

## Actividades con Clic // cd13



### Grabar con micrófono

Diseño de actividades | Operaciones avanzadas | Sonido en Clic

Para grabar, desde luego, necesitamos una placa de sonido que tenga conexión para micrófono (casi todas la tienen) y un micrófono. Debemos enchufar el micrófono en el lugar correspondiente. En **sonido.pdf** encontraremos una breve reflexión sobre calidad de los micrófonos. Resumiendo, diremos que la **calidad máxima de la grabación** es igual a la **calidad máxima posible del eslabón más débil** de la cadena de grabación. Ese "eslabón débil", es habitualmente el micrófono.

Los micrófonos que acompañan muchos grabadores portátiles, de tipo **corbatero**, suelen ser de mejor calidad que los que se comercializan en el ramo de computación.

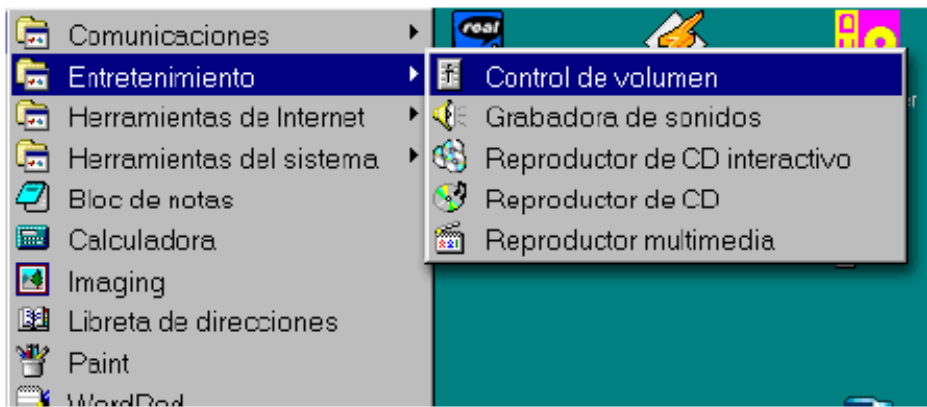
Una vez enchufado el micrófono, deberemos poner a funcionar el software de grabación.

Windows incluye un programa, la **grabadora de sonidos**, y los controles para la misma. Suele ser un recurso suficiente para grabaciones como las que necesitaremos.

Es posible que tengamos en la barra de tareas de Windows el ícono (parlantito) que nos permite convocar el panel de control de volumen.



De no ser así, lo encontraremos en **Inicio/Programas/Accesorios/Entretenimiento** (en Windows98) o **/Multimedia** (en Windows95). Allí también encontraremos la grabadora de sonidos, que podemos abrir.

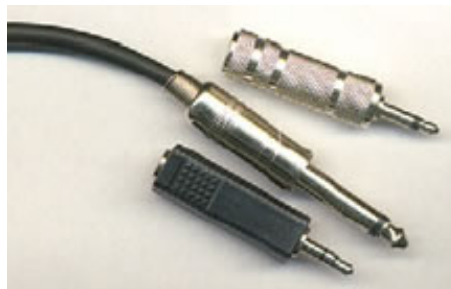


Observemos que **el parlantito** es el ícono del control de volumen en la barra de Windows, mientras que en el menú **Inicio** es el de la grabadora.

### Conexiones placa soundBlaster



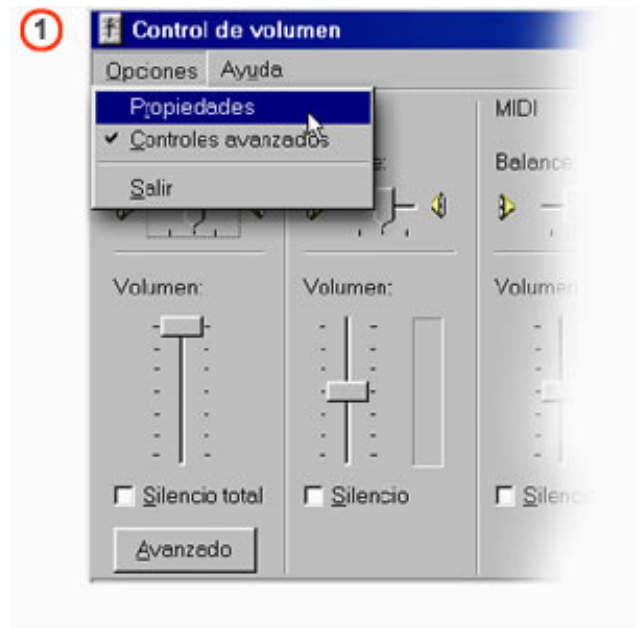
La mayor parte de las placas utilizan una disposición similar a la SoundBlaster. Hay que observar bien la placa (suelen tener estampada la palabra MIC) y/o el manual. Habitualmente encontraremos la placa en la parte posterior de la compu.



