outros efectos. Então clicamos no ícone de outros efectos.

Gravar audio

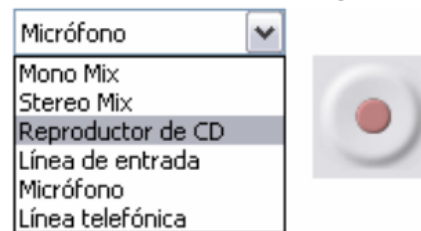
1.- Configurar os parámetros de calidade da gravación.



2.- Axustar os niveis de entrada e saída



3.- Gravar o audio dende o dispositivo seleccionado





¿Para que quero utilizar este audio?

A resposta determinará a calidade (e, por tanto, o tamaño) do arquivo resultante.

- Audio destinados á web: o tamaño do arquivo final será determinante; ha de se-lo menor posible cun mínimo de calidade.
- Audio que contén so voz humana (discursos, narracións...): chegará cunha frecuencia de mostra de 11.025 ou 8.000 Hz e un so canal (mono).
- Cancións ou sons ricos en timbres, frecuencias, etcétera: a mellor opción será grabar con calidade CD Audio e exportar logo a un formato de audio comprimido como Ogg Vorbis ou MP3.

Idea: grabar sempre con parámetros de alta calidade y logo gardar varias copias con parámetros de distinta calidad para o noso fin.





Axuste dos niveis de entrada/saída

Os niveis de intensidade da saída do son sinalan a intensidade da música de fondo que escollemos; a intensidade da entrada do micro marca a intensidade da voz que estamos gravando. Debemos procurar que exista certo equilibrio entre estes niveis para que non se sature o son e evitar que os niveis cheguen ao máximo.





Gravar

Ó ser multipista, cada vez que pulsamos o botón de gravación, Audacity crea unha nova ventá de pista audio coa grabación que se esté levando a cabo nese instante. Así, poderemos ter tódalas grabacións e tomas dun mesmo proxecto xuntas nun único arquivo de proxecto.

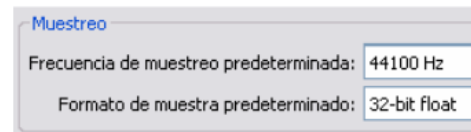
Cuando se teñen varias pistas nun proxecto, é posible reproducir outras pistas mentras se graba unha nova. Para elo debe estar activa esta opción na sección Audio E/S do menú Editar/Preferencias. Unha posible aplicación sería a de grabar a voz dun karaoke mentras sona a música de fondo.

Remezclar: Reproducir otras pistas mientras se graba una nueva



Gravar audio

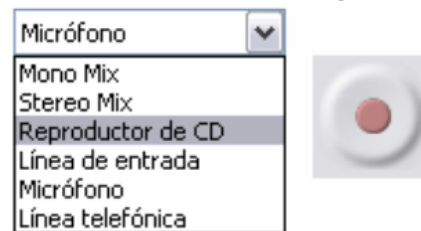
1.- Configurar os parámetros de calidade da gravación.



2.- Axustar os niveis de entrada e saída



3.- Gravar o audio dende o dispositivo seleccionado



Selecionar

- Para poder aplicar a maioria das operações de edição, necessitamos selecionar previamente o fragmento sobre o qual queremos atuar.
- Posteriormente, fazemos clic no ícone onde desejamos iniciar a seleção e arrastamos horizontalmente até concluirmos a seleção. À parte mantida, aquela região selecionada.
- Se quisermos não só visualizar mas também a partícula selecionada, por favor, localizemo-nos exatamente o lugar onde atua o cursor para a seleção.

Duplicar

- Com esta operação, a área selecionada é copiada para uma nova partícula, no mesmo ponto da linha temporal. Para levá-la a cabo, devemos selecionar primeiro e logo aplicar a opção Editar/Duplicar.

Outro passo importante é o uso dos atalhos e o menu do programa.

Silenciar, Cortar, Dividir e nova

- Eliminar áudio
- Dividir áudio
- Cortar áudio
- Novo áudio



Gravación e Efectos

Gravar audio

- Configurar os parâmetros de qualidade da gravação.
- Ajustar os níveis de entrada e saída.
- Gravar o áudio desde o dispositivo selecionado.

¿Para que queremos utilizar este áudio?

