Uso correcto de las tablas (poner aquí información relevante)

* La tabla de metadatos son los sonidos que aparecerán en nuestra biblioteca de sonidos (sonidos finalizados)
* La Cue Sheet son los eventos que tengamos creados en fmod
* Los sonidos se deben dividir según tipo: diálogos, ambientes, SFX y música
* Indicar tipo / evento sonoro / sonido para la biblioteca
  + Ejemplo en la Cue Sheet:

TODO ESTO ES FMOD

* + - Ambiente / río de lava
  + Ejemplo en la tabla de metadatos

TODO ESTO ES .WAV

* + - Ambiente / río de lava / movimiento de lava
    - Ambiente / río de lava / burbujas de lava

Para obtener el **pico** (vas a efectos>>amplificar y el núm que sale a arriba a la derecha ponerlo en negativo)

tener en cuenta que con programas como soundation creo que es más externo que sintético

En la columna efectos tiene que poner todos los parámetros que se toquen en FMOD, principalmente todos aquellos que son automatizaciones para el juego. Luego, para cada evento, hay que ponerle un link al sonido que le corresponda (si es compuesto, que lo busquen)

Y en la columna Método de obtención y procesamiento hay que poner el enlace si es externo o Estudio DLSI si es grabado, y además hay que poner todos y cada uno de los cambios que se le han aplicado al sonido

Y cada uno de los .wav, o .mp3 o lo que sea, tiene que tener un link al archivo.

carpeta con todas las cosas en Audacity y Csound

Los archivos de sonido se los pasas como banco de FMOD y ahí no está ordenado en Hard, Foley,..., está ordenado siguiendo la estructura de quién va a llamar a ese evento. Escribirlo

la carpeta esta con todo el proyecto ordenar por Foleys, Hards, Sintéticos