



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

GUÍA 4 EDICIÓN DE AUDIO Y VIDEO

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE N° 4

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en Integración de Contenidos Digitales
- **Código del Programa de Formación:** 524704
- **Nombre del Proyecto:** Desarrollo de estrategias digitales para la creación de contenidos y piezas multimedia para sitios web.
- **Fase del Proyecto:** Producción - grado décimo
- **Actividad de Proyecto:** Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia
- **Competencia:** técnica: 220501102 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital.
- **Resultados de aprendizaje alcanzar:** Editar los elementos gráficos y audiovisuales de acuerdo con las características técnicas del medio de difusión.
- **Duración de la Guía:** 70 Horas



2. PRESENTACIÓN

El sonido desempeña un papel fundamental en el lenguaje audiovisual y su importancia es difícil de subestimar. A menudo, se dice que el sonido es la mitad de la experiencia cinematográfica, y esto es cierto no solo en el cine, sino en cualquier forma de contenido audiovisual, incluyendo la televisión, los videojuegos y los medios en línea.

El sonido en el lenguaje audiovisual es mucho más que simplemente añadir música de fondo o efectos de sonido. Es una herramienta poderosa que puede influir profundamente en cómo percibimos una escena, cómo nos conectamos emocionalmente con los personajes y cómo interpretamos la historia en general. Desde la música que acompaña una escena hasta los efectos de sonido que enfatizan la acción, el sonido tiene el poder de evocar emociones, crear atmósferas y sumergirnos completamente en el mundo que se está representando.

En términos de narración, el sonido puede utilizarse para guiar la atención del espectador, destacar elementos importantes de la historia y transmitir información que no se puede expresar visualmente. Por ejemplo, un cambio en la música puede indicar un cambio en el estado de ánimo o en la dirección de la trama, mientras que un efecto de sonido específico puede revelar detalles sobre el entorno o los personajes.

Además, el sonido en el lenguaje audiovisual también puede ser una herramienta poderosa para la inmersión. Los sonidos ambientales cuidadosamente diseñados pueden transportarnos a diferentes lugares y épocas, mientras que la calidad del sonido puede influir en nuestra percepción de la calidad general de la producción.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial

Si vemos un largometraje o escuchamos una radionovela que no tenga música y/o efectos sonoros, la experiencia dramática tal vez se tornaría aburrida. La música incidental, los efectos sonoros, el concepto de mezcla, entre otros elementos que hacen parte de la producción sonora, influyen emocionalmente a la audiencia de tal manera que el carácter narrativo adquiere un matiz particular y la historia adquiere un sentido distinto como producto de las relaciones o contrastes entre el sonido y la imagen. La captura de audio, un toque de creatividad para explorar distintos timbres con objetos del entorno y la edición digital del sonido, son labores importantes que vamos a trabajar en esta guía con el propósito de reconocer las herramientas que tenemos a disposición y desarrollar un poco la intuición auditiva.

3.2 Actividad de Aprendizaje:

1. En la actividad no. 2 de nuestra fase de análisis hablamos sobre la importancia de planear e investigar para llevar a cabo una estrategia de medios digitales. En dicho sentido, el guión sonoro desarrollado en esta fase, es una referencia con la cual se consolida la narración de una radionovela y permite identificar visualmente los puntos de giro, el climax y contrastes narrativos que no solo hacen parte de la forma, sino que también enriquecen dramáticamente. Así mismo, es una herramienta donde se especifican los efectos sonoros que vas a grabar, la musicalización de escenas, la locución, entre otros aspectos. Este instrumento te sirve no solo para organizar las ideas sonoras, sino también como referencia al momento en que empieces a grabar.



Tomando como referencia el guion sonoro vamos a llevar a cabo la producción, es decir que iniciaremos con el proceso de grabación o captura de los efectos y narraciones necesarias.

2. Foley (Captura de efectos sonoros FXS)

Para la grabación de los efectos sonoros utilizaremos la técnica de foley, que consiste en recrear sonidos utilizando objetos del entorno o partes del cuerpo. Por ejemplo, si queremos imitar la manera en que cabalga un caballo, podemos generar el sonido con nuestros pies cuidando que la superficie y el tipo de zapatos sean los adecuados.

A continuación te compartimos algunos ejemplos:

¿Cómo hacer un efecto de huesos al romperse?

Si hay una escena en la que alguna persona se rompe un hueso, se utiliza una mata de apio. Esta se congela para hacer un ruido más intenso. Después, para lograr el efecto, hay que partirla con las manos, y así sonará como si se rompieran los huesos del cuerpo.

Sonido de lluvia

Al hacer un efecto de lluvia, los foley artists normalmente utilizan arroz. Así que compra tu bolsa y rocía un puño sobre un molde de aluminio para pastel. La cantidad dependerá de la intensidad de lluvia que quieras representar.

