

NCH Software

Switch, convertidor de archivos de audio

Esta guía de usuario ha sido creada para ser usada con
Switch, convertidor de archivos de audio versión 10.xx

Asistencia técnica

Si tiene dificultades usando Switch, convertidor de archivos de audio, por favor lea el tema pertinente antes de solicitar asistencia. Si el problema no es cubierto en esta guía del usuario consulte en línea la asistencia técnica actualizada de Switch, convertidor de archivos de audio, en www.nch.com.au/switch/es/support.html.

Si esto no resuelve su problema, puede contactarnos usando la opción para contactar asistencia técnica listada en esa página.

Sugerencias

Si tiene alguna sugerencia para mejorar Switch, convertidor de archivos de audio, u otros programas relacionados, por favor envíela a nuestra página de sugerencias en

www.nch.com.au. Muchos de nuestros productos fueron creados a partir del interés y las sugerencias de usuarios como usted. Usted recibirá una actualización gratuita del mismo si usamos su sugerencia.

Switch, convertidor de archivos de audio

Contenidos

Introducción a Switch	3
Cómo usar Switch	4
¿Cuáles formatos son compatibles con Switch?	5
Conversión de secuencias de audio o archivos difíciles.....	8
Reconocimiento de voz.....	9
Editar audio en WavePad.....	10
Editar etiquetas de audio.....	11
Opciones del programa.....	12
Usar la herramienta línea de comandos de Switch.....	16
Opciones de codificador	23
Igual al de origen.....	24
Convertir archivos M4P.....	25
Referencia de teclas de método abreviado.....	26
Opciones de salida.....	27
Servicios en la nube.....	28
Convertir archivos de audio desde carpetas de almacenamiento.....	29
Ajustes de volumen y efectos.....	30
Enviar un archivo de audio.....	31
Subir a YouTube.....	32
Conversión a archivos CDA.....	33
Conjunto de programas de NCH.....	34
Opc. de codificador Opus	35
Proceso de autorización de Google en Windows XP y Vista.....	36
Condiciones de la licencia de software.....	37

Efectos

Normalizar	40
Amplificar.....	41
Compresor.....	42
Ecuador.....	45

Limpieza de audio

Eliminar clics/pop.....	48
Reducción de ruido.....	49

Referencias de pantalla

Seleccionar secuencia.....	50
Resolución personalizada.....	51
Resolución personalizada.....	52
Velocidad de fotogramas personalizada.....	53

Formato detectado	54
Elegir carpeta base a reflejar.....	55
Configuraciones de reconocimiento de voz.....	56

Introducción a Switch

Switch es un programa para la conversión de archivos de audio de un formato a otro. Todos los principales formatos de archivo de audio pueden ser abiertos y convertidos, así como también algunos formatos menos conocidos.

Características

- Carga una serie de distintos formatos de archivos de audio incluyendo Wave, MP3, Ogg, WMA, RealAudio y muchos más.
- Convierte a una variedad de formatos de salida incluyendo Wave, MP3, AIFF, Vox, Raw y muchos más.
- También es compatible con la conversión a los formatos Ogg, AAC, M4A y Flac (sólo la versión Plus).
- Puede reproducir las pistas antes de la conversión.
- Permite arrastrar y colocar tanto archivos como carpetas.
- Realiza conversiones por lotes
- Normaliza durante la grabación (igualar el nivel del volumen en las grabaciones de fuentes diferentes)
- Una interfaz simple e intuitiva.

Requisitos del sistema

- Windows 98/2000/Me/XP/2003/Vista/Win7/Win8/Win10.

Switch es uno de los componentes del conjunto de programas de audio para negocios de NCH Software. Si todavía no lo ha hecho, visite <http://www.nch.com.au/software/es> para descargar muchos otros programas de audio relacionado.

Cómo usar Switch

Esta es una descripción general sobre cómo usar Switch para convertir sus archivos de un formato a otro.

Añadir y quitar archivos

Para convertir sus archivos de audio al formato deseado, comience agregando archivos a la ventana de la lista de archivos. Oprima el botón "Añadir archivos", o seleccione desde el menú 'Archivo' -> cualquiera de las opciones para 'Añadir'. En la ventana de exploración que se abre, puede buscar por los tipos de archivos mencionados en esta página:

<http://www.nch.com.au/switch/es/kb/1405.html>.

Una vez que los archivos han sido añadidos, si desea quitar alguno seleccione los archivos y oprima el botón "Quitar" o seleccione desde el menú Archivo -> Quitar. Para seleccionar varios archivos al mismo tiempo, presione la tecla Ctrl y haga clic con el botón izquierdo del ratón en los archivos que desea seleccionar. Para resaltar todos los archivos, seleccione desde el menú Archivo -> Seleccionar todos los archivos, o presione Ctrl + A.

Reproducir archivos

Para reproducir un archivo, haga doble clic o clic izquierdo sobre el archivo que desea y oprima el botón "Reproducir" o seleccione menú Archivo -> Reproducir.

Seleccionar una carpeta de salida

Cerca de la parte inferior de la ventana principal hay un campo denominado "Guardar en:". En este campo puede introducir el directorio de archivos donde desea almacenar los archivos convertidos. Puede escribir la carpeta deseada o presionar el botón 'Examinar' localizado a la derecha del campo. Si lo hace, aparecerá una ventana donde puede buscar por el directorio de destino en su disco duro. Los últimos directorios que ha seleccionado en el pasado son almacenados en una lista desplegable a la cual puede acceder presionando la flecha al lado derecho del campo de texto.

Seleccionar un formato de salida y configurar las opciones del codificador

El campo denominado "Formato" es donde selecciona el formato del archivo de salida que desea para sus archivos. Actualmente, Switch es compatible con la conversión a los formatos de archivo mencionados en esta página: <http://www.nch.com.au/switch/es/kb/1405.html>

Una vez que haya seleccionado un formato, presione el botón "Opciones del codificador" que le permitirá configurar las opciones del formato (vea [Opciones de codificador](#) para obtener más información sobre las opciones de configuración para cualquier formato de archivo).

Conversión de archivos

Una vez establecida la carpeta de salida y el formato, seleccione los archivos de la lista que desea convertir y presione el botón "Convertir" o seleccione desde el menú Convertir -> Convertir archivos. Si presiona en el botón para convertir sin seleccionar ningún archivo, todos los archivos en la lista serán convertidos de manera predeterminada.

Ver información interna de archivo

Para aquellos que están interesados en los atributos o información interna de los archivos wave o mp3, Switch tiene ahora una función que le permite acceder a esa información. Para cada archivo wave, mp3 o dct que se carga en Switch, haga clic derecho sobre el archivo y seleccione 'Ver información interna de archivo' en el menú contextual.

Ver información adicional

Si intenta convertir un archivo y algo sale mal durante el proceso de conversión, podrá ver un corto mensaje en la columna 'Información adicional' en la ventana principal de Switch. Este mensaje le ofrece un breve resumen de las características específicas del problema. Si desea ver una versión más detallada de ese mensaje, haga clic derecho sobre el archivo que está intentando convertir y seleccione 'Ver información adicional'. Verá una ventana emergente que contiene el mensaje más detallado.

¿Cuáles formatos son compatibles con Switch?

Vaya al siguiente enlace para ver una lista de los formatos que son compatibles actualmente con Switch:

[Oprima aquí para encontrar los formatos compatibles con Switch](#)

Existen muchos formatos de archivo que son compatibles solamente con la versión pagada del software Switch Plus. Estos formatos están también disponibles, sin embargo solo durante el período de prueba de 14 días de Switch Plus y durante los primeros 14 días de Switch gratis. Estos formatos son los siguientes:

Convertir de:

Formatos de audio:

- aac
- act/rcd/rec (no compatible con versión más reciente de formato)
- adts
- amr
- aif
- aifc
- aiff
- APE
- asf
- au
- caf
- cda
- dct
- ds2
- dss
- Dts
- dvf (no todas las grabadoras dvf son compatibles)
- flac
- gsm/aiff
- it
- m3u
- m4a
- m4b
- m4r (tono de llamada de iPhone)
- mid (sólo MIDI en general)
- mpc
- mpga
- mp1
- mp2
- mp3
- moh
- msv (no todas las grabadoras msv son compatibles)
- pls
- ogg
- opus
- ra
- ram
- raw

- rec
- rcd
- rm
- rmj
- shn
- SPX
- s3m
- voc
- vox
- wav
- wma
- wv
- xm
- 669

Formatos de vídeo:

- 3gp
- asf
- avi
- flv
- mkv
- mod
- mov
- mp4
- mpeg
- mpg
- vob
- wmv

Convertir en:

- aac
- ac3
- adts
- aif
- aifc
- aiff
- amr
- APE
- au
- caf
- cda
- dct
- Dts
- flac
- gsm
- m3u
- m4a
- m4b
- m4r
- mov
- mp1
- mp2

- mp3
- mpc
- ogg
- opus
- pls
- raw
- rss
- SPX
- txt (reconocimiento de voz)
- vox
- wav
- wma
- wpl

Si tiene archivos de los tipos de formatos mencionados arriba por convertir, le recomendamos que aproveche al máximo el período de prueba para asegurarse que Switch realmente hace lo que usted necesita. Switch *no* tiene formatos compatibles adicionales a los que solo se pueden acceder después de comprar una licencia, sino que todos los formatos compatibles están disponibles durante este período de prueba. Lo que ve durante el período de prueba es exactamente lo que va a obtener después de comprar una licencia.

Conversión de secuencias de audio o archivos difíciles

Switch ahora hace uso de [SoundTap, grabadora de secuencias de audio](#) como una opción para la conversión de archivos con los cuales puede tener problemas. Para hacer uso de esta característica, seleccione la opción 'Convertir secuencias de audio' desde el menú 'Convertir' en Switch y luego siga los tres pasos del asistente para convertir su archivo de audio.

- **Paso 1:** haga clic en el botón 'Iniciar la grabadora SoundTap' para iniciar el programa. Si no tiene instalado SoundTap, entonces será automáticamente descargado e instalado.
- **Paso 2:** elija si desea convertir una secuencia de audio a través de su navegador web o un archivo normal desde el disco duro del equipo. Si selecciona que desea reproducir una secuencia de audio, introduzca la URL o la dirección web de la página donde generalmente escucha que se reproduce el archivo en su navegador web. Si decide reproducir un archivo en su equipo, cargue el archivo en cualquier reproductor, tal como el reproductor Windows Media. Permita que el reproductor comience a tocar el archivo inmediatamente, SoundTap lo detectará y comenzará inmediatamente una grabación nueva según corresponda.
- **Paso 3:** presione el botón 'Detener la grabación ahora' para detener el programa y deje de grabar el archivo. A continuación, vaya a la ventana principal de SoundTap y presione el botón 'buscar y reproducir' para acceder el archivo recién creado. Tenga en cuenta que SoundTap grabará solamente si un audio está siendo reproducido, si inició el software demasiado pronto o lo detuvo tarde, entonces los espacios adicionales de silencio no serán incluidos en la grabación.

Reconocimiento de voz

Switch utiliza un motor de reconocimiento de voz para generar una aproximación aproximada de las palabras pronunciadas en un archivo de audio. Para usar esta función, simplemente configure el 'Formato de salida' en 'txt' y haga clic en 'Convertir', esta función está disponible en Windows Vista y versiones posteriores.

Editar audio en WavePad

Puede editar los archivos seleccionados en la lista de conversión con un editor de audio antes de hacer la conversión de los mismos. Para hacerlo, presione el menú Editar y seleccione **Editar audio en WavePad**. Se abrirá WavePad y su archivo de audio será cargado para que pueda realizar una edición básica, añadir efectos de sonido, quitar ruido de fondo, ajustar frecuencias y mucho más. Asegúrese de guardar cualquier cambio si desea que la versión editada sea convertida en Switch.

Para obtener más información sobre WavePad, el programa para edición de audio, visite www.nch.com.au/wavepad/es

Editar etiquetas de audio

Switch admite la edición de etiquetas de archivos de ciertos formatos (por ej. etiquetas ID3 para archivos MP3, LIST INFO, partes de archivos WAV, etc.) Asimismo, es compatible con la preservación de la información de la etiqueta cuando realiza la conversión hacia cualquier formato compatible.

