

Editor de sonido

El Editor de sonido le permite grabar y editar sus propios archivos de sonido. Los archivos de sonido editados pueden guardarse en el equipo y, luego, utilizarse en el bloque Sonido, al igual que cualquier archivo de sonido EV3 existente. También puede editar los archivos de sonido existentes.

Seleccione Editor de sonido del menú Herramientas para abrir el Editor de sonido. Abra un archivo de sonido existente o registre su propio sonido, utilice los deslizadores para cortar el archivo de sonido y, luego, guarde el archivo.

Puede importar archivos de sonido de casi cualquier longitud al Editor de sonido, pero solo puede guardar archivos de sonido que no superen los cinco segundos (máximo 64 KB). Los archivos de sonido grandes suelen tener un tiempo de carga largo. El Editor de sonido acepta archivos de sonido .wav, .mp3 y .rsf.

Grabar y editar sonidos



Pasos

1	Abra un archivo de sonido compatible en el equipo.
2	Grabe el sonido.
3	Reproduzca el sonido grabado.
4	Mueva los desplazadores de la izquierda y de la derecha para seleccionar la parte del

	sonido que más le convenga usar.
5	Puede acercarse y alejarse para enfocarse en la parte del sonido que desea.
6	Ajuste el volumen de reproducción.
7	Guarde el archivo de sonido editado.

Registro

Puede utilizar un micrófono incorporado o conectado al equipo. Puede grabar hasta 10 segundos de sonido, solo debe hacer clic en el botón Grabar. La grabación se detendrá automáticamente a los 10 segundos. Hacer clic en el botón Grabar sobrescribirá cualquier sonido que ya esté grabado.

Ajustar el tamaño

La sección de archivo de sonido (imagen de forma de onda) entre los deslizadores queda de color rojo cuando el archivo es demasiado largo. Se tornará color morado cuando la imagen de la forma de onda entre los deslizadores tenga aproximadamente 5 segundos de largo. Entonces, el botón Guardar también se desbloquea. Cuantos más archivos de sonido cree y utilice, menos espacio de memoria tendrá en el Bloque EV3. Consulte [Administrar archivos y memoria](#) para obtener más información acerca de la capacidad de la memoria del Bloque EV3.

Guardar

Por defecto, el archivo de sonido se guarda como un archivo sin comprimir en la carpeta Sonidos del Software EV3. Los archivos guardados aparecen automáticamente en la lista de bloques Sonido en el modo Reproducir archivo.

Reproducir el sonido editado en el Bloque EV3

El archivo de sonido que ha editado aparecerá en una lista cuando se seleccione el modo Reproducir archivo en el bloque Sonido. Los sonidos específicos del proyecto actual aparecerán en la carpeta Sonidos del proyecto. Los sonidos estándar que están disponibles para todos los proyectos aparecen en la carpeta Sonidos LEGO. Consulte el [Bloque Sonido](#) para obtener más información.