Los

micrófonos tienen un conector en el extremo del cable, que se enchufa directamente en la placa. Si el plug (enchufe) del micrófono es grande, será necesario un adaptador, como los que muestra la fotografía.

Cuando se abre el panel de control de volumen, vamos al menú **Opciones/Propiedades**.

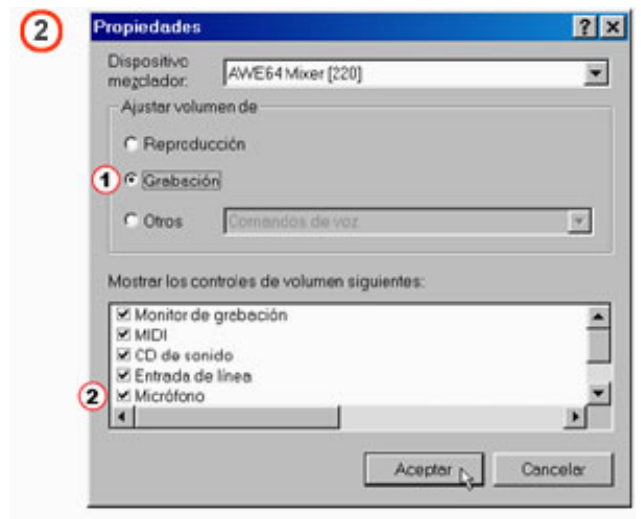


En la ventana Propiedades:

1. Marcamos la casilla **Grabación**.
2. Nos aseguramos de que esté tildada la casilla **Micrófono**.

Estas opciones vienen desactivadas por defecto, cuando instalamos Windows.

La ventana es levemente diferente en Windows 95.

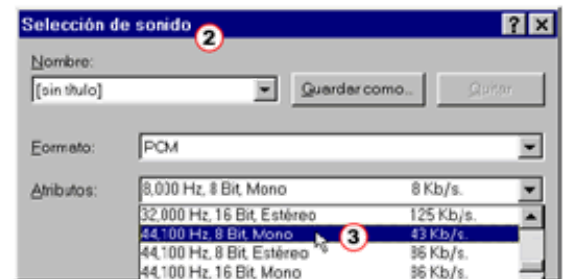
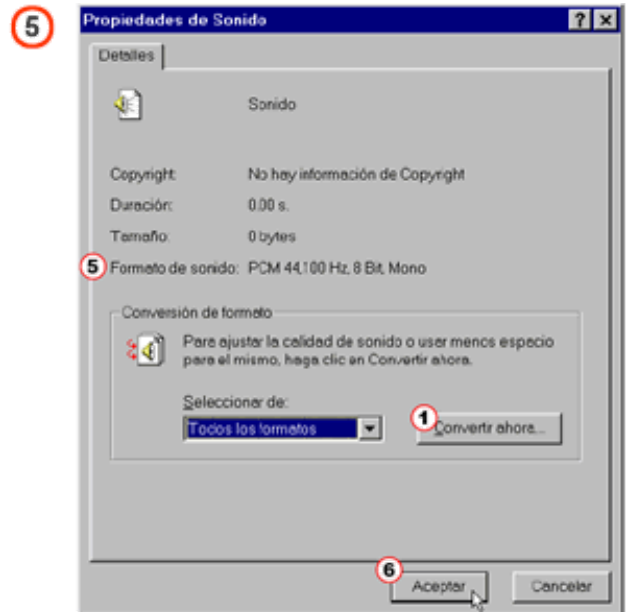
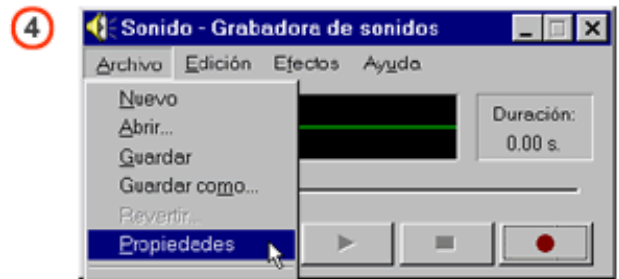


1. El **Control de volumen** (mezclador de salida) se convertirá ahora en **Monitor de grabación**.
2. Área de control de micrófono.
3. El control de balance está desactivado, porque está seleccionada la grabación monoaural.
4. En esta captura aparece el control de volumen del micrófono al máximo. Luego comentaremos al respecto.
5. Verificar que esté tildada.
6. El control de volumen general se desactiva.