Editar etiquetas de audio de un solo archivo

Para abrir el editor de etiquetas, seleccione un archivo de audio, presione el menú Editar y seleccione **Editar etiquetas de audio**.

Editar etiquetas de audio de múltiples archivos

Para abrir el editor de etiquetas, seleccione un archivo de audio, presione el menú Editar y seleccione **Editar etiquetas de audio**.

[Múltiples valores] se podrían mostrar si una etiqueta tiene diferentes valores en varios archivos.

Editar etiquetas de audio de archivos convertidos

Esta función edita las etiquetas del archivo de salida. La función se habilita solo después de una conversión satisfactoria de un archivo.

Para abrir el editor de etiquetas, seleccione un archivo en la lista de conversión, presione el menú Editar y luego seleccione **Editar etiquetas de audio de archivos convertidos**.

Guardar en archivo...

Seleccione el curso de acción que desea realizar al guardar etiquetas en archivos. Las opciones son:

- Aplicar cambios solo a los archivos convertidos: las etiquetas se aplicarán a las conversiones correctas del archivo de origen, pero no se guardarán en el archivo de origen.
- Aplicar cambios a los archivos de origen y archivos convertidos: las etiquetas se aplicarán al archivo de origen y a las conversiones correctas del archivo de origen.

Las etiquetas se aplicarán a los formatos de audio si se cumplen las siguientes condiciones:

- El archivo existe
- El archivo no es de solo lectura
- El formato de archivo admite metadatos como .aif, .aiff, .aifc, .flac, .m4a, .m4b, .m4r, .mp1, .mp2, .mp3, .ogg, .wav y .wma.
- El archivo no es parte de un archivo (Switch puede abrir archivos zip y rar, pero sólo los archivos de audio se mostrarán o convertirán)

Predeterminados

Presione este botón para restaurar configuraciones anteriores del usuario. Una vez que el usuario presione el botón Aceptar, los valores predeterminados serán modificados de acuerdo a los últimos valores. Los valores predeterminados son específicos por archivo.

Apariencia

Los valores de las etiquetas que no son compatibles con el archivo de origen y el formato del archivo de destino se mostrarán en gris, o desactivados para los controles sin texto (por ej., material gráfico, fecha de inicio / fin). Para más información acerca de etiquetas, presione [aquí](#)

Opciones del programa

Abra las opciones del programa seleccionando Archivo -> "Opciones" desde el menú. En la ventana emergente, configure las siguientes opciones.

Archivo

Este cuadro de diálogo contiene todas las opciones relacionadas al procesamiento de archivos. Está dividido en una sección de "Sobrescribir" y una sección de "Metadatos predeterminados".

Sobrescribir

Seleccione las medidas a tomar cuando el archivo de destino existe al convertir los archivos. Las opciones son:

- Preguntar qué hacer - siempre preguntará si desea sobrescribir el archivo o no.
- Sobrescribir el archivo - sobrescribe el archivo que se está convirtiendo.
- No convertir el archivo original - no sobrescribe el archivo que está siendo convertido
- Anular conversiones actuales y restantes - cancela la conversión de archivo actual y anula también todas las conversiones posteriores.
- Anexar número al nombre de archivo - pone un número al nombre del archivo convertido usando un formato que usted puede seleccionar. El formato debe incluir las cadenas "%filename%" (nombre de archivo) y "%number%" (número), pero pueden estar en cualquier orden que desee. Puede añadir caracteres adicionales en la cadena y estos caracteres aparecerán en el nombre del archivo convertido.

Metadatos predeterminados

Todos los archivos convertidos incluirán los metadatos predeterminados ingresados en estos campos:

- Comentario - Descripción sobre el archivo de audio o canción.
- Derechos de autor - Información de derechos de autor.
- Productor - Productor del archivo de audio.
- Codificador - Codificador del archivo de audio.
- Codificado por - software usado para la codificación.

Para más información acerca de etiquetas, presione [aquí](#).

Si el título de la etiqueta está vacío, use el nombre de archivo

No todos los archivos de origen tienen etiquetas, lo cual resulta en etiquetas de título vacías después de la conversión. Presione esta casilla para usar el nombre como etiqueta de título.

Conversiones

Este cuadro de diálogo contiene todas las opciones relacionadas a la conversión de archivos. Está dividido en una sección de "Formatos" y una sección de "Errores".

Formatos

Especifique lo que desea hacer si el archivo que está siendo convertido es del mismo formato que el archivo de salida. Las opciones son:

- Convertir de todos modos - convierte el archivo normalmente.
 - Marque esta opción si no desea volver a comprimir un archivo que tiene un origen con mejor índice de compresión
- Copiar el archivo directamente a la carpeta de destino - copia el archivo a la carpeta de destino en su forma original sin conversión.
- No convertir - no convierte el archivo.

Notas: Las opciones en "Formatos" **siempre** serán invalidadas por las opciones especificadas en la pestaña "sobrescribir". Por ejemplo, si especifica la opción "Convertir de todos modos" en "Formatos", pero en "Sobrescribir" especifica "No convertir el archivo original", entonces si el archivo existe la conversión no procederá.

Eliminar archivo de origen después de conversión Si la conversión del archivo tuvo éxito, entonces el archivo original será eliminado. Si la conversión falla, el archivo NO será eliminado. Una conversión exitosa incluye también la copia del archivo en la carpeta de destino, tal como se observa en la opción anterior "Copiar archivo directamente a la carpeta de destino".

Recordar configuración para leer archivos (aplica solo a formatos .raw y .vox) Si está convirtiendo desde archivos .raw/.vox. Puede usar las configuraciones del códec predeterminadas para todos los otros archivos de este tipo o establecer configuraciones del códec individualmente.

Errores

Especifique lo que desea hacer si se produce un error con el archivo que está siendo convertido. Las opciones son:

- Preguntar qué hacer - pregunta si desea continuar convirtiendo otros archivos o anular la conversión por completo.
- Ignorar el error y continuar convirtiendo otros archivos - continúa convirtiendo otros archivos aunque un archivo en particular produzca errores.
- Anular conversiones de archivo - cancela la conversión de archivo actual y anula también todas las conversiones posteriores.

Notas: Si se producen errores en cualquier archivo, estos serán notificados en la columna "otra información" en la lista de archivos. Para ver la información adicional sobre un error, haga clic derecho sobre el archivo y seleccione en el menú "ver otra información adicional" (teclas de método abreviado Ctrl+E).

Procesamiento de audio

Normalizar es ajustar el volumen de modo que el punto más alto es igual a (o un porcentaje de) la señal máxima que puede ser usada en audio digital. Por lo general, se normalizan los archivos al 100% como la última etapa en la producción para hacerla lo más fuerte posible sin distorsión. Otra razón para normalizar es tener varias pistas que suenen igual de fuertes, o tener una sonoridad promedio equitativa.

El método de normalización 'máxima' busca la muestra de mayor magnitud dentro del archivo. La normalización se hace entonces con este valor como el máximo. Con 'normalizar nivel máximo' establecido a 100% (0dB), todo el archivo completo será amplificado para que el máximo punto alcance 0dB.

El método de normalización 'sonoridad promedio (RMS)' normaliza de acuerdo a la sonoridad, o volumen, promedio del archivo. Múltiples archivos normalizados al mismo nivel de punto máximo usando este método tendrán una sonoridad promedio equitativa. Para el método 'normalizar nivel máximo' se debe establecer mucho más bajo que el método de punto máximo, porque la sonoridad promedio siempre será más baja que la muestra del punto máximo.

El método de normalización 'sonoridad máxima (RMS)' intenta normalizar de acuerdo a qué tan fuerte sonará la parte más alta del archivo. Este es el mejor método a ser usado para hacer que varias pistas suenen iguales. En cuanto a la 'sonoridad promedio', para el método de 'normalizar nivel máximo' se debe establecer más bajo que el método de punto máximo, porque la sonoridad máxima es más baja que la muestra del punto máximo. El algoritmo actual usado toma los RMS de cada ventana de 50ms en el archivo, clasifica las ventanas de la más alta a la más baja, y luego toma el percentil de 95 de estas como el 'máximo'. Tenga en cuenta que no se realiza ningún ajuste para la distinta percepción de los humanos de las diferentes frecuencias.

Cuando hay varias pistas de audio en un archivo de vídeo, seleccione la pista de audio predeterminada para trabajar con esta

Algunos archivos de vídeo podrían contener varias pistas de audio. Marque esta casilla para seleccionar la pista de audio predeterminada para trabajar con esta. Desmarque esta casilla para seleccionar una pista de audio manualmente.

Nomenclatura (función solo de Switch Plus)

Estas opciones definen cómo desea estructurar el formato de salida de los archivos convertidos. Para los archivos de entrada .cda, la opción 'Acceso a la base de datos de Internet para recuperar detalles del álbum de CD' utilizará su conexión a Internet para acceder a los detalles del nombre del álbum y la pista de la base de datos en línea de MusicBrainz.

1. Artista - Nombredepista.ext
2. Álbum - Artista - Nombredepista.ext
3. Configuración personalizada (véase abajo)

La configuración personalizada es una opción avanzada que le permite decidir cómo serán almacenados los archivos de salida en el equipo. Esto implica la escritura de una cadena de caracteres que denotan la información relacionada con este archivo. A continuación, un ejemplo de cómo escribir una cadena:

[%artist% %album% %genre%]{%tracknumber% %trackname% %year%}

Esto va a convertir los archivos .cda en una carpeta denominada "artista - álbum - género", con el nombre de archivo "númerodepista. Nombre de pista - Año.extension de archivo".

Todos los argumentos que se pueden usar para formar la cadena personalizada son los siguientes:

%artist% - el nombre del artista

%album% - el nombre del álbum

%extratrackinfo% - información adicional de la pista (puede ser que no exista en todos los casos)

%genre% - el género del álbum (p. ej., rock, jazz)

%tracknumber% - el número de pista

%trackname% - el nombre de la pista extraída

%year% - el año de lanzamiento del álbum

[] - todo lo que se encuentre dentro de los corchetes será interpretado como una carpeta

{ } - todo lo que se encuentre dentro de las llaves será interpretado como un nombre de archivo

Estos detalles se pueden ver en la funcionalidad Editar etiquetas de audio (CTRL + T) de Switch.

Puede tener múltiples niveles de carpetas configuradas, pero sólo se le permite tener un nombre de archivo especificado en la cadena.

Otros

Este cuadro de diálogo contiene las opciones generales que no pueden ser agrupadas en una categoría específica.

Ejecutar en segundo plano - Seleccione la opción "Ejecutar Switch en segundo plano" si desea que Switch convierta sus archivos sin reducir el rendimiento de las otras aplicaciones que está usando. Tenga en cuenta que esta opción puede aumentar el tiempo que le toma a Switch para convertir los archivos, dependiendo de la cantidad de las otras aplicaciones que se estén ejecutando al mismo tiempo.

Reproducción de sonido - Aquí seleccione el dispositivo de audio que desea usar. Es muy útil para equipos con varias tarjetas de sonido instaladas.

Menú contextual - Seleccione esta opción para añadir la opción de "Convertir con Switch" al menú del clic derecho del Explorador de archivos.

Confirmación - Seleccione estas opciones para ser notificado por Switch cuando se quitan archivos de la lista o cuando el espacio en el disco duro está por debajo de la cantidad especificada.

Archivos duplicados- Para evitar la lentitud de Switch cuando se trabaja con listas largas, seleccione esta opción para evitar que se añadan archivos duplicados a la lista.

Notificación de finalización - Cuando convierte una larga lista de archivos, tal vez le resulte muy útil usar las opciones de notificación de finalización para avisarle de la culminación.