Antes de começar a gravar, devemos configurar os parâmetros de qualidade da gravação. Podemos escolher a taxa de amostragem, o formato de arquivo e o número de canais. Também podemos escolher o dispositivo de gravação e o nível de entrada e saída.

Ajuste dos níveis de entrada/saída

O volume da gravação de áudio é controlado através do nível de entrada e saída. Podemos ajustar o nível de entrada e saída para garantir que o áudio seja gravado com a qualidade desejada.

Quitar

Antes de gravar, devemos garantir que o áudio seja gravado com a qualidade desejada. Podemos remover o áudio gravado e começar a gravar novamente.

Efectos

- Selecionar áudio
- Selecionar un efecto
- Ajustar los parámetros do efecto
- Aplicar o efecto
- Desafacer se o resultado non satisface

Envolverse

Envolverse é um efeito de áudio que permite controlar o tempo de ataque e de decaimento de um som. Podemos ajustar o tempo de ataque e decaimento para obter o efeito desejado.

Mixar áudio

Mixar áudio é um efeito de áudio que permite controlar o volume de cada canal de áudio. Podemos ajustar o volume de cada canal para obter o efeito desejado.

Fade in / Fade out

Fade in / Fade out é um efeito de áudio que permite controlar o tempo de entrada e saída de um som. Podemos ajustar o tempo de entrada e saída para obter o efeito desejado.

Canha de tempo

Canha de tempo é um efeito de áudio que permite controlar o tempo de um som. Podemos ajustar o tempo de um som para obter o efeito desejado.

Canha de tom

Canha de tom é um efeito de áudio que permite controlar o tom de um som. Podemos ajustar o tom de um som para obter o efeito desejado.

Amplificar

Amplificar é um efeito de áudio que permite controlar o volume de um som. Podemos ajustar o volume de um som para obter o efeito desejado.

Outros efectos

Outros efectos são efeitos de áudio que permitem controlar o timbre de um som. Podemos ajustar o timbre de um som para obter o efeito desejado.

Efectos

1. Seleccionar audio

Usar o rato para seleccionar unha porción de audio ou a pista enteira. escoitar a selección e axustar os límites se é necesario.

2. Seleccionar un efecto

Escoller calquera dos efectos internos de Audacity.

3. Axustar os parámetros do efecto

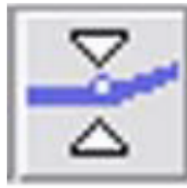
A maioría dos efectos presentan unha fiestra de diálogo con controis para axustar distintos parámetros do efecto en cuestión. Ó pulsar o botón de vista previa escóitanse 3 segundos do audio seleccionado co efecto e os parámetros aplicados.

4. Aplicar o efecto

Unha vez decididos os parámetros adecuados púlsase o botón Aceptar e o software aplica os cambios pertinentes á onda.

5. Desfacer se o resultado non satisface

Se o efecto aplicado a toda a selección non nos convence, o mellor é escoller a opción Desfacer do menú Editar e voltar ó punto 3.



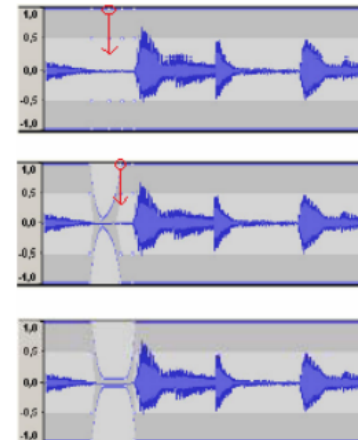
Envolvente

Permite variar o volume da onda nos puntos que lle indiquemos.

Pasos:

- Seleccionar a ferramenta de envolvente.
- Facer clic na onda para crear un novo punto de axuste da amplitude.

Tamén é posible facer clic nun punto xa existente e arrastralo para variar a súa posición e, por tanto, a amplitude da onda nese punto



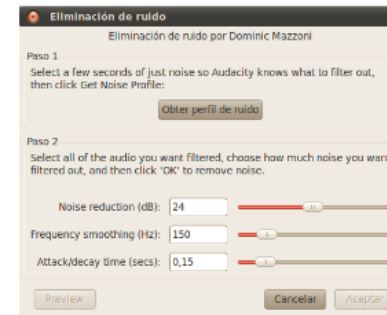
Ideal para cando gravamos a nosa voz por riba dun fondo musical (para que se nos escoite ben).