<https://www.youtube.com/watch?v=WXrmlq1UktA>



Efectos de sonido de fuego

Para hacer un efecto de fuego en sonido puedes usar papel de celofán y papel de burbuja. Lo primero que debes hacer es grabar el sonido de cada papel por separado y después enlazarlo en la edición. Si usas papel de burbuja, solo con enrollarlo y tronar las bombas, lograrás el efecto. Dependiendo de la intensidad que quieras darle a la fogata, tendrás que moverlo más o menos.

<https://www.youtube.com/watch?v=fvts35PP6OE>



Pisadas sobre nieve



Para lograr este efecto se utiliza un puñado de patatas, una bolsa de maicena y una toalla.

Después, debes envolver las patatas y la maicena con la toalla. En seguida, deberás presionar con fuerza y moverlo un poco para lograr el efecto.

<https://www.youtube.com/watch?v=9dx9PcV4pHM>



Aleteo de pájaros

Este efecto de sonido se hace con un par de guantes de piel. Los sujetas con una mano de la manga y los sacudes al mismo tiempo. Un consejo: empieza a agitarlos cerca del micrófono y aléjalos conforme los mueves.

<https://www.youtube.com/watch?v=JQ86AamzdMk>



3. **Plan de producción foley:** Antes de empezar a grabar vamos a organizar roles de trabajo y asignarnos tareas para luego capturar los clips de audio.

Con base en la información descrita elabore la tabla no.1.

Roles de trabajo:

1. Técnico de grabación

Funciones:

- a. Preparar y probar los micrófonos y el equipo de grabación.
- b. Ajustar los niveles de entrada y controlar la calidad del sonido durante la grabación.
- c. Realizar la grabación asegurándose de que no haya ruidos o fallos técnicos.

4. Artista de foley

Funciones:

- a. Crear efectos de sonido a partir de objetos y materiales (por ejemplo, pasos, puertas abriéndose, ruidos de objetos, etc.).



- b. Experimentar con diferentes materiales para lograr los sonidos deseados (pueden ser zapatos en superficies específicas, agua, papel, etc.).
- c. Realizar los para la radionovela, ajustando la intensidad y el ritmo de los sonidos según lo que ocurra en la escena.

5. Director o productor

Funciones:

- a. Dirigir la grabación, indicando qué efectos se necesitan y cómo deben realizarse utilizando como referencia el guión sonoro
- b. Guiar al artista de foley para que los sonidos estén en sincronización con la acción de la radionovela.
- c. Compilar el material grabado en el computador donde realizarán la edición.

Plan de producción

(Tabla no.1)

| Roles | Nombre de los integrantes |
|-------------------------|---------------------------|
| 1. Técnico de grabación | |
| 2. Artista de foley | |
| 3. Director o productor | |

(Tabla no.2)

| Escena | Descripción del foley o fxs | Duración máxima del foley o fxs | Fecha y hora de grabación | Herramientas necesarias | Recursos para la grabación del foley |
|--------|-----------------------------|---------------------------------|---------------------------|-------------------------|--------------------------------------|
| | | | | | |
| | | | | | |



| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Teniendo como referencia el guion sonoro elabore el plan de producción, (tabla no. 2) el cual nos servirá de referencia para tener en cuenta los audios de foley que debo grabar, la fecha, el lugar y los recursos necesarios.

4. Grabación

Ten en cuenta los siguientes tips:

1. Asegúrate de saber dónde se encuentra el micrófono. Suele estar en la parte inferior del teléfono, donde se habla.
2. Asegúrate de que no hayan fundas de móvil, dedos u otras cosas que obstruyan la entrada de audio . Es necesario que haya un espacio libre entre el micrófono y el sujeto.
3. Intenta grabar en un lugar tranquilo. Si hay alguna forma de reducir los sonidos que interfieren, como el ruido del viento o el tráfico de los coches, hazlo. Sin duda ayudará a la calidad del audio.
4. Asegúrate de silenciar el móvil o ponerlo en modo avión antes de grabar. No querrás que las notificaciones u otras aplicaciones interrumpen tu grabación.
5. La distancia entre el elemento que deseas grabar y el micrófono determina el sonido de la grabación. Utiliza el micrófono incorporado en el teléfono a una distancia de 30 del objeto que desees grabar.

Grabación de locución:



El locutor es la persona encargada de interpretar los diálogos del guión sonoro, es decir, de darle vida a los personajes a través de la voz, y para ello es importante que realice un análisis que le permita identificar la edad, la contextura física, los rasgos psicológicos, su idiosincrasia y demás aspectos. Este intérprete tiene varios recursos fonatorios que le permiten explorar distintos recursos sonoros:

Timbre: cuando se habla de manera nasal, se engola la voz o se habla con un molde en los labios más abierto o cerrado el locutor logra generar el color de voz. La manera de colocar la voz define el carácter del personaje y genera distintos timbres en la captura de audio.

Altura: son los tonos agudos y graves que se generan por la cantidad de vibraciones en los pliegues vocales. Cuando hablamos de manera natural se generan distintas fluctuaciones en la altura que enriquecen la locución. La altura define en gran medida la locución y exagerar este recurso da mayor riqueza a la narración.