Clic derecho

Use esta página de opciones para definir algunos comandos de acceso directo personalizados a los cuales puede acceder desde el menú contextual del Explorador de archivos (clic derecho). Marque las casillas de abajo para añadir el acceso directo al menú contextual. Use las listas desplegadas para especificar el formato de conversión que cada acceso directo debe usar. Cada comando se ejecutará usando las configuraciones actuales para el formato de conversión que ha seleccionado. Por ejemplo: digamos que ha seleccionado '.wav' como su formato de conversión. Haga entonces clic derecho sobre un archivo de audio compatible y elija 'convertir a .wav usando Switch'. Switch convertirá automáticamente el archivo seleccionado usando las últimas configuraciones para la conversión .wav.

- **Clic derecho opción 1** Marque esta casilla para añadir el comando personalizado número 1 al menú contextual del Explorador de archivos (clic derecho).
- **Clic derecho opción 2** Marque esta casilla para añadir el comando personalizado número 2 al menú contextual del Explorador de archivos (clic derecho).
- **Clic derecho opción 3** Marque esta casilla para añadir el comando personalizado número 3 al menú contextual del Explorador de archivos (clic derecho).

Usar la herramienta línea de comandos de Switch

La línea de comandos de Switch le permite usar el programa para convertir archivos desde la línea de comandos de Windows. Puede ser usado para permitir que otro software convierta archivos con Switch o para automatizar una conversión por lotes.

El ejecutable de Switch está generalmente localizado en "C:\Archivos de programa\NCH Software\Switch\switch.exe"

Usos: switch.exe [opciones] [archivos a añadir]

"Opciones" es donde puede emitir una serie de comandos a Switch. Las opciones son:

-convert - convierte todos los archivos cargados en Switch.

-clear - quita todos los archivos cargados en Switch.

-addfolder [NOMBRE_DE_CARPETA] - añade una carpeta de archivos en Switch.

-format [NOMBRE_DE_FORMATO] - especifica el formato de archivo de salida en que se convertirán los archivos cargados. Los nombres de formato son las extensiones del archivo por cada formato (p. ej., .wav, .mp3).

-outfolder [NOMBRE_DE_CARPETA] - especifica la carpeta de salida en la cual se guardarán los archivos convertidos. NUNCA termine la ruta de la carpeta con una barra invertida \.

-settempfolder [NOMBRE_DE_CARPETA] - especifica la carpeta temporal en donde Switch almacenará los archivos durante la reproducción o conversión de archivos. Si la carpeta especificada no es válida, entonces no se llevará a cabo ninguna acción.

-overwrite [INDICADOR_DE_SOBRESCRITURA] - especifica qué hacer cuando el archivo convertido ya existe. Los indicadores son "PROMPT" (preguntar qué hacer), "ALWAYS" (sobrescribir el archivo), "NEVER" (no convertir el archivo original), "CANCEL" (anular todas las conversiones), "APPENDNUMBER [formato]" (anexar número al nombre de archivo - [formato] es opcional, si está en blanco usará el formato especificado en Switch).

-settings [NOMBRE_DE_FORMATO] [OPCIONES_DE_CONFIGURACIÓN] - especifica las configuraciones a usarse para el formato especificado. Para mayor información sobre cuales parámetros utilizar, vea más abajo en la página.

-insettings [NOMBRE_DE_FORMATO] [OPCIONES_DE_CONFIGURACIÓN] - especifica las configuraciones a usarse con los formatos que necesitan descodificación antes de la conversión (p. ej., .vox, .raw). Para más información sobre cuales parámetros debe usar, siga leyendo la página.

-hide - oculta la ventana de Switch.

-show - muestra la ventana de Switch.

-exit - sale de Switch.

"Archivos para añadir" donde escribe los archivos que desea cargar en Switch. Todos los nombres de archivos escritos deben usar la ruta del nombre del archivo completa y entre comillas.

Ejemplos:

```
switch.exe -format MP3
```

```
switch.exe -outfolder "C:\Música";
```

```
switch.exe -hide
```

```
switch.exe "C:\Documentos\sonido.mp3"
```

```
switch.exe -convert "C:\Música\música.mp3" -format .wav -overwrite ALWAYS
```

```
switch.exe -convert "C:\Música\música.ogg" -format .mp3 -overwrite APPENDNUMBER  
"%filename%-%number%"
```

A menos que se encuentre en la carpeta de Switch, necesitará reemplazar "switch.exe" de arriba con la ruta completa "C:\Archivos de programa\NCH Software\Switch\switch.exe" de esta manera:

"C:\Archivos de programa\NCH Software\Switch\switch.exe" -convert "C:\Música\música.mp3"
-format WAV

Opciones de configuración:

A continuación se detallan los parámetros a ser introducidos al usar las opciones de "-settings.e" e "-insettings". Tenga en cuenta que el orden en que están escritos los parámetros es el orden en que deben escribirse. Además, se deben entrar todos los parámetros, de lo contrario el comando no tendrá efecto.

WAV [CODEC] [FREC_MUESTREO] [CANALES]

Para establecer la configuración predeterminada de WAV, escriba **-settings .wav default**

- Los valores válidos para CODEC son:
 - "PCM8" - 8 bit PCM sin comprimir
 - "PCM16" - 16 bit PCM sin comprimir
 - "PCM24" - 24 bit PCM sin comprimir
 - "PCM32" - 32 bit PCM sin comprimir
 - "GSM" - GSM 6.10
 - "GSMN" - GSM 6.10 Native
 - "IMAADPCM" - IMA ADPCM
 - "MSADPCM" - Microsoft ADPCM
 - "ALAW" - CCITT A-Law
 - "ULAW" - CCITT u-Law
- FREC_MUESTREO - se introduce en Hz por ejemplo, 8000. Para utilizar la misma frecuencia de muestreo que el archivo de origen de entrada, utilice "auto"
- Los valores válidos para CANALES son:
 - Si CODEC es "PCM8" / "PCM16" / "PCM24" / "PCM32", use cualquiera de los siguientes: 1 (Mono), 2 (Estéreo), 6 (para canales 5.1), 8 (para canales 7.1), "auto" (para usar el mismo número de canales que el archivo de origen de entrada)
 - Si CODEC es "PCM8" / "PCM16" / "PCM24" / "PCM32", use cualquiera de los siguientes: 1 (Mono), 2 (Estéreo)
 - Si CODEC es "GSM" / "GSMN", puede omitir el valor porque la única opción es 1 (Mono)

Tenga en cuenta que la posible combinación de valores que se pueden introducir depende en gran medida del códec, por lo que tendría que abrir Switch y determinar de antemano cuáles valores se pueden usar para el códec en cuestión.

Ejemplos:

- -settings .wav default
- -settings .wav PCM32 48000 auto
- -settings .wav PCM16 auto auto
- -settings .wav GSM 8000
- -settings .wav ALAW 44100 2

MP3 TIPO_CODIFICACIÓN CBR[VEL_BITS] [ALTA_CALIDAD] VBR[MIN_VEL_BITS] [MAX_VEL_BITS] [CALIDAD] [MODO_CANAL] [PROTEC_ERROR]

TIPO_CODIFICACIÓN - es el tipo de codificación, ya sea "CBR" o "VBR"

OPCIONES CBR:

- VEL_BITS - es la velocidad de bits, se introduce en kbps por ejemplo, 128
- ALTA_CALIDAD - ya sea "TRUE" (verdadero) o "FALSE" (falso)

OPCIONES VBR:

- MIN_VEL_BITS - es la velocidad de bits mínima, se entran en kbps por ejemplo, 128
- MAX_VEL_BITS - es la velocidad de bits máxima, se entran en kbps por ejemplo, 192
- CALIDAD - un valor de 0 a 9
- MODO_CANAL - ya sea "STEREO" (estéreo), "JOINT" (conjunto), "FORCE" (forzar) o "MONO"

- PROTEC_ERROR - ya sea "TRUE" (verdadero) o "FALSE" (falso)

Ejemplos:

- -settings .mp3 CBR 128 TRUE STEREO TRUE
- -settings .mp3 VBR 128 192 4 MONO FALSE

OGG TIPO_CODIFICACIÓN Quality[CALIDAD] VBR[MIN_VEL_BITS] [MAX_VEL_BITS] [CANALES] [SACAR_COMENTARIOS]

TIPO_CODIFICACIÓN - es el tipo de codificador, ya sea "Quality" o "VBR"

OPCIONES de Quality:

- QUALITY - es la calidad, un valor entre 0 al 10

OPCIONES VBR:

- MIN_VEL_BITS - es la velocidad de bits mínima, se entran en kbps por ejemplo, 128
- MAX_VEL_BITS - es la velocidad de bits máxima, se entran en kbps por ejemplo, 192
- CANALES - son los canales, ya sea 1 o 2
- SACAR_COMENTARIOS - quitar comentarios, ya sea "TRUE" (verdadero) o "FALSE" (falso)

Ejemplos:

- -settings .ogg Quality 5 2 TRUE
- -settings .ogg VBR 96 192 1 FALSE

WMA [ÍNDICE_CÓDEC] [FREC_MUESTREO] [VEL_BITS] [CANALES]

ÍNDICE_CÓDEC - es el índice del códec, este valor debe ser un número entero 0 o mayor. El valor máximo dependerá de los códec wma haya instalado en su equipo. El valor que especifique corresponde directamente al índice de la lista desplegable del códec WMA en el cuadro de diálogo de las configuraciones WMA. Por ejemplo, si prefiere usar el primer valor en la lista desplegable especifique 0. Si prefiere usar el segundo, especifique 1.

FREC_MUESTREO - especifique la frecuencia de muestreo de destino de la conversión en Hz. Por ejemplo, 44100.

VEL_BITS - especifique la velocidad de bits de destino de la conversión en bps. Por ejemplo, 128000.

CANALES - especifique los canales 1 para mono o 2 para estéreo.

Ejemplos:

- -settings .wma 1 44100 192000 2
- SPX [MODO] [VALOR] ([AGC] [DENOISE])

MODO - define el modo de codificación a realizar. Debe ser uno de los siguientes valores:

- Preset
- CBR (Velocidad de bits constante definida en bps)
- VBR (Velocidad de bits variable definida en bps)
- ABR (Velocidad de bits promedio definida en bps)

VALOR - Este parámetro depende del MODO que ha especificado en el primer parámetro:

- Preset - es el predefinido, un valor entre 0 (calidad más baja y compresión más alta) y 10 (calidad más alta y compresión más baja).
- CBR - es la velocidad de bits en la cual se codificará el audio.
- VBR - es la velocidad de bits máxima en la cual se codifica el audio.
- ABR - es la velocidad de bits promedio en la cual se codifica el audio.

AGC - se trata de un parámetro opcional que activará el control de ganancia adaptable del codificador Speex.

Denoise - se trata de un parámetro opcional que instruye al codificador Speex para quitar el ruido de la entrada antes de la codificación.

