

Creación de una banda sonora para cine mudo con *Soundcool*

A continuación encontraréis algunas configuraciones útiles para emular efectos sonoros del cine¹:

[Imitar el sonido de una conversación a través del teléfono](#)

[Emular un sonido de lejanía](#)

[Sonido en una catedral o caverna](#)

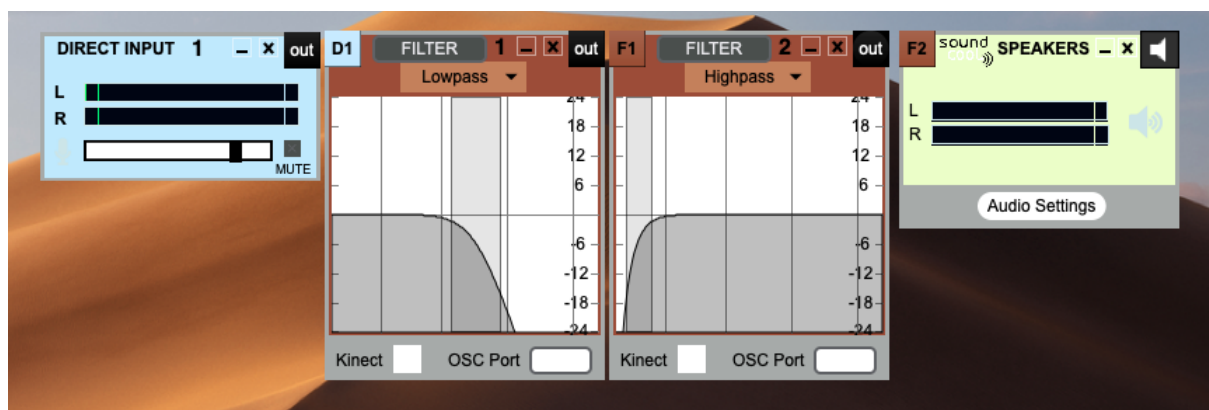
[Voz muy grave o aguda \(miedo, humor...\)](#)

[Efecto de música en la habitación de al lado \(o cuando vas al baño de una discoteca\)](#)

[Efecto de sonido en movimiento \(coche que pasa, pasos de persona caminando...\)](#)

Imitar el sonido de una conversación a través del teléfono

- **Módulos utilizados:** Direct Input, dos Filter (uno Highpass y uno Lowpass), Speakers
- **Configuración de los módulos:**
- **Explicación técnica:** el sonido que se transmite a través de una línea telefónica suele comprimirse en un rango de entre los 300Hz y los 3400Hz. Por tanto, debemos aplicar un filtro que deje pasar el sonido por encima de los 300Hz y otro que deje pasar el sonido por debajo de los 3.400Hz.



¹ Asesoramiento técnico a cargo de Jorge Sastre, director de *Soundcool*

Emular un sonido de lejanía

- **Módulos utilizados:** Direct Input, VST (con un efecto TAL-Reverb²), Filter (Lowpass), Speakers.
- **Configuración de los módulos:**
- **Explicación técnica:** El efecto reverb da sensación que el sonido proviene de lejos ya que rebota en diferentes lugares antes de llegar al oído, mientras que el filtro Pasa-bajos hace que las frecuencias agudas se atenúen, como ocurre en la realidad.



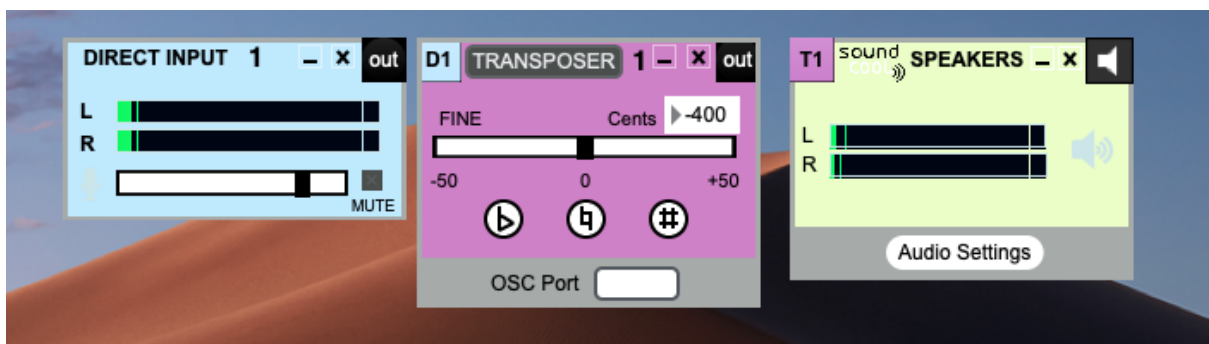
² Se debe descargar el plug-in Tal-Reverb 4:
<https://tal-software.com/products/tal-reverb-4>