Intensidad: narrar de manera tenue genera una percepción acústica muy distinta en comparación con una narración al volumen habitual con el que hablamos. Con la intensidad es posible crear contrastes entre distintas frases y resaltar la parte emocional del personaje.

Ritmo: la velocidad se puede asociar no solo a los rasgos culturales de un personaje, sino también a un estado de ánimo o a una emoción.

5. Edición:

Sigue el paso a paso descrito a continuación para conocer el software con el que vas a editar los fragmentos de audio que grabaste previamente.

¿Qué es la edición de audio?

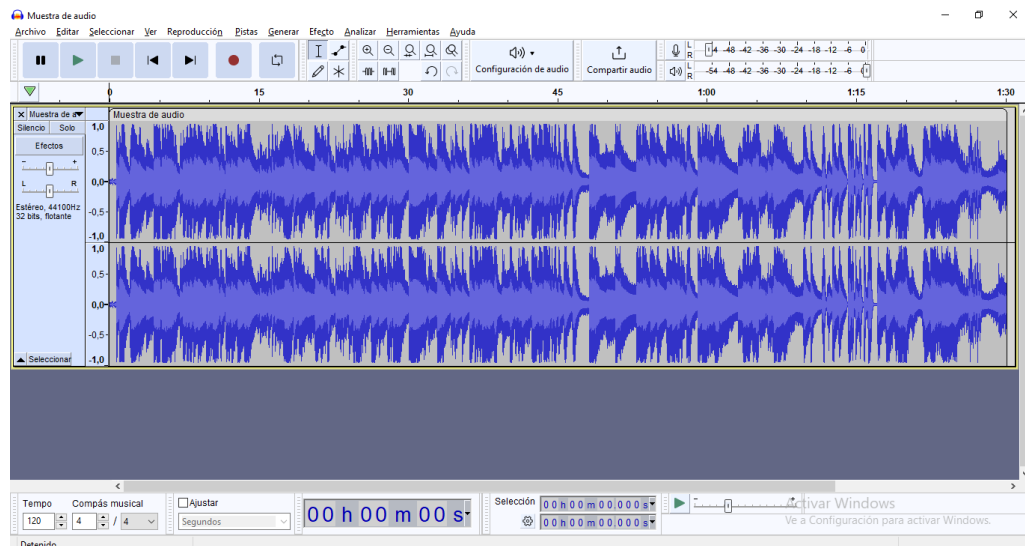
La edición de audio es el proceso de manipular y modificar archivos de audio para mejorar su calidad, corregir errores, ajustar el contenido y adaptarlo a diferentes propósitos. Los programas de edición de audio integran herramientas básicas para cortar, unir y modificar



clips de audio y herramientas más complejas para aplicar efectos, eliminar ruidos no deseados, ecualizar, comprimir y masterizar.

¿Qué es audacity?

Es un software de edición con código abierto y gratuito para grabar y editar audio en una variedad de proyectos, como podcasts, música, grabaciones de voz, entre otros. Tiene herramientas de edición y efectos que permiten a los usuarios manipular y mejorar el sonido según sus necesidades.



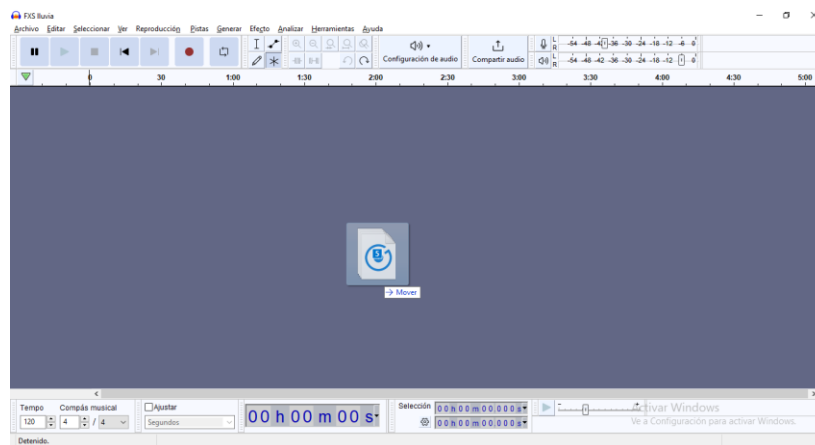
Añadir archivos de audio

1. Luego de capturar los foley con el micrófono de tu celular, cópialos en una carpeta y asígnales nombres de manera apropiada para que luego puedas encontrarlos fácilmente.



| | | | |
|--|----------------------------|-----------------------|-------------|
| | FXS lluvia | 10/12/2019 5:29 p. m. | Archivo MP3 |
| | FXS ruido ciudad | 15/01/2020 6:40 p. m. | Archivo MP3 |
| | FXS viento | 10/12/2019 5:06 p. m. | Archivo MP3 |
| | Voz en off Alejandro esc.1 | 16/01/2020 7:43 p. m. | Archivo MP3 |
| | Voz en off Juan esc. 1 | 10/12/2019 6:02 p. m. | Archivo MP3 |