Ejemplos:

- -settings .spx Preset 1 Denoise
- -settings .spx VBR 192000 AGC Denoise

- -settings .spx CBR 128000

MPC [CALIDAD_PREDEFINIDA]

- CALIDAD_PREDEFINIDA - uno de los siguientes: Thumb (Mini), Radio, Standard (Estándar), Extreme (Extrema), Insane (Insensata)

Ejemplo: -settings .mpc Standard

APE [CALIDAD_PREDEFINIDA]

- CALIDAD_PREDEFINIDA - uno de los siguientes: Fast (Rápida), Normal, High (Alta), Extra High (Extra alta), Insane (Insensata)

Ejemplo: -settings .ape Normal

AIFF [FREC_MUESTREO] [CANALES]

- FREC_MUESTREO - es la frecuencia de muestreo y uno de los siguientes: 6000, 8000, 11025, 16000, 22050, 32000, 44100, 48000, 64000, 88200, 96000, 196000
- CANALES - son los canales, ya sea 1 (mono) o 2 (estéreo)

Ejemplo: -settings .aiff 44100 1

AAC/M4A TIPO_CODIFICACIÓN ABR[VEL_BITS] VBR[CALIDAD] [FORZAR_MPEG2] [TNS]

TIPO_CODIFICACIÓN - es el tipo de codificación, ya sea "ABR" o "VBR"

OPCIONES ABR:

- VEL_BITS - es la velocidad de bits, se introduce en kbps por ejemplo, 128

OPCIONES VBR:

- CALIDAD - es la calidad, un valor entre 0 al 10
- FORZAR_MPEG2 - ya sea "TRUE" (verdadero) o "FALSE" (falso)
- TNS - ya sea "TRUE" (verdadero) o "FALSE" (falso)

Ejemplos:

- -settings .aac ABR 128 FALSE FALSE
- -settings .m4a VBR 100 TRUE TRUE

FLAC [NIVEL_COMPRESIÓN] [FREC_MUESTREO] [CANALES]

- NIVEL_COMPRESIÓN - es el nivel de compresión, un valor entre 0 a 8
- FREC_MUESTREO - es la frecuencia de muestreo, se introduce en Hz por ejemplo, 8000
- CANALES - son los canales, ya sea 1 o 2

Ejemplo: -settings .flac 6 44100 2

VOX/RAW [CÓDEC] [FREC_MUESTREO] [CANALES]

(Nota: aplica a ambos comandos "-settings" e "-insettings")

- CÓDEC - un número entre 0 y 8, representando el tipo de códec. Los códecs que se ofrecen son (en orden):

- Dialogic ADPCM
- G.711 uLaw
- G.711 aLaw
- 16 bits PCM (Intel Endian)
- 8 bits sin signo
- 8 bits con signo
- 16 bits PCM (Big Endian)
- 32 bits flotante (Intel Endian)
- 32 bits flotante (Big Endian)

- FREC_MUESTREO - es la frecuencia de muestreo, se introduce en Hz por ejemplo, 8000
- CANALES - son los canales, ya sea 1 o 2

Ejemplos:

- -settings .vox 0 44100 2
- -settings .raw 3 32000 1
- -insettings .vox 2 22050 2
- -insettings .raw 4 8000 1

AMR [VEL_BITS]

- VEL_BITS - es la velocidad de bits en la cual desea codificar el archivo AMR (en kbps). Las opciones son 4.75, 5.15, 5.9, 6.7, 7.4, 7.95, 10.2 y 12.2.

Ejemplos:

- -settings .amr 4.75
- -settings .amr 10.2

DCT [FREC_MUESTREO] [CANALES]

- FREC_MUESTREO - una de los siguientes: 8000, 11025, 16000, 22050
- CANALES - uno de los siguientes: 0 (igual que los canales de origen), 1 (mono), 2 (estéreo), 6 (canales 5.1), 8 (canales 7.1)

Ejemplo: -settings .dct 11025 1

M3U/PLS/WPL/RSS [URL]

- URL - es la dirección URL del sitio donde hospedará el archivo de la lista de reproducción. Las direcciones URL deben comenzar con la cadena de protocolo http:// o ftp:// según corresponda.

Para configurar las opciones del archivo MP3 generado, use la sintaxis estándar de las configuraciones MP3 para establecerlo (es decir, -settings .mp3 etc, etc.)

Ejemplos:

- -settings .rss "http://www.music.com/"
- -settings .m3u "http://livebands.com/rock/"
- -settings .pls "ftp://latinmusic.net/samba/"

Limpieza de audio y volumen:

Los siguientes se utilizan para establecer las opciones de amplificar, normalizar, reducción de ruidos y golpes. Tenga en cuenta que el orden en que están escritos los parámetros es el orden en que deben escribirse. Además, se deben ingresar todos los parámetros, de lo contrario el comando usará valores predeterminados. Cualquier valor introducido fuera del rango se ajustará automáticamente al valor válido más cercano

-amplify [VALOR] - aumentar/disminuye la sonoridad o volumen ([más info...](#)). Puede desactivar la función con **-amplify off**.

- La unidad VALOR está en dB y van desde -40dB a 40dB.

Ejemplos:

- -amplify -30
- -amplify off
- -amplify (Tenga en cuenta: no se aplicará amplificación)
- -amplify 0 (Tenga en cuenta: 0 significa que no se aplicará amplificación)
- -amplify 41 (Tenga en cuenta: 41 está fuera del rango de valores permitidos. en su lugar se usará 40)

-normalize [TIPO] [VALOR] - ajusta el volumen de modo que el punto más alto es igual a (o un porcentaje de) la señal máxima que puede ser usada en audio digital ([más info](#)). Puede desactivar la función con **-normalize off**.

- TIPO - ya sea "PEAK", "RMS", "PEAKRMS", o "PRESET"
- VALOR -

- Si TIPO es "PEAK", "RMS", o "PEAKRMS", la unidad está en dB variando entre -40db a 0db.
- Si TIPO es "PRESET", el valor puede ser cualquiera de los siguientes:
 - 0 (máximo simple)
 - 1 (máximo simple, 3dB capacidad)
 - 2 (máximo simple, 6dB capacidad)
 - 3 (máximo simple, 9dB capacidad)
 - 4 (máximo simple, 12dB capacidad)
 - 5 (sonoridad promedio equitativo)

- 6 (promedio equitativo, capacidad extra)
- 7 (sonoridad promedio equitativo)
- 8 (sonoridad percibida equitativa, capacidad extra)

Ejemplos:

- -normalize PEAK -20
- -normalize PRESET 4
- -normalize off
- -normalize (Tenga en cuenta: Si no se ingresaron parámetros, se usarán los valores predeterminados: TIPO: PEAK, VALOR: 0)
- -normalize RMS (Tenga en cuenta: Si no se ingresaron VALORES, el valor predeterminado 0 será usado)
- -normalize PRESET 9 (Tenga en cuenta: 9 está fuera del rango. en su lugar se usará 8)

-popreduction [SENSIBILIDAD_DE_CLIC] [DURACION_DE_CLIC] - elimina sonidos de ruidos y golpes de grabaciones ([más info](#)). Puede desactivar la función con **-popreduction off**

- La unidad SENSIBILIDAD_DE_CLIC está en % y varía entre 1% a 100%.
- La unidad DURACION_DE_CLIC está en milisegundos y varía entre 1 y 1000.

Ejemplos:

- -popreduction 30 420
- -popreduction off
- -popreduction (Tenga en cuenta: Si no se han ingresado parámetros, se usarán los valores predeterminados: SENSIBILIDAD_DE_CLIC: 50, DURACION_DE_CLIC: 450)
- -popreduction 30 (Tenga en cuenta: Si no se ingresará la DURACION_DE_CLIC, se usará 450)
- -popreduction 101 400 (Tenga en cuenta: 101 está fuera del rango para SENSIBILIDAD_DE_CLIC. en su lugar se aplicará 100)
- -popreduction 45 0 (Tenga en cuenta: 0 está fuera del rango para SENSIBILIDAD_DE_CLIC. en su lugar se aplicará 1)

-noisereduction [UMBRAL] [COMPUERTA_DE_RUIDO] - reduce el ruido en el audio ([más info](#)). Puede desactivar la función con **-noisereduction off**.

- La unidad UMBRAL está expresada en %, variando entre 1% y 50%.
- La unidad COMPUERTA_DE_RUIDO está expresada en dB y varían entre -40dB y 40dB.

Ejemplos:

- -noisereduction 30 -10
- -noisereduction off
- -noisereduction (tenga en cuenta: Si no se ingresaron parámetros, se usarán los valores predeterminados: UMBRAL: 30, COMPUERTA_DE_RUIDO: -30)
- -noisereduction 20 (Tenga en cuenta: Si no se ingresaron parámetros para COMPUERTA_DE_RUIDO, se usará -30)
- -noisereduction 0 -15 (Tenga en cuenta: 0 está fuera del rango para UMBRAL. en su lugar se usará 1)
- -noisereduction 20 -41 (Tenga en cuenta: -41 está fuera del rango para COMPUERTA_DE_RUIDO. en su lugar se usará -40)

-compressor [PRESET] Un compresor de margen dinámico limita los niveles de volumen del sonido de una grabación para que se mantenga dentro de un determinado rango. ([más info](#)). Puede desactivar la función con **-compressor off**.

- PRESET - el valor puede ser cualquiera de los siguientes (Véase el [para](#) la descripción):
 - 0 - Predeterminado
 - 1 - Rápido
 - 2 - Suave

- 3 - Pesado
- 4 - Límite máximo
- 5 - Límite flexible
- 6 - Compuerta de ruido

Ejemplos:

- -compressor 2
- -compressor off
- -compressor (tenga en cuenta: Si no se ingresaron parámetros para PRESET , se usará 0)
- -compressor 7 (nota: 7 está fuera del rango para PRESET. en su lugar se usará 6)

-equalizer - un ecualizador cambia la respuesta en frecuencia de una señal para que tenga diferentes cualidades tonales. ([más info](#)). Este comando solo enciende / apaga el ecualizador. Use **-equalizer off** para apagar. Los valores del ecualizador se necesitan establecer en la ventana de Switch.

Ejemplos:

- -equalizer
- -equalizer off

Opciones de codificador

Esta página ofrece enlaces a las páginas de nuestra base de conocimientos con información sobre las configuraciones disponibles para cada codificador suministrado con Switch.

- [Opciones de codificador aac / m4a / m4r](#)
- [Opciones de codificador caf](#)
- [Opciones de codificador aiff](#)
- [Opciones de codificador au](#)
- [Opciones de codificador flac](#)
- [Opciones de codificador rrs / m3u / pls / wpl](#)
- [Opciones de codificador mp3](#)
- [Opciones de codificador ogg](#)
- [Opc. de codificador Opus](#)
- [Opciones de codificador raw / vox](#)
- [Opciones de codificador wav](#)
- [Opciones de codificador amr](#)
- [Opciones de codificador ape](#)
- [Opciones de codificador mpc](#)
- [Opciones de codificador spx](#)
- [Opciones de codificador WMA](#)

Igual al de origen

Para algunos formatos, esta es una opción de codificador cuando desea que la frecuencia de muestreo y el número de canales del archivo de salida sea igual al del origen de entrada. Tenga cuidado al usar esta opción ya que la frecuencia de muestreo específica y el número de canales en la entrada podrían no estar disponibles en el formato de salida. En este caso, la conversión podría fallar o solo podría usar una opción de codificación válida predeterminada.

Convertir archivos M4P

Los archivos M4P son canciones compradas a través de iTunes de Apple, y están protegidos por "Fairplay" DRM (Gestión de Derechos Digitales). Los archivos M4A también pueden estar protegidos por DRM y se tratan igual que los archivos M4P.

Los archivos M4P solo se pueden abrir con iTunes en un equipo o dispositivo tal como iPod, iPhone o iPad. El equipo o dispositivo debe estar autorizado usando una cuenta iTunes antes de reproducir, transferir o grabar los archivos.

Switch no puede reproducir ni convertir un archivo M4P pero Ud. puede obtener una versión sin protección (M4A) del archivo usando iTunes.

Existen dos maneras para quitar la protección en un archivo M4P:

1. Con iTunes Plus

Siga los siguientes pasos en la página web de Apple

- [Acerca de iTunes Plus](#)

2. Grabe un CD de Audio en iTunes y convierta el CD de audio usando Switch

Siga los pasos a continuación para grabar los archivos M4P a un CD de audio usando iTunes.

- 1. Abra iTunes e inicie la sesión con el ID de Apple y la contraseña correspondiente.
- 2. Haga una nueva lista de reproducción y añada los archivos MP4 que desea convertir.
- 3. Inserte un CD en blanco o un CD virtual. (vea la nota)
- 4. Seleccione la lista de reproducción.
- 5. Seleccione menú Archivo->Grabar lista de reproducción a disco.
- 6. En el diálogo de configuración de Grabar, seleccione CD de Audio y seleccione Ninguno para Lapsos entre canciones.
- 7. Presione Grabar para comenzar a escribir el CD y espere hasta que iTunes termine de escribir el CD.
- 8. Abra Switch.
- 9. Seleccione menú Archivo->Añadir CD, para importar el CD en Switch.
- 10. Seleccione el formato de salida y presione Convertir. Switch convertirá todas las pistas en el CD al nuevo formato.

Nota:

Se puede usar un CD virtual al instalar un software de CD virtual. En este caso no se requiere un CD real. En la configuración de Grabar (Paso 6) seleccione una unidad de CD virtual en lugar de una unidad real de CD.