Sonido en una catedral o caverna

- **Módulos utilizados:** Direct Input, VST (con un efecto TAL-Reverb), Speakers.
- **Configuración de los módulos:** VST TAL-Reverb con rueda *Dry/Wet* al máximo (*Dry* es el sonido sin efecto y *Wet* es con efecto; la rueda regula el porcentaje de ambos).
- **Explicación técnica:** El efecto Reverb emula la reverberación de los espacios grandes, con rebotes del sonido en sus muros.

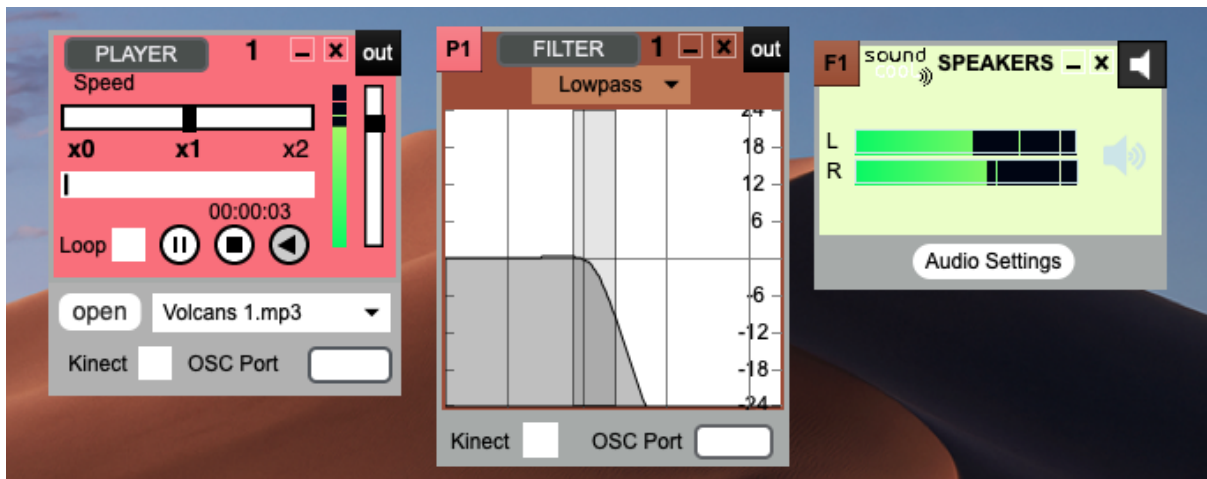
Voz muy grave o aguda (miedo, humor...)

- **Módulos utilizados:** Direct Input, Transposer, Speakers.
- **Configuración de los módulos:** Transposer a -400 o -500 aprox. (botón Bemol) da un efecto de voz grave. Transposer de 400 a 600 aprox. (botón Sostenido) da un efecto de voz aguda.



Efecto de música en la habitación de al lado (o cuando vas al baño de una discoteca)

- **Módulos utilizados:** Direct Input, Filter (Lowpass), Speakers.
- **Configuración de los módulos:** El filtro debe dejar pasar solo las frecuencias más graves.
- **Explicación técnica:** Las frecuencias graves se transmiten mejor que las agudas por contacto, de manera que atraviesan mejor las paredes que las agudas.



Efecto de sonido en movimiento (coche que pasa, pasos de persona caminando...)

- **Módulos utilizados:** Player (o Direct Input), Pan, Speakers.
- **Configuración de los módulos:** la barra lateral del módulo Pan permite volcar el sonido a los altavoces izquierdo (L) o derecho (R). Usando una Kinect se puede mover el sonido hacia un lado u otro con el movimiento del brazo.