2. Selecciona todos los archivos y arrástralos a la interfaz de Audacity.



3. Explora las herramientas básicas del programa



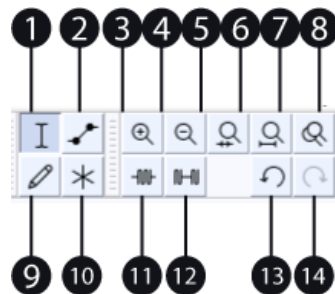
1. Barra de herramientas de reproducción: se encuentran agrupadas las herramientas básicas de reproducción.
2. Pause: se utiliza para indicar la acción de detener temporalmente de reproducción de audio.
3. Play: se utiliza para iniciar o continuar la reproducción de audio.



4. Stop: Se utiliza para indicar la acción de poner fin a la reproducción.
5. Saltar al inicio: Se utiliza para volver al segundo 0".
6. Saltar al final: Se utiliza para ir al final del audio.
7. Grabar: Se utiliza para iniciar la captura de audio, para ello se requiere que el micrófono esté conectado y funcionando correctamente.
8. Bucle: Se utiliza para indicar la repetición continua del audio.

Barra de herramientas y barra de edición

Incluye funciones fundamentales de edición de forma de onda: Cortar, Copiar y Pegar, Deshacer y Rehacer oy opciones de zoom para Ampliar y Reducir la región de audio



1. Herramienta de selección: Permite seleccionar fragmentos de onda
2. Herramienta de envolvente: Permite controlar y modificar la amplitud de una pista de audio a lo largo del tiempo, de tal modo que se automaticen los niveles de ganancia (volumen). Esta herramienta es útil si deseo subir el nivel de volumen a un fragmento de un clip y bajarle a otro que esté sonando simultáneamente para crear mezclar.

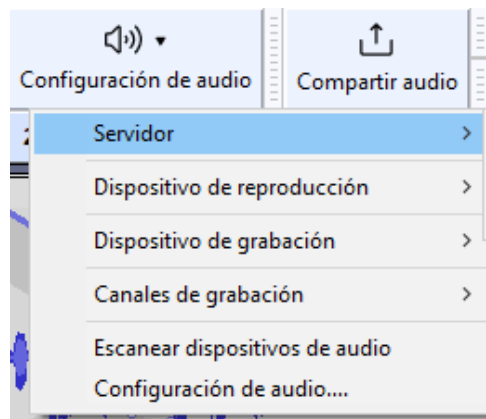
Ejemplo:

- 3 y 4. Acercar y alejar: Permiten aumentar o disminuir el tamaño de visión de un clip. Son herramientas útiles para acercarse a un fragmento de onda y hacer cortes con mayor precisión.
6. Ajustar selección a la anchura: ajusta la visión de un fragmento de clip a su ancho.
7. Ajustar el proyecto de anchura: ajusta la visión al ancho de todo el clip.



8. Cambiar ampliación: es una función que te permite ajustar el nivel de zoom en la forma de onda de una pista de audio. Esta herramienta es útil para visualizar y editar el audio con mayor detalle o para tener una vista más amplia del proyecto, dependiendo de tus necesidades.
9. Herramienta de dibujo: luego de dar click en la herramienta ampliación, utilice la herramienta dibujo para modificar la forma de onda.
10. Multiherramienta: puedes seleccionar o subir el volumen de un fragmento de audio de manera rápida colocando el cursor en distintas áreas de la onda.
11. Recortar audio fuera de selección: luego de que selecciones un fragmento del clip puedes utilizar esta herramienta para recortarlo.
12. Silenciar selección: elimina un fragmento seleccionado del clip.
13. Deshacer: ir un paso atrás en la edición.
14. Rehacer: ir un paso adelante en la edición.

Configuración de audio:

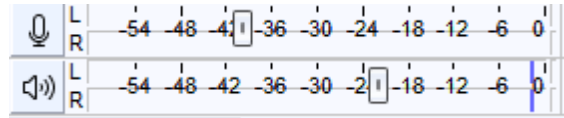


Puedes escoger los distintos dispositivos de reproducción y grabación conectados a la computadora.

