

# Audio Spark AR

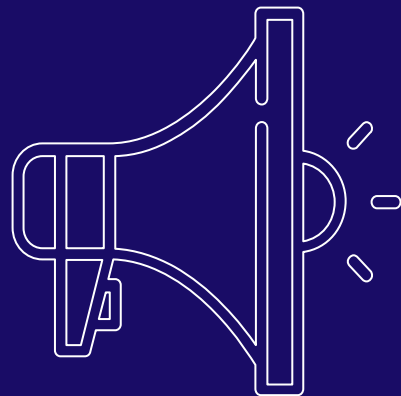
Jorge Perez  
Iren Martínez



# INTRODUCCIÓN

Todos los efectos de Spark AR incluyen un **micrófono**. Esto captura la voz del usuario y la reproduce en el efecto.

También se puede agregar un objeto llamado **altavoz** para reproducir clips de audio.





01

## MICROFONO

El micrófono captura el sonido detectado por el micrófono del dispositivo cuando se utiliza su efecto y lo reproduce en la escena. Para desactivar esto, marque la casilla junto a Desactivar micrófono en el Inspector.

Se puede modificar y distorsionar el sonido en el “editor de parches”

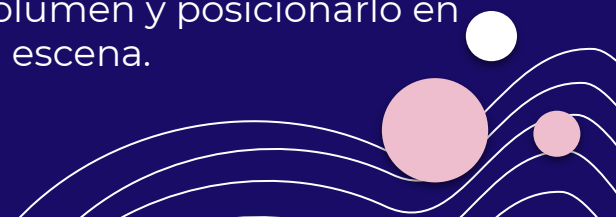
02

## ALTAVOZ

Con el altavoz podemos agregar un sonido externo, ya sea de la librería de Spark Ar o el que nosotros deseemos.

Si se desactiva la opción Audible el sonido se desactivará.

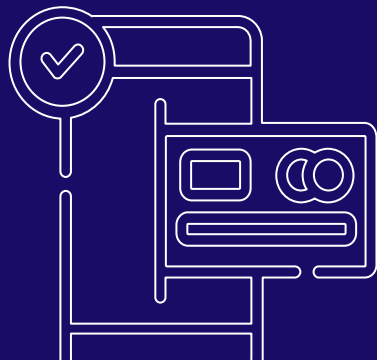
Posibilidad de ajustar el volumen y posicionarlo en la escena.



03

## CLIPS DE AUDIO

Admite archivos mono **M4A**, con una frecuencia de muestreo de **44,1 kHz** y una resolución de **16 bits**.



## Importación

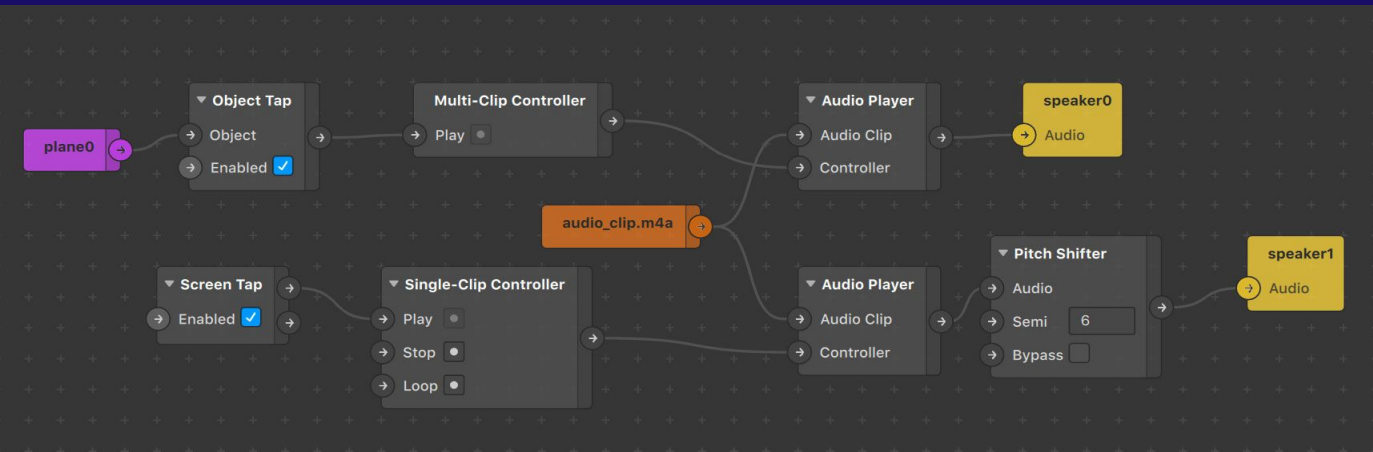
Importar un clip de audio, en **panel Activos:**

- Agregar activo
- Importar desde el ordenador
- Seleccione el clip de audio

## 04

# MODIFICACIÓN DE AUDIO

- Controlar uno o varios clips
- Retraso auditivo
- Eliminar el ruido de fondo
- Distorción
- Importación música de instagram
- Moduladores de voz
- Reverberación





05

## CONTROLADOR REPRODUCTOR AUDIO

- Se reproducirá al inicio del efecto
- Posibilidad de reproducir en bucle (loop)
- Iniciar y detener el audio en respuesta de una señal