Referencia de teclas de método abreviado

Añadir archivos	Alt+A
Añadir carpeta	Alt+F
Añadir CD	F4
Añadir DVD	F6
Quitar	Supr
Quitar todos los archivos	Alt+E
Quitar archivos no compatibles	Ctrl+U
Mostrar menú completo	Alt
Reproducir/Pausar archivo	Barra espaciadora
Cerrar ventana de reproducción	Esc/Entrar
Seleccionar todo	Ctrl+A
Abrir opciones de la aplicación	Ctrl+O
Abrir opciones de codificador	ALT+O
Abrir opciones de volumen	Ctrl+B
Convertir archivos	F3
Editar etiqueta de audio	Ctrl+T
Convertir secuencias de audio	Ctrl+N
Ver información interna de archivo	Ctrl+F
Ver información adicional	Ctrl+E
Salir del programa	Alt+F4
Documentación de ayuda	F1
Editar archivo (en WavePad)	F8
Ir a Inicio (en la ventana de reproducción)	Inicio
Ir al final (en la ventana de reproducción)	Final
Retroceder (en la ventana de reproducción)	Flecha izquierda
Avanzar (en la ventana de reproducción)	Flecha derecha

Opciones de salida

Establece las opciones utilizadas para la conversión, como la configuración del codificador y los metadatos escritos en el archivo de salida.

Para establecer las opciones de salida, presione el botón **Opciones...** que está cercano a la selección del formato de salida

Opciones del codificador

Para ver información acerca de las opciones del codificador, consulte [Opciones del codificador](#)

Metadatos predeterminados

Todos los archivos convertidos incluirán los metadatos predeterminados ingresados en estos campos:

- Comentario - Descripción sobre el archivo de audio o canción.
- Derechos de autor - Información de derechos de autor.
- Productor - Productor del archivo de audio.
- Codificador - Codificador del archivo de audio.
- Codificado por - software usado para la codificación.

Para más información acerca de etiquetas, presione [aquí](#).

Si el título de la etiqueta está vacío, use el nombre de archivo

No todos los archivos de origen tienen etiquetas, lo cual resulta en etiquetas de título vacías después de la conversión. Presione esta casilla para usar el nombre como etiqueta de título.

Predeterminados

Presione este botón para restaurar configuraciones anteriores del usuario. Una vez que el usuario presione el botón Aceptar, los valores predeterminados serán modificados de acuerdo a los últimos valores.

Servicios en la nube

Añadir archivo desde la nube

Switch le permite abrir archivos desde Dropbox, Google Drive o OneDrive. Son servicios de almacenamiento basados en la nube que le permiten cargar, almacenar, acceder y compartir sus archivos desde cualquier lugar. En Dropbox los primeros 2 GB, en OneDrive los primeros 5 GB y en Google Drive los primeros 15 GB de almacenamiento son gratuitos, pero los paquetes de almacenamiento adicionales están disponibles por una tarifa mensual.

Para configurar esta opción, debe tener una cuenta en Dropbox, Google o OneDrive existente. Al usar la opción 'Agregar archivo desde Cloud Service...' en el menú 'Archivo' de Switch o la lista desplegable de 'Agregar archivos', puede elegir uno de los servicios en la nube de arriba. Después de autenticarse con su cuenta, podrá navegar por las carpetas para seleccionar el archivo deseado y abrirlo en Switch.

Para iniciar sesión con una cuenta de usuario diferente, marque la casilla "Iniciar sesión como usuario diferente".

Subir a la nube

Switch le permite subir sus archivos de audio a diferentes servicios en la nube, como Google Drive, Dropbox y OneDrive.

Para cargar en la nube, puede realizar una de las siguientes opciones:

- Vaya al menú Herramientas y haga clic en Subir a la nube...
- Vaya al menú Convertir y haga clic en Convertir y cargar en la nube... - esto le permitirá convertir un archivo primero, luego cargar el archivo de salida

Antes de cargar, Switch le pedirá que elija cualquiera de los servicios en la nube y su carpeta de destino donde puede cargar el archivo.

Convertir archivos de audio desde carpetas de almacenamiento

Switch puede agregar archivos de audio directamente desde archivos de almacenamiento para su conversión a otros formatos.

Los formatos válidos de archivos de almacenamiento son:

- .zip
- .rar
- .zab

Para añadir archivos de audio desde un archivo de almacenamiento:

- Presione el botón para Añadir archivos (+ Archivos) en la barra de herramientas
- Seleccione la opción Archivos de almacenamiento (* .zip, * . rar, *zab) en la lista desplegable del cuadro de formatos que se encuentra arriba de los botones "Abrir" y "Cancelar"
- Seleccione el formato del archivo de salida deseado.
- Presione "Abrir". Switch agregará los archivos de audio desde el archivo de almacenamiento seleccionado.

Ajustes de volumen y efectos

Switch puede ajustar el volumen del archivo con estas opciones:

Amplificar

'Amplificar' es aumentar la sonoridad o el volumen. El volumen se ingresa en dB. Para hacer que el volumen sea más alto, ingrese un valor mayor que 0dB. Para hacer que el volumen sea más bajo, ingrese un valor menor que 0dB. Al seleccionar 0dB no habrá ningún cambio.

Normalizar

Normalizar es ajustar el volumen de modo que el punto más alto es igual a (o un porcentaje de) la señal máxima que puede ser usada en audio digital. Por lo general, se normalizan los archivos al 100% como la última etapa en la producción para hacerla lo más fuerte posible sin distorsión. Otra razón para normalizar es tener varias pistas que suenen igual de fuertes, o tener una sonoridad promedio equitativa.

Eliminar clic/pop

Eliminar sonidos de ruidos y golpes del archivo. Es ideal para aquellos que han grabado música de discos LP en su equipo y desean reparar cualquier defecto causado por el polvo y arañazos en el vinilo.

Reducción de ruido

Hay dos formas de reducir el ruido. El método de "sustracción espectral" - se usa cuando el ruido es realmente un problema - y el método "control de ruido multibanda" - se usa solo de forma automática en trabajos de grabación de voz.

A veces funciona bien el uso de ambos (espectral siempre debe ser primero) y luego control multibanda.

Compresor de margen dinámico

Un compresor de margen dinámico limita los niveles de volumen del sonido de una grabación para que se mantenga dentro de un determinado rango.

Un ejemplo de donde es utilizado es en la difusión televisiva, donde se asegura que los niveles de volumen de los anuncios se perciben como más fuertes que el propio programa de televisión (sin ningún cambio en el volumen de la emisión real).

También es útil para la grabación de audio de un medio a otro, donde los dos medios no son capaces de manejar el mismo rango de niveles de volumen (p. ej., un CD puede manejar un rango mucho mayor que una cinta de casete).

Ecuadorador

Un ecualizador cambia la respuesta en frecuencia de una señal para que tenga diferentes cualidades tonales. Verá un cuadro de diálogo que contiene tres representaciones diferentes del ecualizador. Use las pestañas localizadas en la parte superior y seleccione entre las vistas del ecualizador visual, gráfico y paramétrico.

Vista previa

El resultado de aplicar ciertos efectos se puede previsualizar con el botón de reproducción en el cuadro de diálogo Efecto. Si modifica los parámetros de efecto al previsualizar el archivo, debería escuchar los cambios que tienen lugar. Para que esto funcione correctamente, recomendamos usar ASIO o DirectSound como sistema de reproducción de sonido.

Enviar un archivo de audio

Enviar un archivo de audio

Switch le permite enviar el archivo por correo electrónico o conexión directa a Internet. Puede seleccionar cómo enviar un archivo mediante cualquiera de las siguientes opciones:

- Vaya al menú Herramientas y haga clic en "Enviar archivos..."
- Vaya al menú Convertir y haga clic en "Convertir y enviar archivos..." - esto le permitirá convertir un archivo primero, y enviar el archivo de salida

Correo electrónico

Si selecciona esta opción, Switch enviará el archivo como archivo adjunto a un correo electrónico.

Ingrese la dirección de correo electrónico del destinatario en el cuadro dirección de correo electrónico.

Correo electrónico - Configuración

De forma predeterminada Switch utiliza el sistema MAPI para enviar correo electrónico utilizando el software de correo electrónico existente (Eudora, Outlook, Lotus Notes, etc.). Para usar esto, debe tener el software de correo electrónico instalado y establecido como el "servidor MAPI predeterminado". La ventaja de este sistema es que su software de correo electrónico administra el correo electrónico. Sin embargo, podrían existir algunos problemas con software de correo electrónico. Si tiene problemas con MAPI, pruebe el SMTP interno alternativo.

Si selecciona la opción "SMTP simple interno", el correo electrónico se envía directamente mediante Switch a su servidor. Debe introducir el host de correo SMTP utilizado por su ISP para el envío de correo (llámelos si no lo sabe).

Si, cuando se utiliza SMTP simple interno, no funciona, puede ser que el servidor requiera un inicio de sesión autenticado (un nombre de usuario y una contraseña) para enviar correos electrónicos. Si es así, añada :nombredeusuario:contraseña al servidor SMTP (es decir, smtp.nombredesuservidor.com:nombredeusuario:contraseña).

Conexión directa a Internet

Switch puede enviar archivos directamente a un servidor de Internet. Esto es más rápido que la opción de correo electrónico, pero requiere que el destinatario tenga acceso a un servicio de alojamiento web (FTP) para almacenar los archivos.

Seleccione la opción Conexión directa a Internet e introduzca el servidor, el nombre de usuario, la contraseña y el directorio como configuración para el servidor FTP para el destinatario.

Subir a YouTube

Switch le permite subir archivos de audio a YouTube convirtiéndolos en un archivo de vídeo.

- Vaya al menú Herramientas y haga clic en "Subir a YouTube"
- Vaya al menú Convertir y haga clic en "Convertir y subir a YouTube" - esto le permitirá convertir un archivo primero, y subir el archivo de salida

Conversión a archivos CDA

¿Por qué se necesitan CDs para convertir el archivo .cda (Audio de disco compacto)?

Los archivos .cda que vemos en nuestro explorador de Windows son generados por los controladores de CD de Windows. Actúan como un puntero o acceso directo a la ubicación del CD de una pista específica solamente y no contienen ninguna información musical, o el archivo de audio real o música.

Por lo tanto, si entonces intentamos convertir un archivo .cda, requerirá el CD que contiene el archivo de audio real. Si el CD no está disponible durante la conversión de .cda, obtendrá un error, ya que no puede encontrar el archivo de audio al que apunta.

Conjunto de programas de NCH

Esta es una forma útil de navegar por todo el software disponible de NCH software. Puede ver un conjunto de productos por tipo como audio, vídeo y así sucesivamente y ver el producto. Desde allí podrá probar el producto y se descargará e instalará para su prueba. Si ya tiene el producto instalado, puede hacer clic en "Ejecutar ahora" y el programa se iniciará para usted.

También hay una lista de características para los productos en la categoría. Haga clic en una función, como "editar un archivo de vídeo", para instalar un producto con esa capacidad.

Buscar

Busque en nuestro sitio web los productos que coincidan con las palabras clave que escriba.

Ver más de nuestro software

Navega por nuestro sitio web para ver más software.

Suscríbese a nuestro boletín informativo

Puede suscribirse a nuestro boletín informativo para anuncios de nuevos lanzamientos y descuentos. Puede darse de baja en cualquier momento.

Vea los últimos descuentos para la compra

Vea los últimos descuentos que estamos ofreciendo para la compra de nuestros productos.

Opc. de codificador Opus

Codificar audio en formato Opus.

Velocidad de bits

Velocidad de bits destino en kbit/seg (6-256 por canal) En modo VRB esto especifica la tasa promedio para una colección de audio grande y diversa. En modos CVBR y CBR fija, esto especifica la velocidad de bits de salida específica. El predeterminado para una entrada ≥ 44.1 kHz es 64kbps en transmisión mono, 96kbps para un par acoplado.