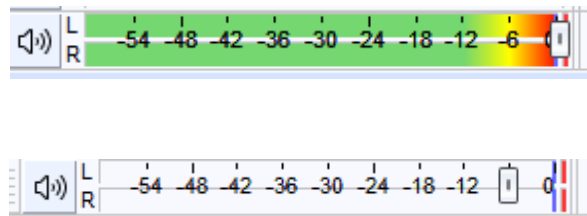
Medidor de grabación y medidor de reproducción:



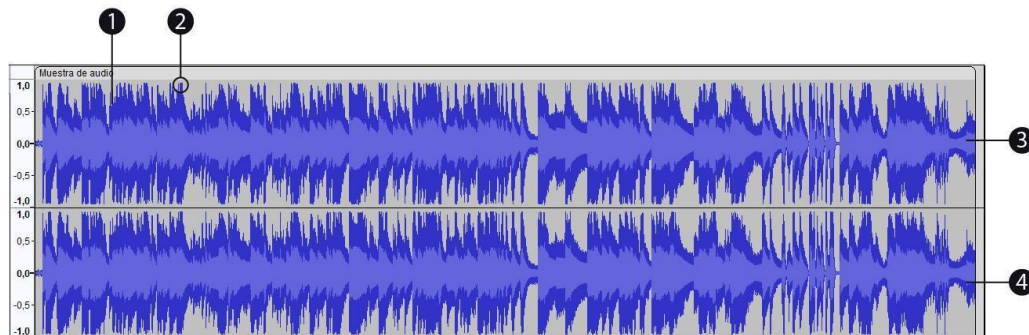
Puedes subir el volumen tanto del micrófono como de la reproducción en general



Ojo: Si el indicador está en color rojo significa que un pico o fragmento de audio supera el límite máximo de amplitud, por lo cual se distorsiona y se pierde calidad. (clipping) Se recomienda revisar siempre el rango de amplitud de todos los clips.



Forma de onda



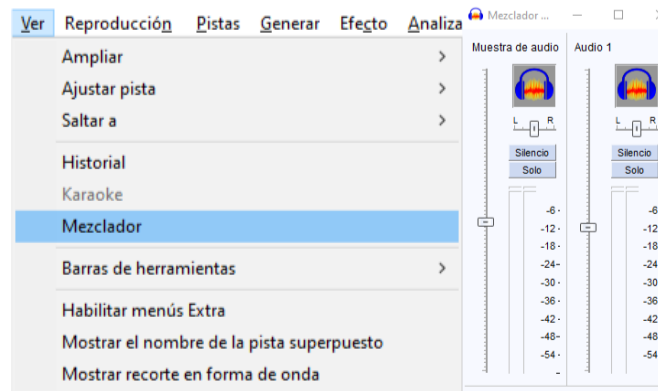
2. Picos de onda : Son los puntos más altos de amplitud en una forma de onda de audio. Es decir, los momentos en los que el volumen del audio alcanza su punto máximo.

3. Canal izquierdo: es la señal izquierda que compone el sistema estéreo.

4. Canal derecho: es la señal derecha que compone el sistema estéreo.



Mezclador



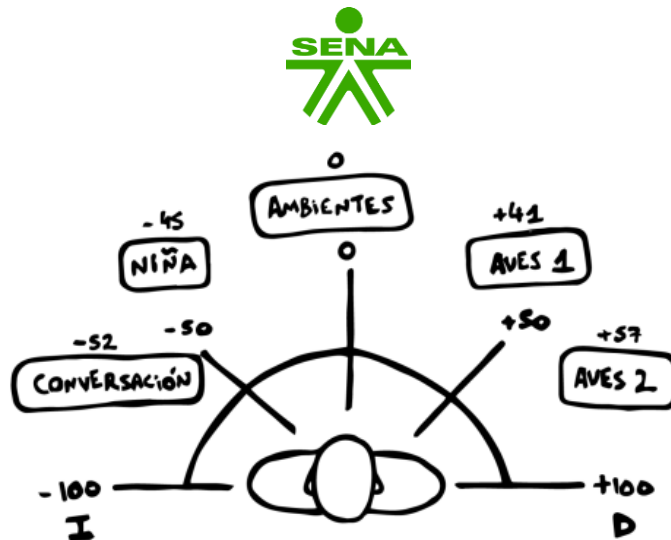
El mezclador permite configurar el nivel de ganancia (volumen) y el paneo de todos los clips.

Al momento de mezclar ten en cuenta los siguientes aspectos:

Ajusta los niveles de volumen: Utiliza las barras deslizantes en el mezclador para ajustar los niveles de volumen de las diferentes pistas. Asegúrate de no tener picos de volumen que puedan causar distorsión (clippeo) en tu audio.

Equilibra los niveles de audio: Ajusta los niveles de volumen de cada pista para lograr un equilibrio adecuado entre ellas. Esto garantizará que ningún elemento del audio domine sobre los demás y que todos se escuchen claramente.

Utiliza la panorámica (pan): La función de panorámica en el mezclador te permite ajustar la posición espacial del audio en el campo estéreo. Puedes mover el control deslizante hacia la izquierda para que el audio suene más en el canal izquierdo, hacia la derecha para que suene más en el canal derecho, o mantenerlo en el centro para un sonido equilibrado.



Como vemos en esta imagen, el panning permite colocar un elemento en un espacio, de tal manera que sea posible para la audiencia discriminar auditivamente los efectos, voces y música incidental en relación con las acciones visuales de una escena.