Eliminar ruído

Serve para eliminar os ruídos que se filtraron no momento da gravación; poden ser ruídos de ambiente, producidos polo micrófono ou mesmo polo ordenador.

Pasos:

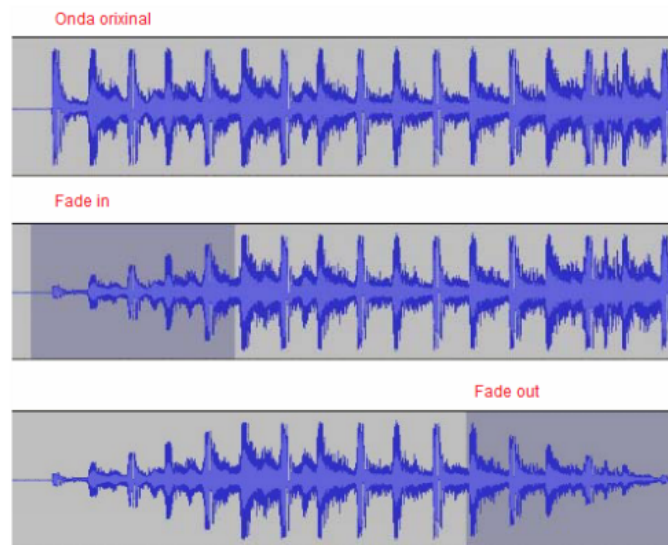
- Seleccionar unha zona de silencio da pista de audio onde poida apreciarse o ruído de fondo.
- Efectos > Eliminación do ruído. Ábrese unha ventá onde aparecen dous pasos. O paso 1 advirtenos de que precisamos obter un perfil de ruído para poder eliminalo. Prememos e o programa pechará automaticamente esta ventá, o cal nos permitirá pasar ao paso 2.
- Deseguido, imos seleccionar o fragmento de onde queremos eliminar o ruído.
- Efectos > Eliminación de ruído, outra vez. Alí podemos escoitar o resultado premendo en Previsualización. Convén que probemos a modificar os niveis escoitando como cambia o son ata comprobar que o ruído desaparece.
- Cando cheguemos a un punto óptimo, prememos en Aceptar.



Ideal para eliminar/reducir o volume en certas zonas (coma toses, ruídos, etc) e deixar o volume intacto nas demáis zonas da onda.

Fade in / Fade out

Incrementa ou esvaece o son progresivamente. Así, a pista irá incrementando (Fade in) ou esvaeecendo (Fade out).



Útil cando o noso ficheiro de son comeza ou remata dun xeito demasiado brusco ou repentino. Pode pasarnos cando o ficheiro de audio está cortado ou incompleto.

Cambiar o tempo

Permite acelerar ou ralentizar o tempo (ritmo) dunha onda de son sen alterar o ton.

Se se aumenta o tempo, a gravación reproducirase máis lentamente; se se diminúe o tempo, a gravación farase máis rápida.

O tempo pódese cambiar a través das seguintes opcións: Cambio porcentual, Compases por minuto (Beats per minute), Duración (Length).



Con este efecto non se altera o ton

Cambiar o ton

Converte a nosa onda en tons máis agudos ou máis graves, modificando o timbre da voz.

Podemos indicar o novo ton ou frecuencia de varios xeitos:

- Ton: mediante notas musicais (A, B, C, D, E, F, G corresponden a La, Si, Do, Re, Mi, Fa, Sol).
- Semitóns: Aquí indícase directamente o número de semitóns que subir ou baixar (números negativos). Un ton é igual a dous semitóns.
- Frecuencia: Introdúcese directamente, en hercios, a nova frecuencia desexada.
- Porcentaje de cambio.



Tanto o ton como o tempo poden sernos de utilidade para crear audios de personaxes fantástico, animais... que teñan un timbre de voz característico. Por exemplo, para representar a voz dun xigante usaremos un tempo lento e un ton grave ao contrario do que faremos para imitar un trasno.

Amplificar

É o aumento ou a diminución do volume da onda.

Para amplificar o volume da gravación teremos que seguir estes pasos:

- Seleccionamos o fragmento.
- Seleccionamos a opción do menú Efecto > Amplificar. Podemos usar os valores que se ofrecen de forma predeterminada.
- Podemos premer en Previsualizar para comprobar se a palabra ten o volume desexado. Se aínda non nos convence, podemos arrastrar o potenciómetro cara á dereita e á esquerda para subir ou baixar o volume, sen distorsionalo. Cando consigamos o efecto desexado, prememos en Aceptar.