Usar codificación con velocidad de bits predeterminada

En modo predeterminado, el codificador seleccionará la velocidad de bits automáticamente. Para una entrada ≥ 44.1 kHz es 64kbps en transmisión mono, 96kbps para un par acoplado.

Usar codificación con velocidad de bits variable

Para alcanzar calidad más consistente, en modo VBR la velocidad de bits puede aumentar y bajar libremente dependiendo del contenido.

Usar codificación con velocidad de bits variable restringida

Sale a un velocidad de bits específica. Este modo es similar a CBR en codificadores AAC/MP3 y managed mode en codificadores vorbis. Esto produce calidad menos consistente que el modo VBR pero velocidad de bits consistente.

Usar codificación con velocidad de bits constante fija

Con CBR fija cada fotograma tendrá exactamente el mismo tamaño, similar al funcionamiento de codificadores de voz. Esto produce en general una calidad menor pero es útil cuando cambios en la velocidad de bits podrían filtrar datos en canales encriptados o en transportes síncronos.

Downmix (Ninguno)

No hacer downmix, mantener los canales iguales a la fuente.

Downmix a mono

Forzar downmix a mono.

Downmix a estéreo

Downmix a estéreo si los canales de entrada son > 2 .

Proceso de autorización de Google en Windows XP y Vista

Se requieren pasos adicionales para dar a Switch autorización para cargar en Google Drive y / o YouTube cuando se ejecuta en Windows XP o Windows Vista:

1. Haga clic en **Autorizar...** en el diálogo de la **Autorización**.
2. En la página web que se abre, inicie la sesión en su cuenta de Google, si es necesario.
3. Confirme que autoriza a Switch a acceder a las funciones solicitadas.
4. Copie el **Código de autorización** proporcionado por Google y péguelo en el diálogo **Confirmación de autorización** en Switch.
5. Haga clic en **Listo** para confirmar que la autorización está completa.

Condiciones de la licencia de software

Nuestro objetivo es que cada usuario tenga una buena experiencia con nuestro software. Se lo ofrecemos partiendo de la base que acepta nuestro Contrato de licencia de usuario final (CLUF).

Este CLUF limita nuestra responsabilidad y está gobernado por un acuerdo de arbitraje y lugar de arbitraje. Por favor, lea a continuación, ya que estos términos afectan sus derechos.

1. Los derechos de autor de este programa y cualquier trabajo audiovisual distribuido con este software pertenecen a NCH Software y otros enumerados en la casilla 'acerca de'. Todos los derechos son reservados. La instalación de este software y cualquier software empaquetado o instalado bajo demanda desde este software, incluyendo accesos directos y carpetas del menú de inicio, están autorizados únicamente de acuerdo con estos términos. Estos derechos de autor no aplican a ningún trabajo creativo realizado por usted, el usuario.

2. Al instalar, usar o distribuir el software usted, en su nombre o en nombre de su empleador o superior, acepta estos términos. Si no está de acuerdo con cualquiera de estos términos, usted no podrá usar, copiar, transmitir, distribuir, ni instalar este software - devuélvalo al lugar de compra dentro de 14 días para recibir un reembolso completo.

3. Este programa y todos los archivos que lo acompañan, datos y materiales son distribuidos "tal cual" y sin garantías de ningún tipo, ya sean expresas o implícitas, salvo las requeridas por ley. Si tiene la intención de confiar en este software en situaciones críticas, es esencial que lo pruebe completamente antes de usarlo, instalar sistemas redundantes y debe usted asumir cualquier riesgo.

4. No nos hacemos responsables por ninguna pérdida o daño que surja por el uso de este software incluyendo, pero sin limitar, cualquier pérdida especial, incidental, o consecuente. Toda su compensación contra nosotros por todas las reclamaciones se limita a la recepción de un reembolso total por la cantidad que usted pagó por el software.

5. Este software no debe ser usado bajo ninguna circunstancia en donde exista el riesgo que un error de este software pudiera conllevar a lesiones físicas o incluso la muerte. Este software no debe ser usado si usted no hace copias de seguridad de su equipo regularmente, o no tiene un software antivirus y un firewall instalado en su equipo, o mantiene datos confidenciales sin cifrar en su equipo. Usted acepta indemnizarnos por cualquier reclamo relacionado con dicho uso.

6. Es posible hacer copias o distribuir el archivo de instalación de este programa en su forma original sin alteraciones, pero no se podrá, bajo ninguna circunstancia, distribuir código de registro alguno para ninguno de nuestros programas sin el permiso expreso y por escrito. El usuario que así proceda y distribuya un código de registro del software, se hará responsable de pagar el precio total de la compra por cada ubicación donde ocurra dicho uso no autorizado.

7. El uso de los datos recolectados por el software está sujeto a la Declaración de Privacidad de NCH Software que permite la recolección automática y anónima del uso de estadísticas en circunstancias limitadas.

8. Ley Aplicable. Si usted reside en los Estados Unidos, su relación es con NCH Software, Inc, una compañía de los Estados Unidos, y este acuerdo está gobernado por las leyes y los tribunales de Colorado. Si usted reside en cualquier otro lugar del mundo fuera de los Estados Unidos, su relación es con NCH Software Pty Ltd, una compañía Australiana, y este acuerdo está gobernado por las leyes y los tribunales del Territorio de la Capital Australiana. Los mencionados tribunales mantendrán jurisdicción exclusiva sobre cualquier disputa entre usted y nosotros, sin importar la naturaleza de la disputa.

9. Para Clientes de los Estados Unidos Únicamente: Acuerdo de Arbitraje y Renuncia de Acción de Clase: POR FAVOR LEA ESTO CUIDADOSAMENTE. ESTO PODRÍA AFECTAR SUS DERECHOS.

Si usted reside en los Estados Unidos, NCH Software y usted acuerdan arbitrar todas las disputas y reclamaciones entre nosotros. Este acuerdo de arbitraje tiene como objetivo ser interpretado en líneas generales. Las referencias a "NCH" "usted" y "nosotros" incluyen nuestras respectivas subsidiarias, afiliados, agentes, empleados, predecesores en interés, sucesores y designados. Este acuerdo de arbitraje no le impide llevar asuntos a la atención de las agencias locales, estatales o federales de los Estados Unidos. Estas agencias pueden, si la ley lo permite, buscar ayuda en su nombre contra nosotros. Este Acuerdo evidencia una transacción de comercio interestatal, y por lo tanto La Ley Federal de Arbitraje rige la interpretación y aplicación de esta disposición. Esta disposición de arbitraje se mantendrá en vigor con posterioridad a la terminación de este Acuerdo.

La parte que intenta buscar arbitraje debe primero enviarle a la otra, por correo certificado, una Notificación de Disputa ("Notificación"). La Notificación para NCH debe ser enviada a la siguiente dirección:

Legal Department
NCH Software, Inc.
6120 Greenwood Plaza Blvd, Ste 120
Greenwood Village CO, 80111
USA

("Dirección de Notificación"). La Notificación debe (a) describir la naturaleza y las bases de la reclamación o disputa; y (b) establecer la reparación específica esperada. Si NCH y usted no llegaran a un acuerdo para resolver la disputa dentro de 30 días después que la Notificación es recibida, usted o NCH podrían iniciar un proceso de arbitraje. La cantidad de cualquier oferta para el convenio, hecha por NCH o por usted, no debe ser divulgada al árbitro.

A. El arbitraje estará sujeto a las Reglas de Arbitraje Comercial y Procedimientos Suplementarios para las Disputas Relacionadas con Consumidores (colectivamente, "Reglas de la AAA") de la Asociación de Arbitraje Americana ("AAA"), según la modificación en este Acuerdo, y será administrado por la AAA. Las Reglas de la AAA están disponibles en línea en adr.org, o llamando a la AAA al 1-800-778-7879, o escribiendo a la Dirección de Notificación. El árbitro está obligado por los términos de este Acuerdo. Todos los asuntos serán decididos por el árbitro, incluyendo asuntos relacionados al alcance y al cumplimiento de la disposición de arbitraje. A menos que NCH y usted lo acuerden de otra manera, todas las audiencias de arbitraje tendrán lugar en Greenwood Village, Colorado. Si su reclamación es de 10.000\$ o menos, estamos de acuerdo en que usted puede elegir si el arbitraje se llevará a cabo únicamente sobre la base de documentos presentados al árbitro, a través de una audiencia telefónica, o a través de una audiencia en persona como lo establecen las reglas de la AAA. Si su reclamación es mayor a 10.000\$, el derecho a una audiencia será determinado por las Reglas de la AAA. Independientemente de la forma en que se lleve a cabo el arbitraje, el árbitro deberá emitir una decisión fundamentada por escrito. NCH pagará todos los gastos de presentación, administración y arbitraje de la AAA por cualquier arbitraje iniciado de acuerdo con los requerimientos de la notificación arriba mencionados. Si, sin embargo, el árbitro encuentra que la sustancia de su reclamación o la compensación deseada en la Demanda es frívola o formulada con un propósito inapropiado, entonces el pago de todos esos gastos se regirán por las Reglas de la AAA. En tal caso, usted acepta reembolsar a NCH por todos los fondos desembolsados previamente por este, que de lo contrario usted tenía la obligación de pagar bajo las Reglas de la AAA. Además, si usted inicia un arbitraje en el cual usted trata de conseguir más de 75.000\$ en daños y perjuicios, el pago de estos honorarios se regirá por las reglas de la AAA.

B. El árbitro puede otorgar una medida declarativa o una medida cautelar solamente en favor de la parte individual que solicita el alivio y solo en la medida en que sea necesario para proporcionar alivio justificado por la reclamación individual de esa parte. USTED Y NCH ACEPTAN QUE CADA UNO PUEDE TRAER RECLAMACIONES CONTRA EL OTRO SOLO EN SU O SUS CAPACIDADES INDIVIDUALES, Y NO COMO DEMANDANTE O MIEMBRO DE CLASE EN NINGUNA ACCIÓN DE CLASE O REPRESENTATIVA DE UN ACTO PROCESAL. Además, a menos que tanto usted como NCH acuerden lo contrario, el árbitro no podrá consolidar reclamaciones de más de una persona, y no podrá de otra manera presidir ninguna forma de acción de clase o representativa. Si esta disposición específica es inaplicable, entonces la totalidad de esta disposición de arbitraje quedará nula y sin efecto.

C. No obstante a cualquier disposición en este Acuerdo de lo contrario, acordamos que si NCH hace algún cambio futuro a esta disposición de arbitraje (otra adicional a un cambio a la Dirección de Notificación) usted puede rechazar cualquier cambio enviándonos una notificación por escrito dentro de los 30 días del cambio a la Dirección de Notificación de Arbitraje proporcionada anteriormente. Al rechazar cualquier cambio futuro, usted está de acuerdo en que usted arbitrará cualquier disputa entre nosotros de acuerdo con el lenguaje de esta disposición.

D. Para denegar este Acuerdo de Arbitraje y la Renuncia de Acción de Clase, envíe una Notificación de Denegación a la Dirección de Notificación indicando "Estoy eligiendo optar por no participar en el Acuerdo de Arbitraje y Renuncia de Acción de Clase contenidos en los Términos Legales aplicables a mi compra de un producto de NCH." Su Notificación de Denegación debe incluir la fecha y el comprobante de compra. La Notificación de Denegación debe estar matasellada a más tardar treinta (30) días después de la fecha de compra. Se debe enviar una Notificación de Denegación separadamente por cada producto comprado.

Efectos - Normalizar

Normalizar

Normalizar es ajustar el volumen de modo que el punto más alto es igual a (o un porcentaje de) la señal máxima que puede ser usada en audio digital. Por lo general, se normalizan los archivos al 100% como la última etapa en la producción para hacerla lo más fuerte posible sin distorsión. Otra razón para normalizar es tener varias pistas que suenen igual de fuertes, o tener una sonoridad promedio equitativa.

El método de normalización 'máxima' busca la muestra de mayor magnitud dentro del archivo. La normalización se hace entonces con este valor como el máximo. Con 'normalizar nivel máximo' establecido a 100% (0dB), todo el archivo completo será amplificado para que el máximo punto alcance 0dB.

