# Crossmedia: les 1 – audio

**Luid & stil** = volume of amplitude

* uitgedrukt in DB
* Trilling die door medium verplaatst (lucht, water, ...)
* Amplitude = hoeveel volume het geluid kan innemen

**Hoog en laag** = toonhoogte/frequentie

* Uitgedrukt in Hz = snelheid van vibratie/trilling/oscillatie
* Hoe sneller, hoe hoger de toon

**Helder en dof** = frequentie \* amplitude

* Afhankelijk van hoe luid bepaalde frequenties zijn zal iets doffer of helderder klinken
* Hoge frequenties lage amplitude = helder
* Lage frequenties hoge amplitude = dog

**Mono/stereo**

Mono = 1 kanaal/luidspreker

Stereo = 3D geluid, ruimtelijke weergave, twee luisprekers = 2 kanalen

# Audition

**Geluidsbestand openen**

* File > Open > Bestand kiezen of in “Files” tab “open file” knop

**Mediabrowser**

* Window > Mediabrowser
* Heeft previews van audio
* Auto preview = optie dat bij selectie bestand het bestand afspeelt

A blue line on a red background

Description automatically generated

* Meer activiteit bij de oranje plekken

A screen shot of a screen

Description automatically generated

* 2 kanalen dus stereo

In de waveform editor zijn bewerkingen destructief, vanaf ze opgeslaan worden (dus best opslaan als een appart bestand)

**Sample rate** = framerate

**Bit depth** = color depth in video/foto

**Mix**: mono/stereo/surround

**Multitrack** = Meerdere tracks die samen één geluidsbus worden.

**.sesx bestand** = xml bestand met data van positie geluid, hoe luid, ..., maar niet de assets!

Op een track zitten “clips” (deel van een audio bestand)

**Nieuwe track maken:**

* Rechterklik -> add stereo/mono/... track
* Of via Multitracks > Tracks

Multitrack is niet destructief

**Multitrack Tools:**

* Razor = knippen
* Slip tool = een clip verschuiven van timing
* Selectietool

**Waveform Tools:**

* Selecties maken in geluidsspectrum
* Geluid bewerken en delen wissen