Outros efectos

Existen outros efectos que poden ter interese para nós, tales como:

- Normalizar: este efecto acostuma a aplicarse ao final da gravación, cando xa imos rematar a nosa peza. Ao normalizar, conseguimos que todas as pistas teñan un volume similar.
- Eco: este efecto crea copias do son seleccionado e aplícalle un factor de atenuación, de xeito que o resultado é similar a un eco.
- Repetir: repite o son seleccionado o número de veces que indiquemos.

Seleccionar

- I** Para poder aplicar a maioria das operações de edição, necessitamos selecionar previamente o fragmento sobre o qual queremos atuar.
- Posteriormente, fazemos clic no ícone onde desejamos iniciar a seleção e arrastamos horizontalmente até concluirmos a seleção. À parte mantida, aquela região selecionada.
- Se quisermos não só visualizar mas também a partícula selecionada, por favor, localizemo-nos exatamente o lugar onde clicamos e clicamos para selecionar.



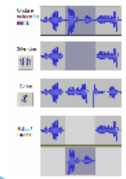
Duplicar

Com esta operação, a área selecionada é copiada para uma nova pista, no mesmo ponto da linha temporal. Para levá-la a cabo, deve-se selecionar primeiro e logo clicar no ícone Editar/Duplicar.



Outro passo importante é clicar em 'OK' no diálogo de confirmação.

Silenciar, Cortar, Dividir e nova



Gravación e Efectos

Gravar audio

- Configurar os parâmetros de qualidade da gravação.
- Ajustar os níveis de entrada e saída.
- Gravar o áudio desde o dispositivo selecionado.

¿Para que quero utilizar este áudio?

Antes de gravar um áudio, devemos configurar a qualidade da gravação, os níveis de entrada e saída, e o dispositivo de gravação.

Os níveis de entrada e saída são ajustados de acordo com o nível de volume do áudio que estamos a gravar. É importante ajustar os níveis de entrada e saída de acordo com o nível de volume do áudio que estamos a gravar.

Antes de gravar um áudio, devemos configurar a qualidade da gravação, os níveis de entrada e saída, e o dispositivo de gravação.

Ajuste dos níveis de entrada/saída

Os níveis de entrada e saída são ajustados de acordo com o nível de volume do áudio que estamos a gravar. É importante ajustar os níveis de entrada e saída de acordo com o nível de volume do áudio que estamos a gravar.

Quitar

Antes de gravar um áudio, devemos configurar a qualidade da gravação, os níveis de entrada e saída, e o dispositivo de gravação.

Os níveis de entrada e saída são ajustados de acordo com o nível de volume do áudio que estamos a gravar. É importante ajustar os níveis de entrada e saída de acordo com o nível de volume do áudio que estamos a gravar.

Efectos

- Selecionar áudio
Usar o ícone para selecionar o áudio que queremos aplicar o efeito a.
- Selecionar un efecto
Escolher o efeito que queremos aplicar.
- Ajustar os parâmetros do efecto
Ajustar os parâmetros do efeito de acordo com o nível de volume do áudio que estamos a gravar.
- Aplicar o efecto
Clicar no ícone para aplicar o efeito ao áudio selecionado.
- Desfazer se o resultado não satisfaz
Clicar no ícone para desfazer o efeito aplicado.

Envolver

Envolver o áudio selecionado com o áudio de fundo.

Mixar áudio

Mixar o áudio selecionado com o áudio de fundo.

Fade in / Fade out

Fade in / Fade out o áudio selecionado.

Alterar o tempo

Alterar o tempo do áudio selecionado.

Alterar o tom

Alterar o tom do áudio selecionado.

