

GoldWave

Nos encontramos ante un programa de música que usando cualquier interface de audio nos permite escuchar y editar nuestros propios sonidos. Esta aplicación incluye varias características que no podemos encontrar en otras, cosas como un osciloscopio, un evaluador de expresiones, un controlador de ventanas, y un editor independiente para los canales izquierdo y derecho cuando trabajamos en stereo.

Además tenemos las función es típicas de la edición como son Cut, Copy y Paste y diversos efectos propios del programa, incluyendo Reverse, Echo, Fade Out, Volume y Silence. Los sonidos pueden verse de manera gráfica y se pueden hacer Zoom's para apreciar detalles concretos.

Todos aquellos que dispongáis de una tarjeta de sonido, sacareis un provecho muy importante a este programa, los que no la tengan deberán instalar el driver de speaker contenido en el disquete siguiendo estas instrucciones:

Instalación del Driver.

- 1) Escoger en el Panel de Control la opción Controladores.**
- 2) Pulsar sobre el botón "Agregar"**
- 3) En la lista de controladores seleccionar "Controlador no en lista o actualizado"**
- 4) Pulsar sobre el botón de aceptar y escribir el nombre del directorio donde se encuentra el controlador que por defecto será: C:\PCUNO8. Siempre que los programas se hayan instalado en la unidad C y se haya aceptado el directorio por defecto.**
- 5) Aceptar de nuevo y esperar a que aparezca una nueva ventana con el título "Agregar Controlador" y "Sound Driver for PC-Speaker" en la lista.**
- 6) Aceptar de nuevo y OK en el Setup del driver, después escoger el botón "Reiniciar Ahora". La instalación esta completada.**

Se debe tener en cuenta que ahora Windows sonara cuando entremos, al salir y en otras ocasiones determinadas, como los errores, o sea que no os asustéis.

Pantalla de Trabajo.

GoldWave se compone de tres ventanas diferentes para trabajar con ellas. La principal, la de control y la de sonido. La principal contiene el menú y la barra de botones. Desde ella controlamos los grupos de sonido y los sonidos cuando se encuentran abiertos. En la parte inferior de esta ventana podemos leer las características correspondientes al sonido activo. La ventana de control tiene los ingredientes necesarios y comparativos con los de cualquier cassette, cosa como el Play, Record. Stop. Volume. Balance y PlayBack Speed, siempre que le interface de audio que estemos usando soporte estas opciones.

La mayoría de las ventanas se crean cuando nosotros abrimos un archivo de sonido. Estas ventanas contienen un gráfico de sonido y un eje de sonido indicando la duración de cada uno, para los sonidos stereo nos muestra dos gráficos donde el primero en color verde es el sonido del canal izquierdo y el rojo es el del canal derecho.

El Menú de File.

New.

Crea un nuevo archivo de sonido con los atributos que nosotros especificamos. Tener cuidado ya que el programa nos permite crear archivos de sonido que luego no podamos usar en nuestro Hardware, esto según como se mire resulta una ventaja o un inconveniente. Para solucionar esto vigila Check Options/Options Device para que los atributos del mismo sean compatible con tu Hardware.

Open.

En una caja de dialogo se nos presenta la lista de archivos con la extensión "WAV" por defecto. Pero puedes cambiarla para cargar diferentes tipos de formatos de sonido. Cuando abrimos uno de los archivos este se presenta como una ventana de sonido con su gráfica correspondiente. El programa soporta todos los formatos de sonido incluidos en su tabla de carga. Estas son las extensiones:

.au

Formatos extraídos de las estaciones Sun o NeXT. Soporta archivos codificados de 8 o 16 bits. La conversión se establece en función de los seleccionado en el menú de Options/Settings, que esta como 8 bits por defecto.

.Iff

Son archivos extraídos de los Commodore Amiga, en formato 8SVX. Mantiene muchas de sus características iniciales.

.Snd

Son los archivos en formato NeXT o Raw, el primero es detectado de manera automática y el segundo nos pide especificar el formato.

.wav

Archivos RIFF WAVE 8-bits y 16-bits PCM mono o stereo.

.Voc

Archivos Sound Blaster, solo de 8-bit mono sin comprimir.

GoldWave presentara una caja de dialogo si el archivo se encuentra corrupto, irreconocible, o contiene una cabecera sin datos.

Save.

Salva la ventana de edición activa como un archivo de sonido en el disco, respetando el formato en que fue abierto. Si no tenemos suficiente memoria o espacio en disco duro, el programa nos lo indicara.

Save as.

Permite salvar un archivo de sonido con un nombre y formato diferentes a los originales o con el que nosotros queramos si partimos de una nueva creación.

Exit.

Terminar y salir del programa.

El Menú de Edit.

Cut.

Elimina de la ventana actual el sonido activo, todo o tan solo una parte de él, dependiendo en este caso de la sección que tengamos marcada. El contenido de la misma pasara al Clipboard.