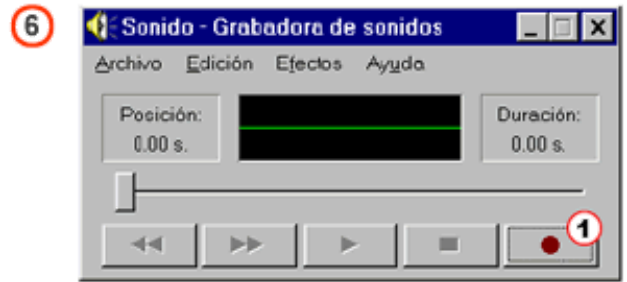
Abrimos (si no lo hicimos antes) la grabadora de sonidos y vamos al menú **Archivo/Propiedades**.

1. Vamos a establecer el formato (calidad) del archivo de sonido a grabar. Clic sobre botón **Convertir ahora...**
2. Aparecerá la pantalla **Selección de sonido**.
3. Abrimos la lista desplegable y buscamos la línea **44.100 Hz, 8 Bit, Mono**.
  1. 44.100 Hz para que capte los matices de la voz.
  2. 8 bits suelen ser suficientes para la voz humana. Para música son necesarios 16.
  3. Las entradas de sonido de las placas de PC son, casi sin excepción, monoaurales. Los archivos estéreo pesan el doble que los mono. No tiene sentido ocupar espacio que no usaremos. Las grabaciones con micrófono en la PC son siempre **monoaurales**.
4. Clic en **Aceptar**.
5. La calidad de sonido establecida se lee en esta línea.
6. Clic en **Aceptar**.



Ya estamos listos para grabar. Verificamos que el botón de conexión del micrófono esté encendido (**On**).

1. Clic sobre el botón de grabar (punto rojo).
2. Hablamos frente al micrófono.
3. Cuando terminamos de hablar, para detener la grabación, clic sobre el botón detener (punto cuadrado negro).
4. Podemos reproducir lo grabado mediante el botón **Play**.

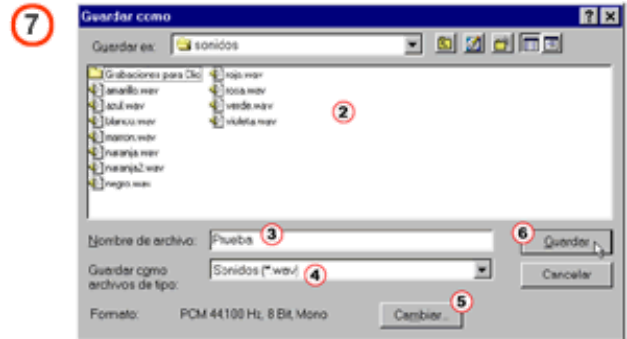


Si estamos conformes con el resultado, vamos a guardarlo.

Si no estamos conformes, lo repetimos. El programa nos preguntará si deseamos guardar la grabación y le decimos que no. Eso desecha la grabación que acabamos de hacer.



1. Vamos al menú **Archivo/Guardar como...**
2. En la pantalla **Guardar como** elegimos la carpeta donde editaremos el clip de sonido.  
No conviene que sea la carpeta de trabajo de Clic, ya que este sonido «en bruto» deberá ser trabajado y/o combinado con otros. Podemos armar una carpeta nueva que nos sirva de «taller de sonido».
3. Escribimos un nombre.
4. Elegimos como tipo el **wav**.
5. El botón **Cambiar** nos permite modificar la calidad del archivo. Tener en cuenta que no mejorará la calidad de la captura (que ya está hecha), por lo que sólo convendría utilizar la posibilidad para disminuir esa calidad, en el caso de que deseemos disminuir el tamaño del archivo.
6. Confirmamos todo con **Guardar**.



Antes de proponernos grabar clips de sonido para Clic, deberíamos experimentar hasta adquirir la soltura suficiente en el proceso de grabación. Es muy importante que en el momento de grabar sólo prestemos atención a nuestra voz (y a lo que tenemos que decir), sin preocuparnos por el proceso tecnológico, lo que nos distraería.

Cada micrófono tiene características diferentes, por lo que convendrá experimentar a qué distancia y con qué volumen de voz el resultado es mejor. En general, conviene tener el micrófono cerca de la boca, de manera que la relación entre la **señal** (lo que grabamos) y el **ruido** (los sonidos que hay en el ambiente y no queremos grabar) sea la mejor posible.

Grabar en horarios en que los ruidos externos sean menores. Bajar el volumen del sonido de los parlantes a cero (o desenchufarlos). Los parlantes reproducen el sonido del micrófono y eso genera ecos y distorsiones.