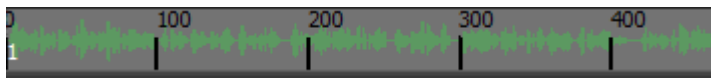
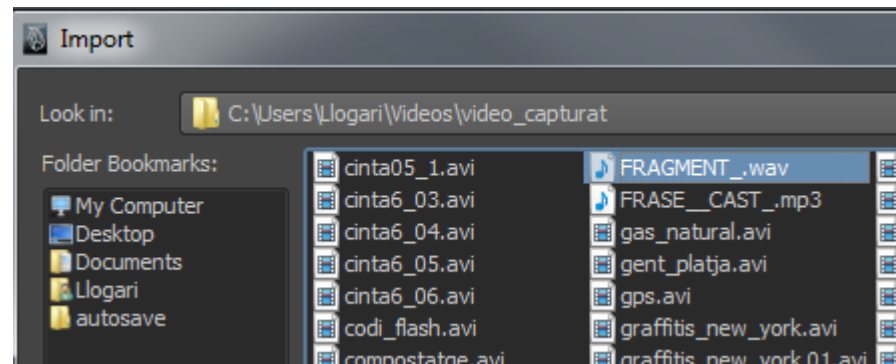


# Autodesk Maya: sincronización de audio

## Paso 1 de 3

Cuando trabajamos con animaciones es muy frecuente basar los tiempos de duración de cada acción a una pista audio gravada previamente. **Maya** ofrece la posibilidad de poder ver y escuchar el audio directamente a través de la línea de tiempo. Esto facilita enormemente su sincronización.

Para poder ver el audio en la línea de tiempo debemos acudir al menú **File | Import** y seleccionar el archivo de audio que más nos interese. Es conveniente para gastar los mínimos recursos que el audio usado sea de formato de onda, es decir archivos **wav** en el caso de **Windows** y archivos **aif** en el caso de **Mac**. Aunque hay otros tipos de archivos que también son **compatibles con Maya**, de esta forma no obligaremos al procesador a tener que descodificar el archivo de audio mientras se reproduce la animación, cosa que podría provocar retrasos en la misma con las posteriores inesperadas desincronizaciones una vez terminado todo el trabajo.



Una vez importado el archivo su gráfica queda automáticamente plasmada en la línea de tiempo.

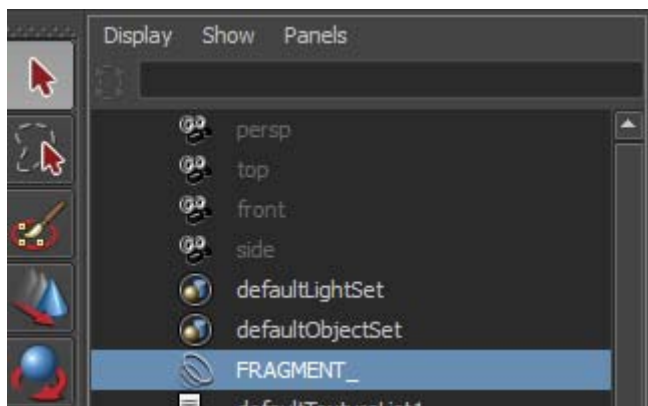
## Autodesk Maya: sincronización de audio

### Paso 2 de 3

Si probáis a reproducir el audio importado es probable que dependiendo de la configuración de cada cual, o bien no se escuche o bien lo haga de forma acelerada o ralentizada.



Para que el audio incorporado se escuche a tiempo real debemos hacer clic con el botón secundario del ratón encima de la línea de tiempo y del menú emergente que aparecerá escoger la opción **Playback Speed | Real-time**. Con ello el audio se reproducirá a tiempo real y podremos escuchar con toda exactitud lo que suena a cada fotograma y por consiguiente realizar una sincronía perfecta entre lo que se verá en pantalla y lo que se escuchará cuando la animación esté terminada.



Una vez sincronizado el audio si queremos eliminarlo, para no seguir arrastrándolo dentro de nuestro proyecto, deberemos ir a la ventana del **Hypergraph** y en el menú **Display** de esta ventana activar la casilla de verificación de **DAG Objects Only**. Esto nos mostrará una lista de elementos en la que encontraremos nuestro archivo de audio. Lo seleccionaremos de la lista y en el menú principal acudiremos a **Edit | Delete**. Con ello el audio quedará borrado de nuestro archivo.

En el vídeo siguiente podéis ver paso a paso todo el proceso aquí explicado.

# Autodesk Maya: sincronización de audio

Paso 3 de 3