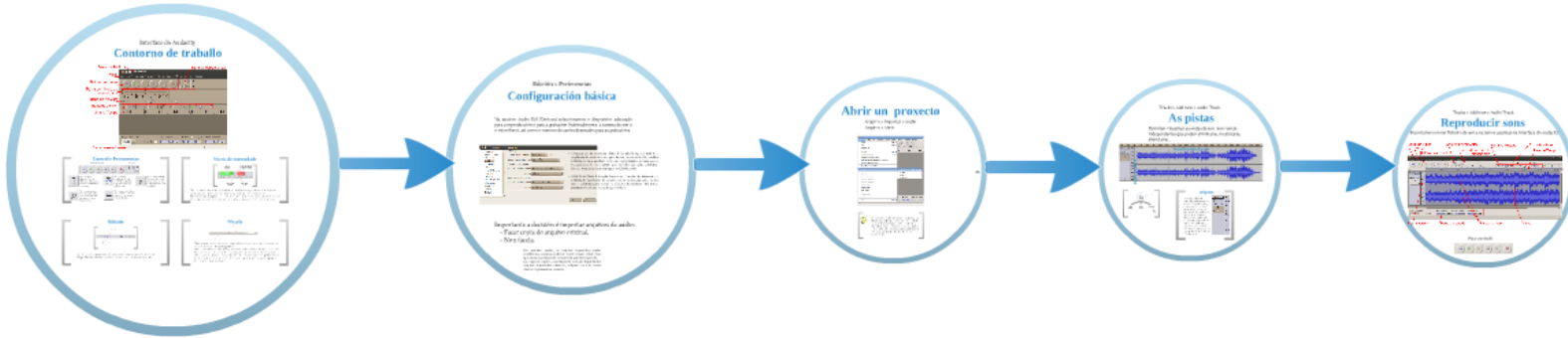
Amplificar

Amplificar o áudio selecionado.

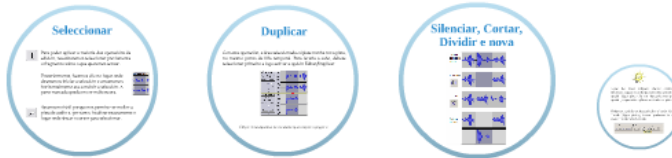
Outros efectos

Outros efectos para o áudio selecionado.

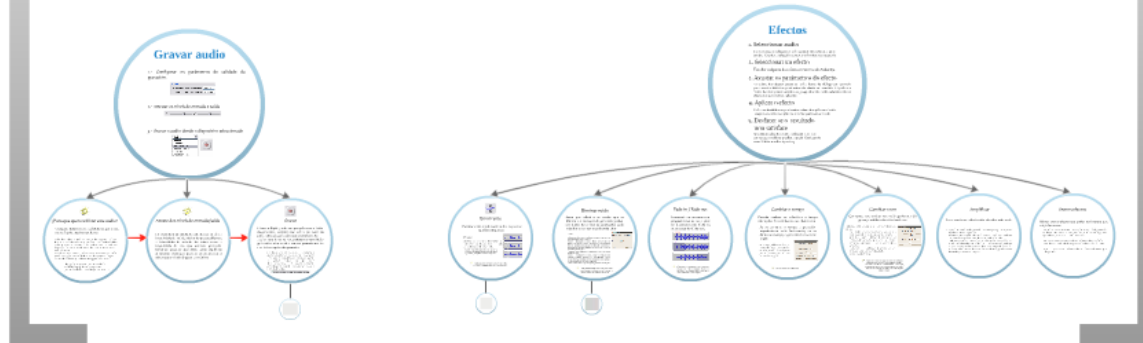
Audacity



Edición de son básica



Gravación e Efectos



¡Exportar!

Cuando finalicemos todo el proceso de edición, seremos o fichero de son final, onde se combinarán todas as pistas. Para isto, debemos levar a cabo a exportación.

1. Para exportar, temos ao menú Arquivo > Exportar.
2. Salimos un cuadro de diálogo onde podremos especificar que formato utilizamos para o noso arquivo .mp3, .ogg, etc...

A opción Exportar múltiple permite exportar cada pista nun fichero de son independente.

¡Exportar!



Cando finalicemos todo o proceso de edición, xeraremos o ficheiro de son final, onde se combinarán todas as pistas. Para isto, debemos levar a cabo a exportación.

1. Para exportar, iremos ao menú Archivo > Exportar.
2. Sairanos un cadro de diálogo onde poderemos especificar que formato eliximos para o noso arquivo: .mp3, .ogg, .acc...

A opción Exportar múltiple permite exportar cada pista nun ficheiro de son independente.

Banco de sons

Moitas veces precisamos un son determinado ou unha música para as nosas actividades con Audacity.

