

Fundamentos multimedia

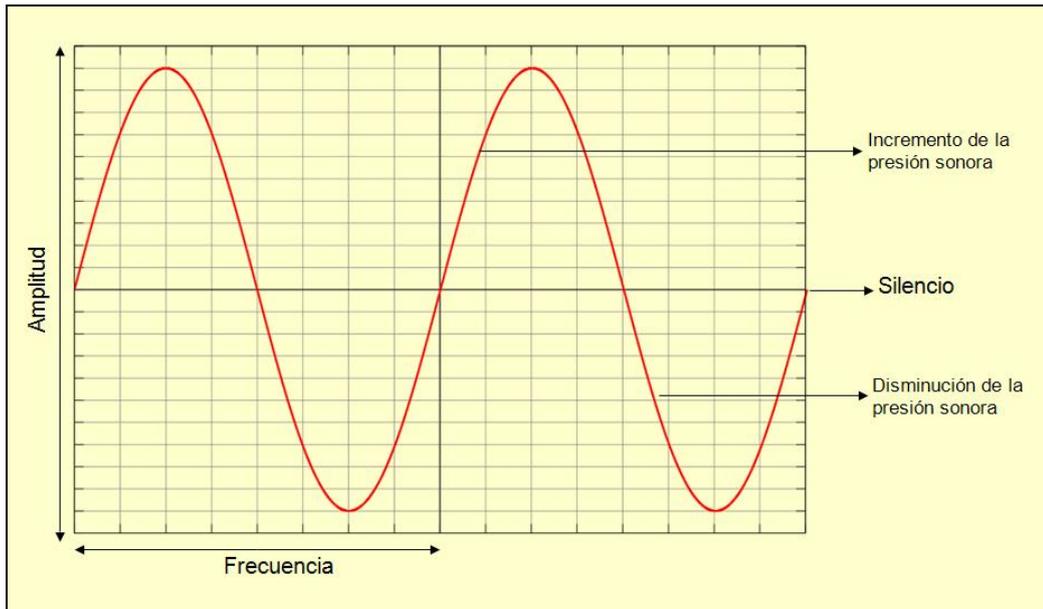
1.- Rudimentos de audio digital.

El sonido mediante dos parámetros: la frecuencia y la amplitud.

La frecuencia se mide en hercios (Hz) y determina la altura tonal del sonido.

El oído humano es capaz de percibir frecuencias entre los 20 y los 20.000 Hzs.

La amplitud (el "volumen") se mide en decibelios (dB) y es una unidad relativa (mide la diferencia de amplitud entre dos fuentes sonoras). En audio se establece un límite superior de 0db, de manera que cada sonido se sitúa a $-X$ dBs de ese límite superior (por ejemplo, un sonido a -6 dBs se percibe "a más volumen" que uno de -12 dBs).



Para digitalizar audio se muestrea y cuantifica cada uno de estos parámetros: la frecuencia mediante la *frecuencia de muestreo* (p. ej. 44.100 Hz o 48.000 Hz) y la amplitud mediante la *profundidad de bits* (16, 24, 32 bits, generalmente).

2.- Descripción de la información de Pista y del Mezclador

Volumen (imagen de un <i>crescendo</i>)	Panorama (imagen estéreo)
Mute/Solo (M/S)	Entrada/Salida (Flechas izquierda y derecha)
Efectos (FX) Envíos (flechas)	Ecuación (EC)

3.- Importación y exportación de archivos de audio

Para abrir acudimos al Navegador de medios o arrastramos un archivo al programa.

Una vez lo hayamos editado, para exportarlo usaremos la ruta Archivo_ Exportar.

4.- Herramientas

Mover, Cuchilla, Desplazar, Selección de tiempo

5.- Fundidos de entrada, salida y cruzados.

Lineal/Coseno. Manteniendo Ctrl. al arrastrar el tirador del fundido.

Aparecer/Desaparecer (fundidos de entrada y de salida).

6.- Automatización

Mediante fotogramas clave

Sobre la representación gráfica de la onda podemos hacer clic y crear un fotograma clave. Con ellos podemos modificar el volumen y el panorama.

Mediante Escribir/Leer/Tocar

Alternativamente podemos modificar la automatización cambiando el modo de la pista de Leer a Escribir. Nuestros movimientos en el mezclador se registrarán