

## Edición de audio. 2ª parte

El objetivo de esta parte es la profundización en el uso de editores de audio.

Todo el material necesario se cubre en los manuales de Wavelab.

En el directorio \ltav\audioclips tiene material variado para el desarrollo de la práctica: fondos musicales y efectos de sonido con ruidos variados.

Utilice este material para montar una banda sonora compleja. Puede intentar lo que desee pero siga un esquema que le obligue a utilizar las funciones del editor.

Este es un EJEMPLO de escena sonora:

1. Fondo musical de lux-aeterna.wav (algo siniestro)
2. Se abre una puerta (creaking-door.wav)  
Imagine que la puerta da a una sala donde suena tanz.wav
3. Paso gradual de lux-aeterna a tanz  
Esto se puede sofisticar bastante. Si oyese tanz a través de una puerta ésta crearía un efecto de filtro paso-alto y atenuación. Por tanto la transición podría ser en tres pistas: lux-aeterna-tanz (paso-alto)-tanz (reverberada).
4. Voz en la sala por el lado derecho
5. Se cierra la puerta (creaking-door.wav pasada al revés).

### NOTA IMPORTANTE:

El material sonoro no tiene porqué ser consistente en cuanto a frecuencia de muestreo y resolución. En concreto los "efectos de sonido" vienen de una base de datos de dominio público y están muestreados a 11025 Hz con 8 bits en mono. Los archivos de "musica" están a 44100, con 16 bits en estéreo.

Wavelab exige que todos los sonidos tengan el mismo formato. Para realizar conversiones es cómodo utilizar las funciones de remuestreo de las ventanas de onda.