Moitos dos sons que se atopan na rede están cubertos por unha licenza de Copyright e non podemos utilizalos libremente.



Fronte a isto existen as licenzas Creative Commons, que permiten o uso de son ou imaxes de forma gratuíta pero suxeitas a algunhas restricións. Hai diversos tipos de licenzas Creative Commons, que se poden consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

Na mesma páxina Creativecommons.org podemos atopar unha listaxe de enderezos de onde descargar música.

Ademais, temos outras opcións:

- Banco de sons do Ministerio de Educación.
- The free sound project.
- Jamendo.
- Archive.org.
- FX sonidos gratis.
- Mediacollege.com.

Podco

Hardware

Axustes
Software

Consideracións

Aplicacións educativas

- Enriquecer contidos curriculares con audio.
- Traballar vocalización, entoación e expresión oral.
- Fomentar a percepción auditiva.
- Crear a nosa propia radio escolar.
- Apoiar a aprendizaxe en materias de idiomas ou música.
- Reproducir gravacións de interese para os estudos.
- Etc.

Podgalego

<http://podgalego.org/weblinks/12>

un son determinado ou unha música para as
adacity.

atopan na rede están cubertos por unha licenza
mos utilízalos libremente.



licenzas Creative Commons, que permiten o
de forma gratuíta pero suxeitas a algunhas
tipos de licenzas Creative Commons, que se
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/](http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/)

Na mesma páxina Creativecommons.org
podemos atopar unha listaxe de enderezos de
onde descargar música.

Ademais, temos outras opcións:

- Banco de sons do Ministerio de Educación.
- The free sound project.
- Jamendo.
- Archive.org.
- FX sonidos gratis.
- Mediacollege.com.

Aplicacións educativas

- Enriquecer contidos curriculares con audio.
- Traballar vocalización, entoación e expresión oral.
- Fomentar a percepción auditiva.
- Crear a nosa propia radio escolar.
- Apoiar a aprendizaxe en materias de idiomas ou música.
- Reproducir gravacións de interese para os estudos.
- Etc.

Podcast

Hardware

- Micrófono
- Cascos

Axustaremos o nivel de entrada do micrófono
para dar conta maior a posibles niveis de silencio
e que non se produza ningún recorte de audio.

Calecamos o micrófono a unha distancia de entre
8 e 15 cm, aproximadamente.

Axustes Software

Para que ningún son do Sistema
Operativo ou de calquera aplicación
se entrometa na nosa gravación,
deben deshabilitarse os son e pechar
as demais aplicacións (skype, msn...)

Consideracións

Facer unha única toma e grabar toda a narración
nunha única pista, así facer varias tomas con
diferentes partes do texto discuten, que se gardarán
en pistas diferentes.

Cando exportemos a formato MP3, cada pista crearáse
un ficheiro con o mesmo nome.

Non esquecer a falar en voz baixa, deixar uns poucos
segundos antes de empezar para captar o ruído de
fondo e eliminalo despois facilmente co efecto
Redución de ruído.

Música

- Música de fondo
Amplificar
- Música de inicio e final
• Fade in / fade out
• Envoltente
- Narración e música
combinadas
Auto Duck (Redución automática)

Melloras

- Quitar ruído ambiental
Efecto/Redución de ruído
- Quitar silencios en tódala
gravación
Efecto/Truncado de silencio

Exportar a MP3

Formato recomendado para
subir podcasts á Rede

Modo de velocidade de
transferencia de tipo "Variable"

Hardware

- Micrófono
- Cascos

Axustaremos o nivel de entrada do micrófono para dar certa marxe a posibles niveis superiores e que non se produza ningún recorte de onda

Colocamos o micrófono a unha distancia de entre 8 e 15 cm. aproximadamente

Axustes Software

Para que ningún son do Sistema Operativo ou de calquera aplicación se entrometa na nosa gravación, deben deshabilitarse os son e pechar as demais aplicacións (skype, msn...)

Consideracións

Facer unha única toma e grabar toda a narración nunha única pista, ou facer varias tomas con distintas partes do noso discurso, que se gardarán en pistas diferentes.

Cando exportemos a formato MP3 uniránse nunha única pista estéreo que será compatible con tódolos reprodutores.

Non empezar a falar enseguida: deixar uns pocos segundos antes de empezar para captar o ruído de fondo e eliminalo despois facilmente co efecto Reducción de ruido.