Aplica efectos de audio: Audacity te permite aplicar una variedad de efectos de audio a tus pistas. Puedes hacerlo seleccionando una pista y luego utilizando la barra de efectos en el mezclador. Experimenta con diferentes efectos para mejorar la calidad y el estilo de tu audio.

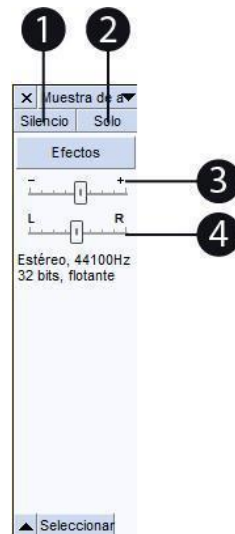
Monitorea el medidor de nivel de entrada: El medidor de nivel de entrada te muestra cuánta señal de audio está ingresando a Audacity mientras grabas. Asegúrate de que los niveles de entrada no estén demasiado altos ni demasiado bajos para evitar la distorsión o la falta de señal.

Barra de mezcla

Esta herramienta nos permite ajustar los niveles de ganancia (volumen) del dispositivo de audio que seleccionemos para la grabación.

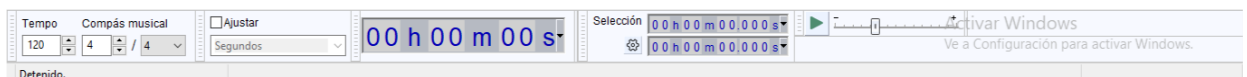


El volumen de salida simplemente controla el nivel de sonido sin afectar el archivo de audio guardado o exportado a otro formato, manteniendo intactos sus niveles originales.



1. Silencio: si desea activar el mute
2. Solo: active la opción si desea que únicamente suene este track.
3. Ganancia: con este botón es posible subir el volumen general de este track.
4. Paneo: Si desea distribuir el sonido al canal izquierdo o derecho. El paneo permite colocar diferentes fuentes de sonido en diferentes ubicaciones dentro del campo estéreo. Por ejemplo, al paneo una pista de guitarra hacia la izquierda, se escuchará principalmente en el altavoz izquierdo, mientras que si se panea hacia la derecha, se escuchará principalmente en el altavoz derecho.

Barra de herramientas de compás musical





Esta es una función que te permite ajustar y visualizar el compás musical y el tempo de tu proyecto. Esta barra de herramientas es especialmente útil si estás trabajando en proyectos musicales donde necesitas mantener un ritmo constante y sincronizar varios elementos musicales.

Tempo: Puedes ajustar el tempo de tu proyecto cambiando el valor en el campo correspondiente en la Barra de herramientas de compás musical. Esto determinará la velocidad a la que se reproduce tu música, medida en "beats por minuto" (BPM).

Compás: Puedes establecer el compás de tu proyecto, lo que determina cuántos tiempos hay en cada medida y cómo se organizan rítmicamente las notas. Puedes ajustar el numerador y el denominador del compás para reflejar la estructura rítmica de tu música.

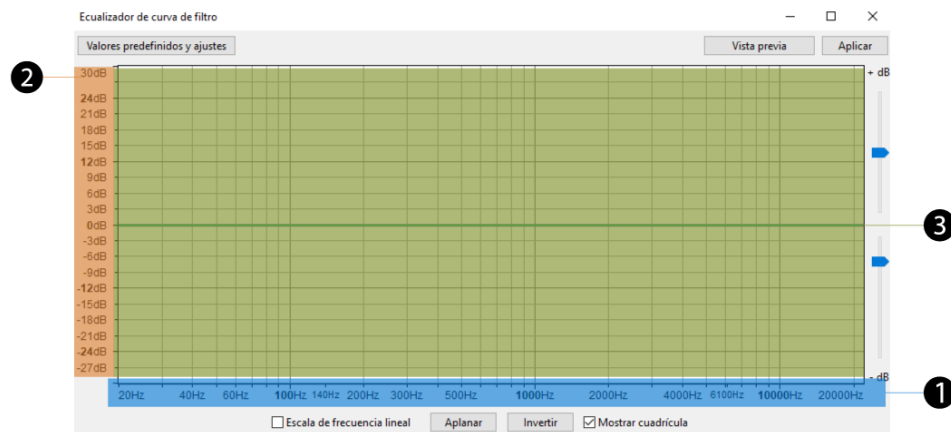
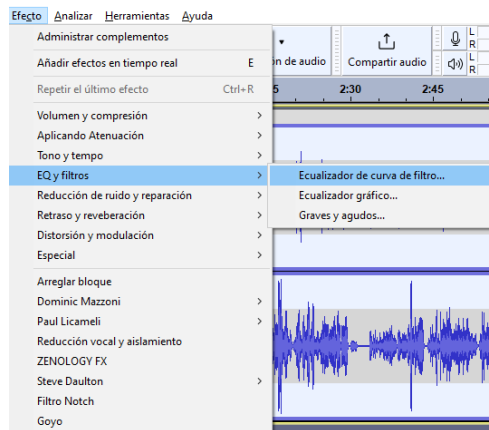
Metrónomo: Puedes activar o desactivar el metrónomo desde la Barra de herramientas de compás musical. El metrónomo emite un sonido de clic en cada tiempo para ayudarte a mantener el ritmo mientras grabas o editas tu música.

