

GUIDA PER LA CREAZIONE DI UN PACCHETTO SONORO PERSONALIZZATO

Creare un pacchetto sonoro per worms che rispetti le vostre esigenze è molto semplice, ovviamente le operazioni da seguire cambiano in base al risultato che volete ottenere, ai programmi che volete usare, e al tempo che volete dedicare a questa cosa. Io personalmente ho sempre seguito le seguenti operazioni passo passo, ottenendo buoni risultati. Buon lavoro dunque, e buon divertimento con i vermetti!

Punto 1: Scegliere il soggetto del pacchetto: Può sembrare una boiata, ma scegliere il soggetto o il tema dei suoni per i vostri amichetti è fondamentale per ottenere un buon risultato. Il pacchetto può contenere le voci di personaggi o attori (Germano Mosconi, il sergente maggiore Hartman, Kevin Kostner ecc ecc), dialetti italiani, gruppi di suoni strampalati o anche la vostra voce, sta a voi scegliere quello che più vi piace.

Punto 2: Procurarsi i suoni: In base al soggetto del vostro pacchetto esistono vari modi per procurarsi i suoni. Se avete scelto un attore o un personaggio cercate i video su you tube ed estraete l'audio, oppure, se non volete sprecarvi troppo, prendete un microfono e registrate i pezzi che vi interessano (per i meno esigenti basta il registratore di suoni di Windows, per i più professionali si prega di consultare la sezione di Wavepad Sound Editor). Per estrarre l'audio da You Tube esistono vari metodi, il più semplice è utilizzare l'apposito plugin di Firefox (video2mp3) oppure usare siti specifici, ma non estraggono l'audio per tutti i video. Assicuratevi, inoltre, che tutti i file che vi interessano siano in formato WAV, il Bank editor di worms infatti supporta solo questo tipo di file audio, quindi se avete un file in mp3 dovrete prima convertirlo a wav. Esistono molti programmini freeware reperibili facilmente su internet, convertono praticamente tutti i tipi di file, altrimenti Wavepad può comunque andare bene (finchè si tratta di convertire mp3 in wav tutto ok). Tornando a noi, cercate di procurarvi il maggior numero possibile di suoni, i nostri vermetti infatti sono molto loquaci e dicono una marea di frasi diverse. Una volta che vi siete procurati un numero sufficiente di suoni si passa alla fase dell'assegnazione, ma prima...

Punto 2.1: Se avete a disposizione uno o più file molto lunghi con i suoni che vi interessano (esempio: avete estratto l'audio da dei video) dovrete prima effettuare una fase di "slicing" ovvero di taglio e ridimensionamento. A questo scopo sono utili programmi di editing audio. Io mi sono sempre trovato bene con Wavepad, a cui ho dedicato una guida esaustiva più avanti. Se avete registrato da un microfono sarebbe cosa buona e giusta migliorare i suoni, se ne avete voglia, a questo scopo vi rimando sempre a Wavepad. Ricordatevi sempre di salvare i file in formato wav.

Punto 3: Un volta messi a posto i vostri suoni entrate nella cartella di WA, e poi in quella User e aprite il programma "BankEditor" (icona viola con un altoparlante) vi comparirà la seguente finestra.



Con questo programma creeremo il nostro pacchetto. Nel riquadro nero ci sono tutte le frasi, ciascuna si attiva in base ad un'azione specifica. Ad esempio "Bungee" viene detto ogni volta che si usa il bungee, mentre "Boring" quando un verme avversario finisce il turno senza sparare. Se non sapete a quali frasi corrispondono i termini il mio consiglio è di caricare lo schema "Italian" selezionandolo dal menù a tendina in alto e ascoltatevi tutte le frasi. Avrete più o meno l'idea della cosa e potrete iniziare a lavorare. Per mettere i vostri suoni personali selezionate il campione che vi interessa, dopodiché cliccate su "imposta" presente nella parte destra dell'interfaccia. Comparirà la classica schermata di carica file da cui potete selezionare il percorso dove trovare i vostri suoni. Quando lo avete trovato selezionatelo e cliccate su "apri" e vedrete comparire a destra del nome del campione che avete modificato una barretta blu.



Le funzioni utili per noi poveri wormsmaniaci sono solo un paio, le rimanenti sono solo per Dj e gente con le palle, comunque ecco a cosa servono i pulsantini da sinistra a destra, quelli utili sono scritti in rosso:

Copia la selezione su un nuovo file

Zoom sulla Trim

Dividi il file in due in questo punto

Mixa con un file (vi verrà chiesto di aprire un file)

Inserisci silenzio (vi verrà chiesto il tempo in millisecondi)

Amplifica (vi verrà chiesto di quanto in percentuale)

Normalizza ("lima" il volume sonoro del file, mettete il peak level a 80)

Equalizzatore

Eco

Riverbero

Riproduzione al contrario

Fade in (volume da basso a alto)

Fade out (volume da alto a basso)

Crossfading (roba per Dj)

Riduzione dei rumori fastidiosi (ideale se avete registrato da microfono, lasciate i valori standard)

Cambia velocità e tono (aumenta o diminuisce la velocità e il tono, effetto esilerante)

Cambia velocità (aumenta o diminuisce la velocità)

Cambia tono (aumenta o diminuisce il tono. Hei! Chi ha respirato elio?)

DirectX (aggiunge un effetto directx audio)

Usa plugin VST

Analizzatore di frequenza

Analizzatore del tempo di frequenza

Click pop

Con wavepad è possibile anche registrare suoni dal microfono cliccando sul bottone di registrazione in basso a sinistra.

N.B. Quando usate le funzioni sopra citate a volte il file verrà selezionato in blu, assicuratevi che sia tutto selezionato. Se volete applicare la funzione solo ad una parte del file selezionate prima la parte che vi interessa.

Questo è tutto, le funzioni base sono queste, se vi servono altri chiarimenti basta che fate un fischio!

By Shilvan