El método de normalización 'sonoridad promedio (RMS)' normaliza de acuerdo a la sonoridad, o volumen, promedio del archivo. Múltiples archivos normalizados al mismo nivel de punto máximo usando este método tendrán una sonoridad promedio equitativa. Para el método 'normalizar nivel máximo' se debe establecer mucho más bajo que el método de punto máximo, porque la sonoridad promedio siempre será más baja que la muestra del punto máximo.

El método de normalización 'sonoridad máxima (RMS)' intenta normalizar de acuerdo a qué tan fuerte sonará la parte más alta del archivo. Este es el mejor método a ser usado para hacer que varias pistas suenen iguales. En cuanto a la 'sonoridad promedio', para el método de 'normalizar nivel máximo' se debe establecer más bajo que el método de punto máximo, porque la sonoridad máxima es más baja que la muestra del punto máximo. El algoritmo actual usado toma los RMS de cada ventana de 50ms en el archivo, clasifica las ventanas de la más alta a la más baja, y luego toma el percentil de 95 de estas como el 'máximo'. Tenga en cuenta que no se realiza ningún ajuste para la distinta percepción de los humanos de las diferentes frecuencias.

Efectos - Amplificar

Amplificar

'Amplificar' es aumentar la sonoridad o el volumen. El volumen se ingresa en dB. Para hacer que el volumen sea más alto, ingrese un valor mayor que 0dB. Para hacer que el volumen sea más bajo, ingrese un valor menor que 0dB. Al seleccionar 0dB no habrá ningún cambio.

Efectos - Compresor

Compresor de margen dinámico

Un compresor de margen dinámico limita los niveles de volumen del sonido de una grabación para que se mantenga dentro de un determinado rango.

Un ejemplo de donde es utilizado es en la difusión televisiva, donde se asegura que los niveles de volumen de los anuncios se perciben como más fuertes que el propio programa de televisión (sin ningún cambio en el volumen de la emisión real).

También es útil para la grabación de audio de un medio a otro, donde los dos medios no son capaces de manejar el mismo rango de niveles de volumen (p. ej., un CD puede manejar un rango mucho mayor que una cinta de casete).

El cuadro de diálogo del compresor de margen dinámico tiene dos pestañas: "simple" y "gráfico". El cambio de las configuraciones en la pestaña 'simple' también cambiará el gráfico en la pestaña 'gráfico' pero no viceversa ya que el gráfico permite mayor control. Hay también un cuadro de diálogo de "configuración avanzada de compresor" para el ajuste de las funcionalidades más avanzadas.

La pestaña 'simple'

La pestaña "simple" del cuadro de diálogo del compresor de margen dinámico contiene configuraciones llamadas "limitador", "compresor", y "compuerta de ruido". Mientras que parecen ser tres cosas distintas, son vistos con más precisión como tres formas diferentes de utilizar el compresor de rango dinámico.

El "limitador" define el nivel máximo de decibelios al que se permitirá levantar la grabación de sonido. Así que si, por ejemplo, el umbral del limitador fue establecido a -2dB, entonces nunca va a escuchar que el nivel de volumen de la grabación llegue a ser más alto que -2dB.

Cualquier señal sobre el umbral del limitador será recortado, lo que podría causar una distorsión. Tenga en cuenta que el umbral del limitador a 0dB apaga el limitador, porque 0dB representa la señal más alta posible en una grabación digital.

El "compresor" reduce el volumen de cualquier sonido que supere la configuración de su "umbral". Cuando una señal supera el umbral, el compresor atenúa gradualmente el sonido para reducirlo por debajo del nivel de dB y lo hace de tal manera que el receptor no se dará cuenta que se está produciendo la atenuación. La diferencia entre el compresor y el limitador radica en que el compresor permite que los sonidos pasen por encima de su umbral (por un corto tiempo), mientras que el limitador no lo hace.

La configuración del "ratio" define el ratio de la reducción del volumen de los sonidos que supera el umbral del compresor. Por ejemplo, si el ratio es 4:1 y el volumen supera el umbral por 4dB, entonces el volumen será reducido para superar el umbral solamente por 1dB. Tenga en cuenta que un ratio de 1:1 significa que no habrá cambios en el volumen y de hecho apaga el compresor.

La "compuerta de ruido" trabaja de manera similar al compresor, excepto que este reduce el volumen del sonido por debajo de su umbral. Este puede ser muy útil para la reducción o eliminación de un ruido de fondo muy suave en la grabación.

Encontrará que el umbral del compresor máximo que puede establecer es el mismo que el valor actual del umbral del limitador. Básicamente, esto significa que, en cualquier situación, el sonido comenzará a atenuarse en el umbral del compresor, pero nunca se oír más fuerte que el umbral del limitador. Del mismo modo, el umbral de la compuerta de ruido que puede establecer es el mismo que el umbral actual del compresor.

La pestaña 'gráfico'

La pestaña "gráfico" del cuadro de diálogo del compresor de margen dinámico muestra un gráfico que representa la relación entre los volúmenes de entrada y salida. El eje horizontal muestra el volumen de entrada en dB desde -60dB a 0dB. El eje vertical muestra el volumen de salida en la misma escala. El gráfico será cambiado por cambios a las configuraciones en la pestaña 'simple', pero los cambios en el gráfico no se verán reflejados en la pestaña 'simple', porque es posible representar una variedad más amplia de opciones en el gráfico que es posible en los controles de la pestaña 'simple'. Cuando el compresor de margen dinámico es aplicado usará las configuraciones de la pestaña 'gráfico'.

Para cambiar el gráfico, presione y arrastre los marcadores de vértice negro o haga clic en cualquier lugar para crear un vértice nuevo. Para quitar un vértice haga clic derecho sobre él.

Configuración avanzada de compresor

Al hacer clic en el botón "Avanzado" en el cuadro de diálogo del compresor de margen dinámico se abre la ventana de la configuración avanzada del compresor. En este hay controles para las siguientes propiedades del compresor:

- Sensor de nivel de entrada - Máximo o RMS:

- Este controla cómo el compresor determina el nivel del audio. El sensor "máximo" busca por el punto más alto en la ventana de audio para examinarlo. Casi siempre dará una lectura más alta que el sensor "RMS", que utiliza un promedio o media cuadrática de la ventana para determinar el nivel de audio. La detección RMS corresponde más estrechamente con el nivel de audio que percibe un oído humano.

- Respuesta de compresor:

-

- Ataque:

- El tiempo (entre 0 y 1000 milésimas de segundo) que toma para aplicar el ajuste de ganancia. El ajuste total de ganancia requerido será introducido gradualmente en este período.

- Liberación:

- El tiempo (entre 0 y 5000 milésimas de segundo) que toma para quitar el ajuste de ganancia una vez que el ajuste de ganancia ya no sea necesario. Este viene a ser el opuesto de ataque.

- TamañoVentana:

- El tamaño (entre 10 y 50 milésimas de segundo) de la ventana a usar cuando se calcula el nivel de audio actual. Una ventana más corta responde a los cambios de nivel más rápidamente, pero todo lo que se encuentre por debajo de los 50ms responderá de manera inconsistente a los graves, ya que 50ms (20Hz) es la longitud de onda del sonido más bajo audible para los humanos.

- LecturaPrevia:

- Desde qué punto por adelantado (entre 0 y 100 milésimas de segundo) se examina el nivel de entrada para determinar el ajuste de la ganancia de salida. Este puede causar que el compresor comience a responder a un cambio en el volumen antes que suceda. Si este valor es el mismo que el tiempo de ataque, entonces el ajuste de ganancia total se podría hacer en el momento que se alcance la señal más fuerte.

- Ecuador cadena lateral:

- Esto determina qué tanto debe de ponderar el compresor las diferentes frecuencias de audio al determinar el nivel de entrada. Por ejemplo, para comprimir sólo cuando hay un fuerte sonido grave, subir el nivel del bajo y/o reducir los niveles altos y de medio rango.

- Ganancia de compensación automática:

- Cuando esta opción está seleccionada, el compresor compensa automáticamente la ganancia perdida en el proceso de compresión. Seleccione esta opción si desea amplificar la salida del compresor al nivel de audio original.

Predefinidos del compresor de margen dinámico

Se ha realizado una definición de los siguientes predefinidos para su comodidad. Un predefinido cambia la configuración del compresor de rango dinámico, para después hacer ajustes adicionales si es necesario. Los predefinidos son: -Predeterminado:

-Si presiona el botón "predeterminado" hará que el compresor no tenga ningún efecto. Este establece los niveles de salida para que sean exactamente iguales que los niveles de entrada, así como también restablece las configuraciones avanzadas a sus valores predeterminados.

-Compresor rápido:

-Esta compresión predefinida causa que cualquier pico sobre los -20dB sea reducido rápidamente, pero sin causar distorsiones. Utiliza la detección de nivel de entrada máximo y un ataque rápido, lo que reducirá el volumen de los sonidos transitorios (como los golpes de tambor), pero también puede cambiar su sonido característico. Comparar esto con el predefinido compresor suave a continuación.

-Compresor suave:

-Este predefinido reduce el volumen de manera más gradual cuando la señal sube por encima de -20dB. El tiempo de ataque lento significará que transitorios (tales como golpes de tambor) no serán cambiados, o si lo están serán entonces reducidos de manera uniforme, por lo tanto su sonido característico no será alterado significativamente.

-Compresor pesado:

-Este predefinido utiliza una gran cantidad de compresión cada vez que el volumen promedio sube más de -30dB, lo que resulta en un rango dinámico muy uniforme. Esto puede ser útil para que las partes más silenciosas de la música con un amplio rango dinámico (como la música clásica) sean más fáciles de escuchar en entornos más ruidosos, como en un automóvil o un restaurante.

-Límite máximo:

-Este predefinido no permite que ningún sonido supere los -12dB. Este puede causar una distorsión debido al recorte (clipping) de algunas pistas.

-Límite flexible:

-Este límite permite pequeños aumentos superiores a -6dB, pero va a impedir mayores duraciones de audio sobre este umbral.

-Compuerta de ruido:

-Esto quitará los sonidos suaves de la pista. Esto puede ser muy útil para quitar los crujidos o crepitaciones de un tocadiscos en los silencios o ruidos de fondo en un dictado.

Efectos - Ecualizador

Ecualizador

Un ecualizador cambia la respuesta en frecuencia de una señal para que tenga diferentes cualidades tonales.

Después que selecciona el menú 'efectos' -> 'ecualizador', verá un cuadro de diálogo que contiene tres representaciones distintas del ecualizador. Use las pestañas localizadas en la parte superior y seleccione entre las vistas del ecualizador visual, gráfico y paramétrico.

Ecualizador visual

Haga clic izquierdo en cualquier punto para crear un punto de banda nuevo. Para quitar un punto de banda haga clic derecho sobre él. Para ayudarlo con la configuración del gráfico del ecualizador a su gusto, hay una lista predeterminada que muestra los tipos de filtros más comunes utilizados en el gráfico del ecualizador. Puede elegir cualquier filtro predeterminado desde la lista y luego manipularlo hasta alcanzar el efecto deseado. La lista de filtros de donde elegir y cómo les puede dar forma se explican a continuación. Tenga en cuenta que todos los campos donde se introduce un valor de frecuencia puede tener un valor máximo de 20000 (hercios).

Ecualizador gráfico

El ecualizador gráfico usa controles deslizantes discretos para establecer la ganancia o atenuación de una señal en una frecuencia en particular. Seleccione cuantos controles deslizantes desea manipular introduciendo un valor entre 3 y 20 en la casilla localizada en la parte superior de la pantalla. Cuando cambia el número de controles deslizantes que desea usar, las frecuencias son automáticamente asignadas para abarcar el mejor rango de la frecuencia audible desde 20Hz a 20kHz. La selección de los valores predeterminados le permite configurar fácilmente los filtros comunes tales como el de paso bajo o paso alto. Tenga en cuenta que cuando cambia el ecualizador gráfico, las vistas de los ecualizadores visual y paramétrico no se cambian, ya que los cambios en las tres vistas no son compatibles.

