

# ¿DE DÓNDE PROVIENEN LOS SONIDOS?

AUDIO

LOS SONIDOS PROVIENEN DE MUCHAS FUENTES, ALGUNAS NATURALES Y OTRAS NO TAN NATURALES. LAS FUENTES DE SONIDOS DEPENDEN DE LAS NECESIDADES Y REQUISITOS DEL JUEGO.

Érase una vez, la única forma de obtener sonido para la producción era **crearlo uno mismo**.

Si necesitabas el sonido de un suave riachuelo fluyendo a través de un prado, **salías a buscar un riachuelo y lo grababas**. Si necesitabas pasos para un video, **los creabas tú mismo**.



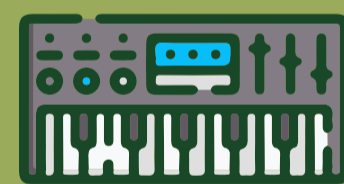
Para una película de ciencia ficción, puedes **crear sonidos desde cero con un sintetizador**.

Poco después de que el CD alcanzara una popularidad significativa, las compañías cinematográficas y los ingenieros **comenzaron a crear vastas bibliotecas de efectos de sonido y pusieron estas bibliotecas a disposición de otros diseñadores para que las compraran**. La práctica continúa hoy, pero Internet ha cambiado las reglas del juego.

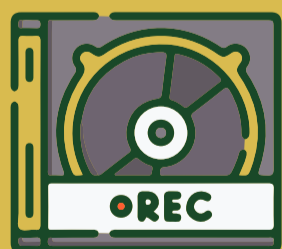
## BIBLIOTECAS DE EFECTOS DE SONIDO ESTÁNDAR DE LA INDUSTRIA



Hoy en día, el mercado ofrece **bibliotecas de todo tipo**: Desde sonidos de dibujos animados hasta sonidos de fondos ambientales.



Los diseñadores de sonido **mezclan, editan y recombinan sonidos** de estas bibliotecas para producir **creaciones originales**.



Por lo general, es recomendable crear tus propios sonidos, pero **los sonidos originales toman tiempo y pueden ser costosos**.



No hay vergüenza en el uso de bibliotecas de sonido, pero es preferible **personalizar** cualquier fuente para evitar que suene demasiado genérico.