Copy.

Copia el contenido de la ventana actual que tengamos seleccionado en el Clipboard de Windows

Paste

Inserta el sonido o porción de sonido que contenga el Clipboard de Windows en al ventana de edición activa y en la posición seleccionada por el cursor.

Mix.

Se trata de una herramienta especial en la edición de sonidos. El sonido que contiene el Clipboard resulta mezclado con el sonido actual.

Delete.

Borra el bloque seleccionado del sonido activo. Cuidado, este bloque no queda copiado en el Clipboard, tan solo se borra sin más.

Insert Space.

Inserta espacios en blanco en el sonido activo, siempre en la posición marcada como inicio del mismo. Te preguntara cuantos segundos debe permanecer activa esta orden.

Select View.

Mueve la marca de inicio al principio y al final de la gráfica, seleccionando parte del sonido que tenemos activo.

El Menú de View.

Zoom Block.

Incrementa los detalles del gráfico solo en la parte del sonido que tenemos seleccionada en el bloque. Realmente tan solo aumenta la visión de dicho sonido.

Zoom 1:1

Nos muestra un gráfico completo del sonido, desde su posición al inicio del mismo hasta el final, todo ello en la pantalla. Esta opción permite introducir cambios en zonas concretas, o encontrar defectos en las mismas.

Unzoom.

Muestra el sonido completo, por defecto las gráficas adoptan este modo en el momento de su apertura.

El Menú de Effects.

Echo.

Produce un efecto de eco sobre el bloque de sonido. La duración del eco, así como el volumen, los indicamos nosotros a través de esta orden.

Fade out.

Disminuye de una manera gradual el sonido del bloque. El porcentaje del mismo podemos entrarlo nosotros mismos. Una cantidad de 100 nos lleva hasta el silencio más completo y una de 50 nos deja en la mitad del volumen normal.

Invert.

Crea un reflejo del sonido sobre el eje de la X, este efecto no es apreciable en los archivos mono, tan solo en los stereo.

Maximize Volume.

Busca dentro del bloque la parte que contiene el sonido más alto y lo sube todo siempre que no produzca una distorsión del sonido. Si el porcentaje está por encima de 2000% o es igual a 100% no se producirá ningún cambio.

Playback Rate.

Cambia la ratio de Playback para el sonido completo. El sonido se puede escuchar rápido o alto, los valores recomendados son 11025, 22050 y 44100, dependiendo de lo que vayamos a usar para escuchar el sonido.

Reverse.

Da la vuelta a todo el sonido de manera que comienza por el final y termina en el principio. Muy útil cuando intentamos oír “Versos Satánicos”

Silence.

Borra la parte del bloque seleccionada, pasando su volumen a cero.

Volume.

Modifica el volumen del sonido. Lo cambiamos introduciendo la cifra nosotros mismos. 50 lo deja en la mitad y 200 lo dobla.

Expression evaluator

Permite crear nuevos efectos usando el evaluador de expresiones. Esta caja de dialogo pone a nuestro alcance todo el poder de las matemáticas para que intentemos mejorar los sonidos con poco trabajo musical.

El Menú de Options.

Input Device.

Si tienes instaladas tarjetas de sonido que permitan la grabación de cualquier elemento sonoro externo para pasarlo al programa, aquí nos mostrara la lista de posibles entradas.

Output Device.

Algo parecido al anterior, en esta ocasión presenta una lista de posibles salidas de sonido. Si habéis instalado correctamente el driver de speaker, debe aparecer en esta lista. También muestra un cuadro de características sobre cada uno.

Aux Volume.

Selecciona el volumen de salida, esto sirve para cuando tenemos grabaciones de CDRom, nos muestra una lista de los instalados.

Settings.

Sirve para cambiar algunas de las características que por defecto usa el programa. Cosas como el Path, la posición de las ventanas, modo de selección rápida o carga de archivos 8 bits.

Editing.

Son cuatro sencillas opciones que configuran las características o parámetros de la edición. Tales como si editamos uno u otro canal, los dos o si las modificaciones son sobre el original.

Register.

Permite registrar tu copia del programa.

El Menú de Window.**Tile.**

Si tenemos varios archivos abiertos, con esto ordenamos las ventanas en forma de mosaico.

Cascade.

Si tenemos varios archivos abiertos con esto ordenamos las ventanas en forma de cascada.

Arrange Icons.

Si tenemos varios archivos abiertos y minimizados con esto ordenamos los iconos.

Este es un producto Shareware y toda la información acerca de su registro se encuentra en el archivo REGISTER.TXT, que puede ser leído por el Notepad de Windows. Así mismo cualquier ayuda adicional no incluida en este artículo se puede encontrar en el archivo GOLDWAVE.WRI
Una vez se haya finalizado la correcta instalación de este programa se arrancara pulsando sobre el icono GOLDWAVE en el grupo PCUNO.