Ecualizador paramétrico

El ecualizador paramétrico es similar al ecualizador gráfico, pero con más controles. Aquí puede ajustar la frecuencia y el ancho de banda de los controles deslizantes individuales haciendo clic izquierdo en la frecuencia o valores Q debajo de cada control deslizante. La frecuencia debe ser establecida entre los 20Hz y 20.000 Hz. El parámetro Q debe ser establecido entre 0,05 y 20. Un Q más alto hace que la máxima atenuación o ganancia en la frecuencia sea mucho más nítida y por lo tanto, con menos probabilidad de impactar el contenido de la frecuencia adyacente, mientras que un Q menor aplica una modificación más suave a través del espectro de frecuencias.

- Filtro paso banda
- Mantiene solo esas frecuencias del audio entre un rango determinado. -Frecuencia de inicio
- El valor de frecuencia de corte más baja, en Hercios.
- Frecuencia del final
- El valor de frecuencia de corte más alta, en Hercios.
- Tamaño de pendiente
- El ancho de pendiente que se extiende desde los puntos de corte más bajo y más alto, en Hercios.
- Amplitud
- El grado en el que se suprimen las frecuencias fuera del rango de corte. 6dB significa que el volumen es reducido a la mitad, 12dB significa que el volumen es reducido a un cuarto. El valor máximo es 60dB.

- Filtro elimina banda/corte
- Mantiene todas las frecuencias del audio excepto aquellas en un rango determinado.
- Frecuencia de inicio
- La frecuencia de supresión más baja, en Hercios.
- Frecuencia del final
- La frecuencia de supresión más alta, en Hercios.
- Tamaño de pendiente
- El ancho de pendiente que se extiende desde los puntos de supresión más baja y más alta, en Hercios.
- Rechazo
- El grado en el que se suprimen las frecuencias dentro del rango de supresión. 6dB significa que el volumen es reducido a la mitad, 12dB significa que el volumen es reducido a un cuarto. El valor máximo es 60dB.
- Filtro paso alto
- Mantiene solo esas frecuencias del audio por encima de un valor determinado.
- Frecuencia de paso
- El punto al que se deben mantener todas las frecuencias por encima, en Hercios.
- Tamaño de pendiente
- El ancho de pendiente que se extiende desde la frecuencia de paso, en Hercios.
- Filtro paso bajo
- Mantiene solo esas frecuencias en el audio por debajo de un valor determinado.
- Frecuencia de paso
- El punto al que se deben mantener todas las frecuencias por debajo, en Hercios.
- Tamaño de pendiente
- El ancho de pendiente que se extiende desde la frecuencia de paso, en Hercios.
- Filtro rechaza banda
- Atenúa las frecuencias en el rango especificado a niveles muy bajos y pasa todas las otras frecuencias sin alteración. No hay una pendiente - las frecuencias son atenuadas o no.
- Frecuencia de inicio
- El valor de frecuencia de corte más baja, en Hercios.
- Frecuencia del final
- El valor de frecuencia de corte más alta, en Hercios.
- Filtro de potencia
- Atenúa o aumenta las frecuencias en el rango especificado y pasa todas las otras sin alteración.
- Frecuencia de inicio
- El valor de frecuencia de potencia/corte más baja, en Hercios.
- Frecuencia del final
- El valor de frecuencia de potencia/corte más alta, en Hercios.
- Tamaño de pendiente
- El ancho de pendiente que se extiende desde los puntos de potencia/corte más baja y más alta, en Hercios.
- Amplitud
- El grado en que las frecuencias dentro del rango de potencia/corte son aumentadas o cortadas. 6dB significa que el volumen es aumentado al doble de la cantidad original, 12dB significa que el volumen es aumentado cuatro veces de la cantidad original. 20dB.
- Filtro memoria paso alto
- Atenúa las señales de frecuencias debajo de la frecuencia de corte y pasa todas las otras sin alteración.
- Frecuencia de inicio

- El valor de frecuencia de corte más baja, en Hercios.
 - Pendiente
 - El ancho de la pendiente que se extiende desde los puntos de corte más bajo y más alto, en Hercios.
 - Rechazo
 - El grado en que las frecuencias dentro del rango de corte se cortan. 6dB significa que el volumen se atenúa a aproximadamente la mitad del nivel original. 12dB significa que el volumen se atenúa a aproximadamente un cuarto del nivel original.
 - Filtro memoria paso bajo
 - Atenúa las señales de frecuencias por encima de la frecuencia de corte y pasa todas las otras sin alteración.
 - Frecuencia de inicio
 - El valor de frecuencia de corte más baja, en Hercios.
 - Pendiente
 - El ancho de la pendiente que se extiende desde los puntos de corte más bajo y más alto, en Hercios.
 - Rechazo
 - El grado en que las frecuencias dentro del rango de corte se cortan. 6dB significa que el volumen se atenúa a aproximadamente la mitad del nivel original. 12dB significa que el volumen se atenúa a aproximadamente un cuarto del nivel original.
- Si está utilizando el ecualizador simplemente para colocar las frecuencias más bajas, siempre debe tratar el filtro de paso alto primero (menú 'efectos' -> 'filtro paso alto'), porque es mejor y más rápido para frecuencias muy bajas.

Limpeza de audio - Eliminar clics/pop

Eliminar clics/pop

Esta herramienta está diseñada para eliminar sonido de clics y pop en las grabaciones. Es ideal para aquellos que han grabado música de discos LP en su equipo y desean reparar cualquier defecto causado por el polvo y arañazos en el vinilo.

-Sensibilidad de clic

-Este es el grado de agresividad (como un porcentaje) que se aplicará por la herramienta cuando se busca por artefactos de clic y pop. Si no sabe qué poner, puede dejarlo en un 50%. Cuanto más dañada esté una pieza de audio, más alto lo va a tener que establecer. El audio moderadamente dañado puede requerir ajustes de 60% - 80%. Sin embargo, tenga cuidado - si lo establece demasiado alto, la herramienta comenzará a identificar partes del audio como clics y/o pop. Pero si se establecen demasiado bajo, la herramienta pensará que algunos clics y pop forman parte del audio. Intente experimentando para encontrar el valor correcto y tenga en cuenta que el nivel que aplica a un archivo tal vez sea diferente al nivel de otro.

-Duración máxima de clic

-Este es el tiempo máximo que dura un clic en el audio, en milésimas de segundo. Como una guía general, utilice 450ms si no sabe qué escribir, 350ms es adecuado para audio con solo pequeñas cantidades de defectos, mientras que 550ms o 650ms es adecuado para el audio con muchos defectos.

Limpeza de audio - Reducción de ruido

Hay dos formas de reducir el ruido. El método "Sustracción espectral" y el método "Control de ruido multibanda".

A veces funciona bien el uso de ambos (espectral siempre debe ser primero) y luego control multibanda.

- Sustracción espectral

- Este método permite que Switch estime lo que es ruido y lo que no lo es. Se usa cuando mucho ruido es realmente un problema.

- Control de ruido multibanda

- Elimina todos los datos de audio por debajo de un umbral determinado en el archivo de audio. Un umbral de ruido adecuado para la mayoría de los archivos de audio está generalmente entre -30dB y -20dB. Se usa solo automáticamente en trabajos de grabación de voz.

Referencias de pantalla - Seleccionar secuencia

Seleccionar una secuencia de audio **Secuencia de audio:**

Seleccione una secuencia de audio desde el archivo

No preguntar otra vez

Suprimir la ventana emergente para seleccionar secuencia de audio

Referencias de pantalla - Resolución personalizada

Este cuadro de diálogo le permite configurar la resolución del vídeo mientras guarda archivos. Para establecer una resolución personalizada, haga clic en el botón Guardar de la barra de herramientas y seleccione las opciones Disco: Crear disco de datos, Equipo/Datos, Dispositivo portátil, Secuencia de imágenes o 3D estereoscópico. En el menú desplegable Resolución, seleccione Personalizado.

En el cuadro de diálogo Resolución personalizada que se abre, introduzca el ancho y el alto en píxeles y haga clic en Aceptar.

Si la casilla **Mantener relación de aspecto** está disponible, puede comprobarla para conservar la misma relación de aspecto al cambiar el ancho o el alto.

Referencias de pantalla - Resolución personalizada

Este cuadro de diálogo le permite configurar la resolución de su vídeo de 360 grados durante el guardado. Para establecer una resolución personalizada, haga clic en el botón Guardar de la barra de herramientas y seleccione la opción Archivo de vídeo 360. En el menú desplegable Resolución, seleccione Personalizado.

En el cuadro de diálogo Resolución personalizada que se abre, introduzca el ancho y el alto en píxeles y haga clic en Aceptar.

La anchura debe ser exactamente el doble de la altura para los vídeos de 360 grados.

Referencias de pantalla - Velocidad de fotogramas personalizada

Este cuadro de diálogo le permite configurar la velocidad de fotogramas (número de fotogramas por segundo) para su vídeo. Para establecer una velocidad de fotogramas personalizada, haga clic en el botón Guardar de la barra de herramientas y seleccione cualquiera de las opciones Disco: Crear disco de datos, Equipo/Datos, Dispositivo portátil o 3D estereoscópico. En el menú desplegable Velocidad de fotogramas, seleccione Personalizado.

En el cuadro de diálogo Velocidad de fotogramas personalizada que se abre, introduzca la velocidad de fotogramas y haga clic en Aceptar.

La velocidad de fotogramas predeterminada es **Velocidad de fotogramas variable (VFR)**, pero el cuadro de diálogo permite al usuario seleccionar **Velocidad de fotogramas constante (CFR)** seleccionando la casilla **Velocidad de fotogramas constante**.

Referencias de pantalla - Formato detectado

Este cuadro de diálogo muestra el formato detectado de la secuencia de vídeo durante el proceso de guardado. Para detectar el formato de su vídeo, haga clic en el botón Exportar vídeo en la barra de pestañas Inicio y seleccione una de las siguientes opciones: Archivo de vídeo, Archivo de vídeo 3D, Vídeo portátil, Vídeo sin pérdida, Disco de película de DVD, Disco de datos de DVD, Secuencia de imágenes, YouTube, Flickr, Dropbox, Google Drive, OneDrive o Vimeo.

Haga clic en el botón Detectar situado junto al campo Predeterminados. Detectar ajustará el formato de resolución de salida de vídeo en función del tamaño de la pantalla del monitor.

Si desea utilizar un formato diferente, puede seleccionar el formato en la lista desplegable Ajustes preestablecidos.

Haga clic en Aceptar para utilizar el formato seleccionado como formato de salida.

Referencias de pantalla - Elegir carpeta base a reflejar

Esta funcionalidad le permite copiar la estructura de la carpeta (carpetas y subcarpetas) de su carpeta "base" en otra ubicación. Es ideal si desea convertir su completa biblioteca de música, incluyendo la estructura de la carpeta, a una nueva ubicación.

Elegir carpeta base a reflejar

Marque esta casilla si desea que las carpetas que contienen los archivos que ha añadido a Switch sean copiadas con los nuevos archivos convertidos.

Cuando presiona el botón de conversión, aparece una ventana solicitando que elija la carpeta base a copiar. Esta carpeta debe contener (en algún momento) todos los archivos que ha añadido a Switch para la conversión. Por ejemplo, si ha añadido todos los archivos en "C:\Música\artistas\álbumes" sus opciones para la carpeta base serían "música", "artistas" y "álbumes."

La nueva carpeta base y todas sus subcarpetas serán copiadas a la ubicación de salida que especificó en el campo de salida en Switch. De modo que si su carpeta de salida ha sido establecida para "C:\Documentos\Música convertida" y especifica la carpeta base como "C:\Música" los archivos convertidos serán copiados en "C:\Documentos\Música convertida\Música.." con las carpetas que contienen su música siendo recreadas ahí.

Referencias de pantalla - Configuraciones de reconocimiento de voz

Switch usa un procesador de reconocimiento de voz para generar una aproximación de las palabras que se pronuncian en el archivo de audio. Elegir un procesador y un perfil desde la lista desplegable.