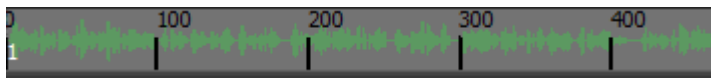
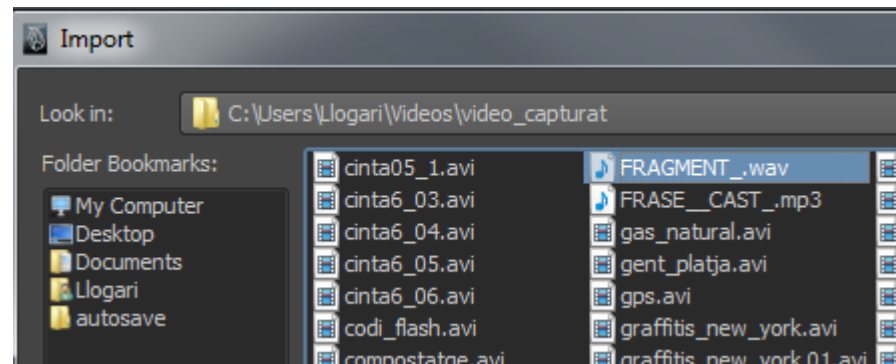


## Autodesk Maya: sincronització d'àudio

### Pas 1 de 3

Quan treballem amb animacions és molt freqüent basar els temps de durada de cada acció a una pista àudio gravada prèviament. **Maya** ofereix la possibilitat de poder veure i escoltar l'àudio directament a través de la línia de temps. Això facilita enormement la seva sincronització.

Per poder veure l'àudio a la línia de temps hem d'anar al menú **File | Import** i seleccionar l'arxiu d'àudio que més ens interessi. És convenient, per gastar els mínims recursos de l'ordinador, que l'àudio que fem servir sigui de format d'ona, és a dir arxius **.wav** en el cas de **Windows** i arxius **.aif** en el cas de **Mac**. Encara que hi ha altres tipus d'arxius que també són **compatibles amb Maya**, d'aquesta manera no obligarem al processador a haver de descodificar l'arxiu d'àudio mentre es reproduïx l'animació cosa que podria provocar retards en la mateixa amb les inesperades desincronitzacions posteriors un cop acabada tota la feina.



Un cop importat l'arxiu seva gràfica quedarà automàticament plasmada a la línia de temps

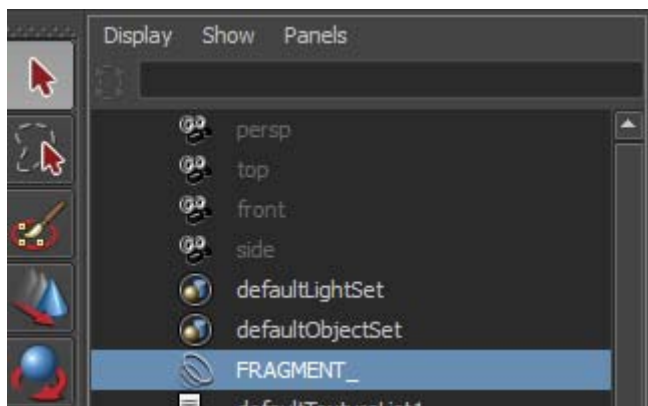
## Autodesk Maya: sincronització d'àudio

### Pas 2 de 3

Si proveu a reproduir l'àudio importat és probable que depenent de la configuració de cadascú, o bé no s'escolti o bé ho faci de manera accelerada o alentida.



Perquè l'àudio incorporat s'escolti a temps real hem de fer clic amb el botó secundari del ratolí a sobre de la línia de temps i del menú emergent que apareixerà escollir l'opció **Playback Speed | Real-time**. Amb això l'àudio es reproduirà a temps real i podrem escoltar amb tota exactitud el que sona a cada fotograma i per tant realitzar una sincronia perfecta entre el que es veurà en pantalla i el que s'escoltarà quan l'animació ja estigui acabada.



Un cop sincronitzat l'àudio si volem eliminar-lo per no haver-lo de seguir arrossegant dins del nostre projecte, haurem d'anar a la finestra de l'**Hypergraph** i al menú **Display** d'aquesta finestra activar la casella de verificació de **DAG Objects Only**. Això ens mostrarà una llista d'elements en la qual trobarem l'arxiu d'àudio. El seleccionarem de la llista i al menú principal acudirem a **Edit | Delete**. Amb això l'àudio quedarà esborrat del projecte.

Al vídeo següent podeu veure pas a pas tot el procés aquí explicat.

# Autodesk Maya: sincronització d'àudio

Pas 3 de 3