Música

- Música de fondo
Amplificar
- Música de inicio e final
 - Fade in / fade out
 - Envolverte
- Narración e música combinadas
Auto Duck (Reducción automática)

Melloras

- Quitar ruído ambiental
Efecto/Reducción de ruído
- Quitar silencios en tódala
gravación
Efecto/Truncado de silencio

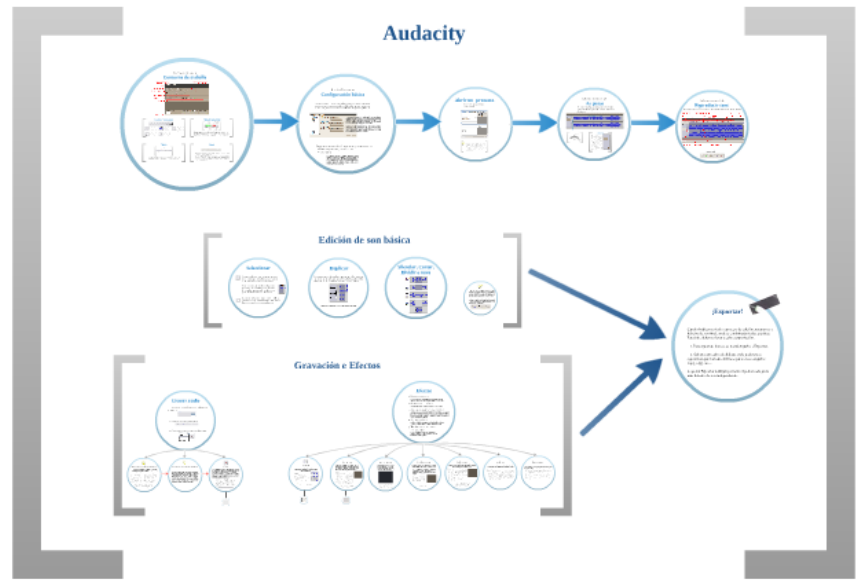
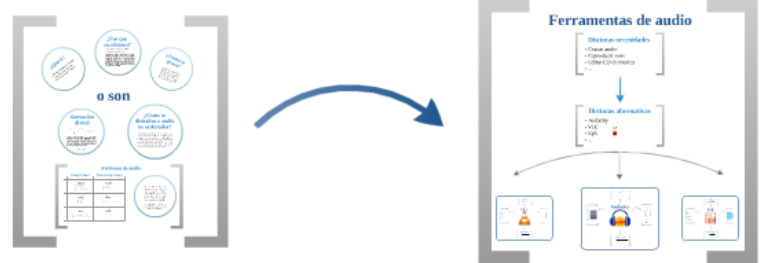
Exportar a MP3

Formato recomendado para
subir podcasts á Rede

Modo de velocidad de
transferencia de tipo "Variable"

FERRAMENTAS DE SON EN SOFTWARE LIBRE

Objetivo → Capacitar ao profesorado no emprego didáctico das ferramentas de son dos portátiles Abalar.



Banco de sons

Moitas veces precisamos un son determinado ou unha música para as nosas actividades con Audacity.

Moitos dos sons que se atopan na rede están cubertos por unha licenza de Copyright e non podemos utilizalos libremente.

Enfronte a isto existen as licenzas Creative Commons, que permiten o uso de son ou imaxes de forma gratuita pero sometidas a algunhas restricións. Hai diversos tipos de licenzas Creative Commons, que se poden consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

Na mesma páxina creativecommons.org podemos atopar unha lista de enderezos de onde descargar música.

Ademais, temos outras opcións:

- Banco de sons do Ministerio de Educación.
- The free sound project.
- Jamendo.
- Archiva.org.
- FX sonidos gratis.
- Mediascoligo.com.

Aplicacións educativas

- Enriquecer contidos curriculares con audio.
- Traballar vocalización, entonación e expresión oral.
- Fomentar a percepción auditiva.
- Crear a nosos propios radio escolar.
- Apoiar a aprendizaxe en materias de idiomas ou música.
- Reproducir gravacións de interese para os estudos.
- Etc.

Podgalego

www.podgalego.com







Aplicacións prácticas dos contidos dixitais



XUNTA
DE GALICIA



Pablo Vázquez Blázquez
(pablovb@gmail.com)