

## Módulo 2: Técnicas Avanzadas de Sonorización

**INFORMA**  
CONSULTORES

# Principales efectos

- Reverb (reverberación) :La **reverberación** es un fenómeno sonoro producido por la [reflexión](#) que consiste en una ligera permanencia del sonido una vez que la fuente original ha dejado de emitir. Nos sirve para posicionar la voz en un espacio determinado.. Iglesia...emular un recuerdo o un pensamiento.

Uso de la sala	$T_{60}$ (s)
Teatro y palabra hablada	0.4 - 1
Música de cámara	1 - 1.4
Música orquestal	1.5
Ópera	1.6 - 1.8
Música coral y sacra	hasta 2.3



# Principales efectos II

- Echo/delay (eco): es un efecto de sonido que consiste en la multiplicación y retraso modulado de una [señal sonora](#). Una vez procesada la [señal](#) se mezcla con la original. El resultado es el clásico efecto de [eco](#) sonoro.  
**Retraso:** es el tiempo que tarda en producirse un eco, suele medirse en [milisegundos](#) o estar sincronizado con un [tempo](#).  
**Feedback o retroalimentación:** es la cantidad de veces que se repite la señal sonora pudiendo ser cualquier valor entre una e infinito.

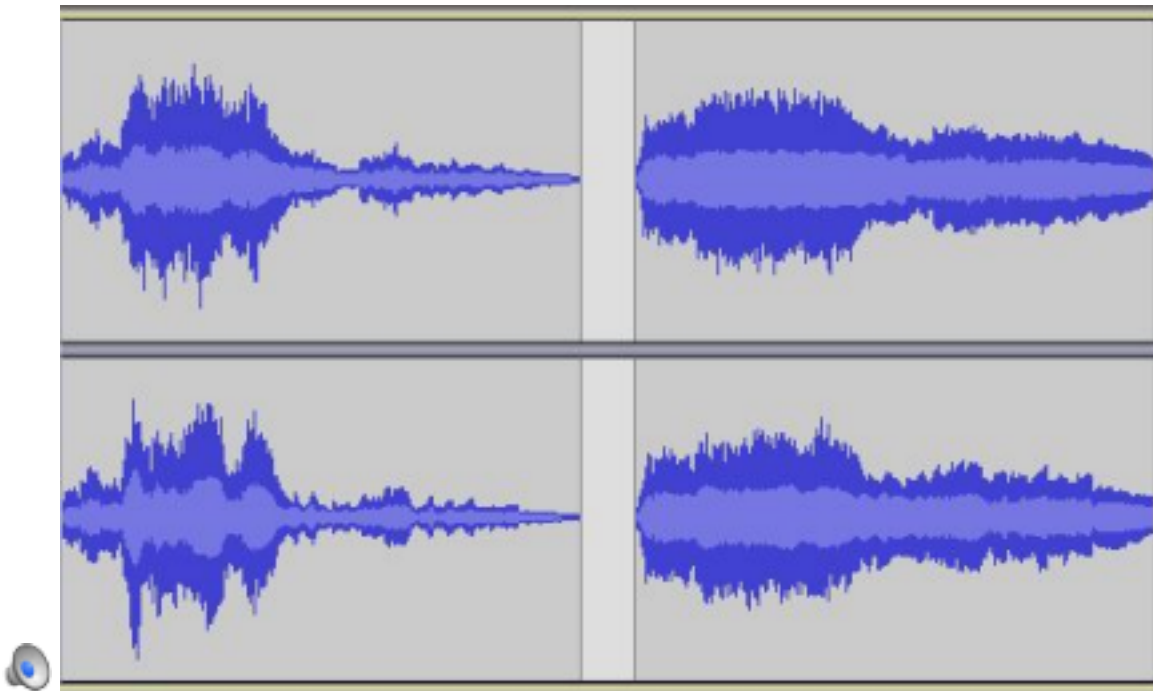


# Principales efectos III

- Existen muchas combinaciones de efectos basados en : •
  - tono o pitch.
- -flanger:sonido metalizado oscilante, sobre todo en frecuencias medias y altas. El efecto *flanger* se obtiene duplicando la [onda sonora](#) original; una de las ondas se mantiene limpia de procesado, mientras que a la segunda se le aplica un.
- -chorus:El efecto Chorus es la resultante de retrasar una señal original en tiempo y mezclarla con una señal modulada.
- Entre sus usos destaca el del enriquecimiento de la señal, ya que produce la sensación de que varios instrumentos tocando en conjunto o varias voces cantando al unísono.
- distorsión.
- Reverse o revertir.
- Infinitas combinaciones....

# Dinámica

- Compresor: un **compresor** es un procesador de sonido destinado a reducir el margen dinámico de la señal. Esta tarea, se realiza reduciendo la ganancia del sistema, cuando la señal supera un determinado umbral.

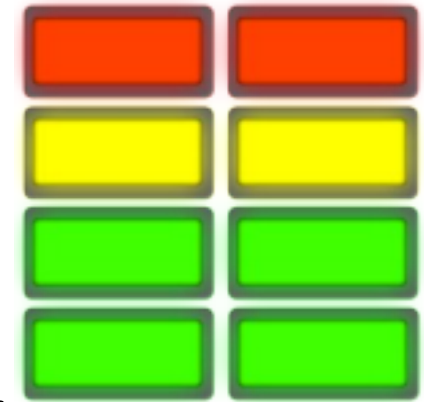


# Dinámica II

- Noise gate ( puerta de ruido): elimina el posible ruido de fondo en las partes de silencio de la grabación que es cuando más se nota.
- Fade in - fade out ( aparecer – desvanecer ):Entrada de menos a más o salida de más a menos volumen.

# Mezcla

- Comprueba siempre que la voz esté en primer plano y la música no la tape ni afecte a la inteligibilidad.
- Procura normalizar tu mezcla a 0db cuando acabes para que se oiga a un buen volumen. •



NUNCA LLEGUES AL ROJO DIGITAL.

# Librería de Efectos de sonido

- - <https://www.freesound.org/>
- <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/>
- Puedes usar efectos para recrear situaciones o acciones que acompañen a la locución. Recuerda que los sonidos también tienen derechos a la hora de elegirlos.

# Música de librería

- Depende de la licencia de la música puedes usarla o comprarla. Averigua qué músicas son las adecuadas para cada proyecto.
- <https://www.epidemicsound.com/>  
(bajo suscripción)
- 
- <http://dig.ccmixer.org/> (gratis)
- 
- <http://www.freeaudiolibrary.com/es/>  
(pago por cada canción)

# Conclusión

- Experimenta con todos estos parámetros para ir desarrollando tu oído para reconocer cada uno de los matices posibles.

- Experimenta



- ¡Experimenta!



Consentimiento RRSS



Cuestionario Satisfacción