Alineación temporal: La Barra de herramientas de compás musical también te permite alinear automáticamente las pistas grabadas con el tempo de tu proyecto. Esto es útil para garantizar que todas las pistas estén perfectamente sincronizadas entre sí.

Ecualización

La ecualización permite ajustar las frecuencias de una señal de audio, es decir que se puede aumentar o disminuir la amplitud de las frecuencias para modificar el carácter tonal. Al atenuar algunas frecuencias de manera creativa el color del timbre se enriquece y es posible lograr una sensación sonora más interesante. De igual manera la ecualización permite corregir errores y eliminar elementos no deseados. Para aplicar el ecualizador siga la siguiente ruta:

Efecto > EQ y filtros > Ecualizador de curva de filtro



1. Sobre la franja azul se encuentra el espectro audible que los seres humanos podemos escuchar, el cual está entre 20Hz y 20000Hz. El rango entre los 20 Hz y 400 Hz son las frecuencias graves, entre 400Hz y 1600 Hz son las frecuencias medias y entre 1600 Hz y 20000 Hz sobre frecuencias agudas.
2. Las frecuencias del espectro audible se pueden atenuar o disminuir con el ecualizador en un rango de -27 db y 30 db. En otras palabras se puede intensificar el volumen de una frecuencia o lo contrario.
3. El rango de frecuencias se puede modificar configurando las bandas de corte dando click sobre el área de color verde.



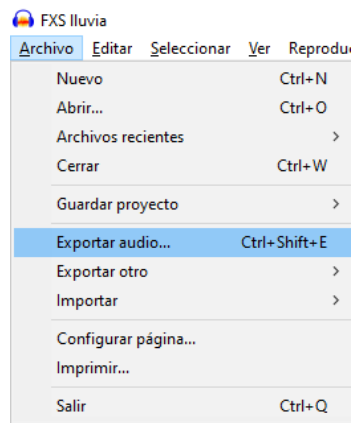
Observación: te invito a que explores el ecualizador gráfico siempre abierto a escuchar y comparar los cambios tímbricos, luego utiliza la herramienta para mejorar los clips de audio o encontrar el efecto deseado.

Exportar audio

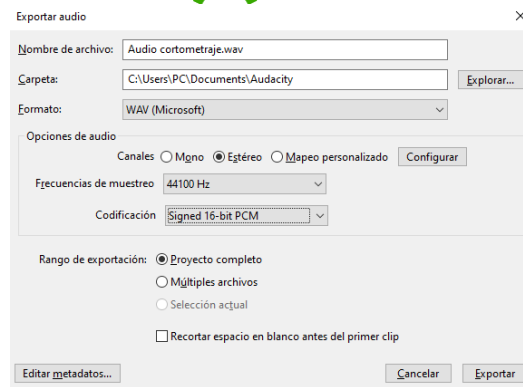
Una vez finalices la edición de tu proyecto puedes exportarlo siguiendo los siguientes pasos

1. Desde el menú busca la siguiente ruta:

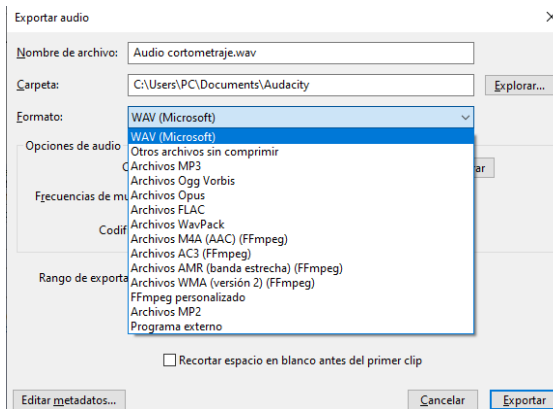
Archivo > Exportar Audio



2. Asígnale un nombre al archivo y busca la carpeta donde vayas a guardarlo. Te sugiero guardarlo en la misma carpeta donde organizaste todos los archivos de audio de tu proyecto para trabajar organizadamente.



3. Selecciona el formato de audio más apropiado.





4. A continuación te explicamos las características de cada uno de ellos.

WAV (Waveform Audio File Format):

Formato de archivo de audio sin comprimir desarrollado por Microsoft y IBM. Es conocido por su alta calidad de audio, pero los archivos WAV tienden a ser más grandes en comparación con los formatos de compresión como MP3.

MP3 (MPEG-1 Audio Layer III):

Uno de los formatos de compresión de audio más populares y ampliamente utilizados. Ofrece una buena calidad de audio con tamaños de archivo relativamente pequeños, lo que lo hace ideal para la distribución y el almacenamiento de música en línea.

