

## Práctica 3 - Audacity

### Proyectos con Audacity

#### Proyecto 1. Mezcla de música ambiental con voz

- Escoja un audio de música ambiental.
- Con el comando *Archivo > Importar > Audio* abra otro archivo de audio, que contenga voz.
- Con el botón reproducción, Audacity los mezcla automáticamente.
- Con la herramienta de desplazamiento en el tiempo ajuste la posición de las pistas hasta que estén sincronizadas de la manera en que se desee.
- Si se escucha saturación, no presente en los archivos originales, quiere decir que el volumen combinado de las dos pistas es demasiado alto. Seleccione una o ambas pistas y con el efecto *Amplificar* reduzca los volúmenes hasta que no se escuche más sonido saturado.
- Exporte como archivo WAV o MP3.

#### Proyecto 2. Armonías

- Grábese a sí mismo cantando.
- Duplique una parte de la señal.
- Cambie una de las señales duplicadas medio tono o un tono hacia arriba en la escala.
- Si no lo están, sincronice las pistas con la herramienta de desplazamiento en el tiempo. Deslice las pistas hasta que suene en armonía una con la otra.
- Exporte como archivo WAV o MP3.

#### Proyecto 3. Grabe fuentes de sonido en pistas separadas

- Grabe diversas pistas con efectos de sonido, música y voz.
- Agrupe las pistas destinadas al canal izquierdo y aquellas destinadas al canal derecho.
- Utilice la opción *Hacer pista estéreo* del menú de la pista.
- Exporte como archivo WAV o MP3.

#### Proyecto 4. Efectos de sonido

- Un proyecto de videojuego en Unity necesita los siguientes efectos de sonido:
  - Pasos al caminar
  - Un grito desgarrador de caída
  - Un golpe con el puño a un robot
  - El encendido de un cohete en la espalda del personaje principal
- Realice alguna(s) propuesta(s) para estos efectos.