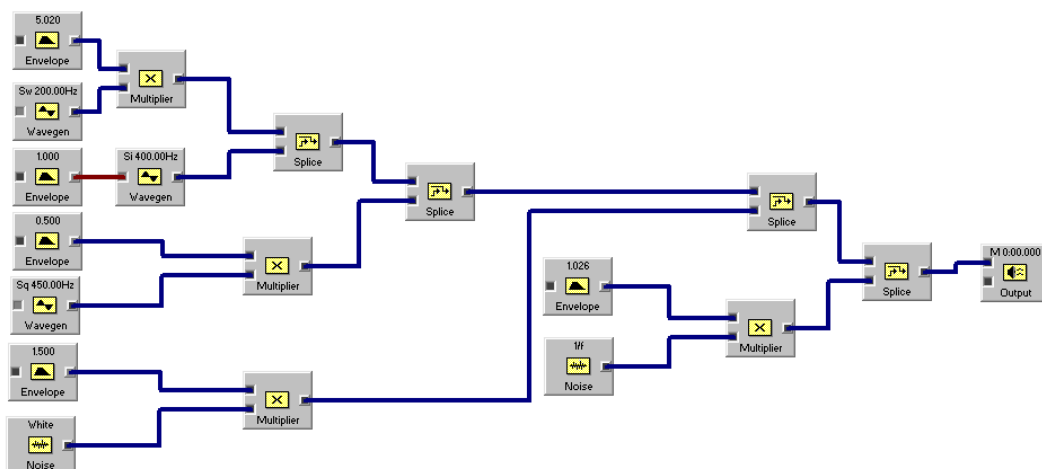


Il task da svolgere per la prova in itinere riguardano la creazione di due tracce audio, la prima da 0 a 9:00 sec, la seconda da 9:01 a 19:00 sec.

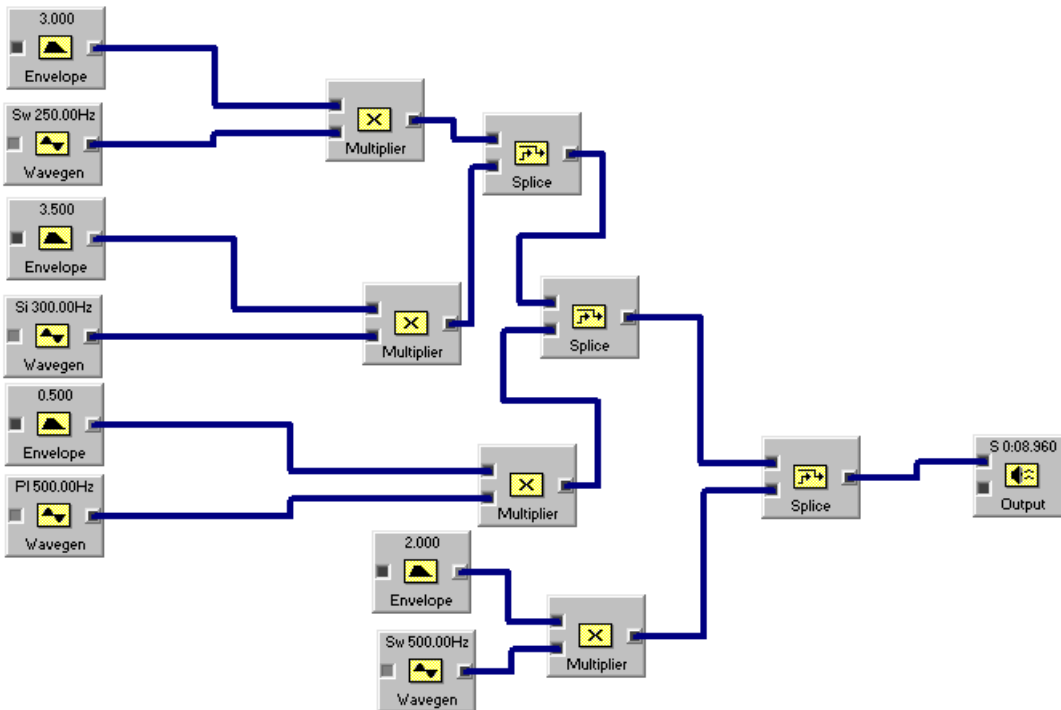
Le due tracce audio montate su una clip video raffigurante uno spezzone di episodio estratto da Road Runner, celebre cartone animato americano, riproducono i toni "percepiti" visionando il video stesso.

L'audio generato, 16bit 22KHz, con Audio FX2 (sound effects generator, sound processor and virtual synthesiser for Windows 98) attraverso una GUI rappresentante lo schema a blocchi della traccia in esame permette di esportare la stessa in formato *.wav, così ho potuto inserire le due tracce in successione in un progetto Windows Movie Maker aggiungendo la clip video in esame e producendo il file Filmato+audio.mp4 che rappresenta l'interpretazione dell'esaminando dei suoni nel cartone animato.



[Fig 1: traccia1]

Tramite dei tool di tipo splice ho definito il flow temporale della traccia; nella prima, ho usato un tool di tipo inviluppo per dare la forma all'onda di 5 secondi nel dominio del tempo, un tool di tipo generatore d'onda per dare una forma alla stessa, nella frequenza, a dente di sega a 200 Hz per il **clacson**; il rumore relativo alla **distensione dell'elastico** è un'onda di 1 secondo con forma esponenziale nel tempo e sinusoidale a 400Hz nella frequenza; la **contrazione dell'elastico** è un'onda di 0.5 secondi esponenziale negativa nel tempo e quadra a 450 Hz nella frequenza; i due successivi **tonfi** dell'animale sono prodotti usando per ognuno un'onda esponenziale negativa accoppiata da un multiplexer con tool di tipo rumore bianco.



[Fig 2: traccia2]

I suoni percepiti nella seconda metà del video sono un ulteriore suono di **clacson** implementato come sopra, questa volta di soli 3 secondi a frequenza +50 Hz rispetto alla precedente; i suoni di **corsa in lontananza, arrivo dell'uccello** e il **verso** dello stesso sono creati da onde di rispettivamente 3,5 secondi a 300 Hz (sinusoidale in f), 0,5 secondi a 500 Hz (impulso in f), 2 secondi a 500 Hz (dente di sega in f).