OGG (Ogg Vorbis):

Formato de audio de código abierto que utiliza un algoritmo de compresión sin pérdida. A menudo se usa para música en línea y juegos de computadora debido a su calidad de audio y su eficiencia de compresión.

OPUS:

Es un formato de códec de audio digital que fue desarrollado principalmente para la transmisión de voz a través de Internet, pero también es adecuado para la codificación de música.

FLAC (Free Lossless Audio Codec):



Formato de audio sin pérdida que comprime el archivo de audio sin sacrificar la calidad. Aunque los archivos FLAC son más grandes que los archivos MP3, conservan toda la información original de audio, lo que los hace populares entre los audiófilos y en la producción musical.

M4A:

Es un formato contenedor de audio desarrollado por Apple y se utiliza comúnmente para almacenar archivos de audio comprimidos con el códec AAC. Los archivos M4A pueden contener audio con o sin pérdida de calidad

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.



| Fase del proyecto formativo | Actividad del proyecto formativo | Actividad de Aprendizaje | Evidencias de Aprendizaje | Criterios de Evaluación | Técnicas e Instrumentos de Evaluación |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Producción | Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia | <p>Captura y edición en clase de Foley.</p> <p>Creación e interpretación de guiones</p> | <p>Evidencias de Conocimiento:</p> <p>Reconocer las herramientas de edición de audio y los formatos de salida.</p> <p>Evidencias de Desempeño:</p> <p>Producir efectos sonoros utilizando técnicas de grabación para Foley's</p> | <p>Selecciona los formatos de los archivos para incorporarlos a la estrategia digital</p> <p>Edita elementos gráficos y audiovisuales teniendo en cuenta las características técnicas del medio de difusión.</p> <p>Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje</p> | <p>Conocimiento</p> <p>Cuestionario en plataforma</p> <p>Desempeño:</p> <p>Clips de audios sincronizados en la línea de tiempo</p> |

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS



4. **Pista de Audio:** Es una línea horizontal en una DAW que muestra visualmente el audio grabado o importado.
5. **Forma de Onda:** Representación gráfica del audio en una pista, donde las variaciones de amplitud se muestran como ondas.
6. **Corte:** Acción de dividir una grabación de audio en segmentos más pequeños.
7. **Copia:** Duplicación de una sección de audio.
8. **Pegar:** Insertar una sección de audio copiada en otro lugar dentro de una pista.
9. **Fade In/Out:** Gradual aumento (Fade In) o disminución (Fade Out) del volumen al principio o final de una pista o segmento de audio.
10. **Crossfade:** Transición suave entre dos segmentos de audio superpuestos, donde uno disminuye su volumen mientras el otro aumenta.
11. **Automatización:** Proceso de controlar automáticamente parámetros como el volumen, panorámica o efectos a lo largo del tiempo.
12. **Compresión:** Proceso de reducción dinámica que disminuye la diferencia entre los niveles de amplitud más altos y más bajos de una señal de audio.
13. **Ecualización (EQ):** Ajuste de las frecuencias de una señal de audio para mejorar su calidad o para fines creativos.
14. **Efectos de Audio:** Procesos aplicados al audio para modificar su sonido, como reverberación, delay, chorus, entre otros.
15. **Normalize:** Proceso de ajuste de la amplitud de una señal de audio para que su nivel de pico máximo alcance un valor específico.
16. **Masterización:** Proceso final de ajuste de la mezcla de audio para lograr un sonido coherente y balanceado en todas las pistas.
17. **Bounce/Exportar:** Proceso de combinar todas las pistas y efectos en una sola pista de audio final y guardarla como un archivo independiente.
18. **Latencia:** Retraso entre la entrada de audio y su reproducción en tiempo real debido al procesamiento digital.
19. **Metronomo:** Herramienta de ayuda para mantener el tiempo durante la grabación y edición de audio.



- 20. Overdub: Grabación adicional de audio sobre una pista ya existente.
- 21. Sample Rate: Número de muestras de audio tomadas por segundo, medido en Hertz (Hz).
- 22. Bit Depth: Cantidad de bits utilizados para representar cada muestra de audio, determina la resolución de la grabación

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

https://www.iesusda.com/docs/ebooks/ebook_tutorial-edicion-de-sonido-con-audacity.pdf

<https://www.sociales.uba.ar/wp-content/blogs.dir/219/files/2020/07/audacity.pdf>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

| | Nombre | | | Cargo | Dependencia | Fecha |
|-------------------|--------------|--------------|-------------|-------------------|----------------------------------|------------------|
| Autor (es) | Pablo | Yesid | León | Instructor | Articulación con la media | 6/12/2024 |

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

| | Nombre | Cargo | Dependencia | Fecha | Razón del Cambio |
|-------------------|--------|-------|-------------|-------|------------------|
| Autor (es) | | | | | |