

03

## Tipos de áudio

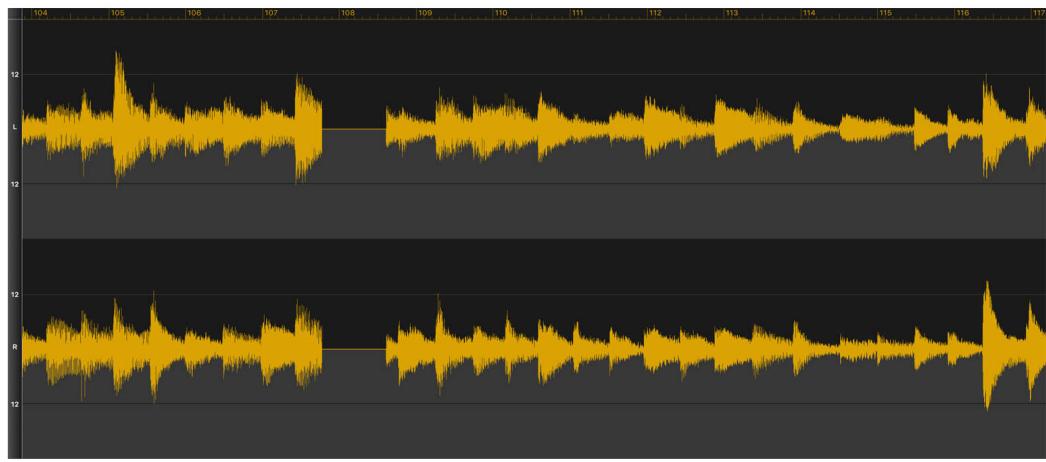
\*\* Mono:\*\*

O som mono só possui um canal de reprodução sonora. Nele não é possível saber se o som vem do lado esquerdo ou direito. Mesmo que esteja ligado à várias caixas de som, o mono não é capaz de produzir efeitos de profundidade, pois há apenas um canal de reprodução. Os outros, caso haja, é apenas uma repetição da primeira da caixa.



### Estéreo/Stereo:

É uma reprodução sonora baseada em dois canais de som, direito e esquerdo, que são sincronizados no tempo. O estéreo localiza a distância, a origem e o sentido do som, que faz com que possa trazer uma sensação de que o áudio vai de um lado para o outro. O módulo estéreo é o padrão de todos, pois este tipo de reprodução sonora foi baseada em nossos ouvidos, onde podemos identificar se um som vem do lado esquerdo ou direito e qual é a sua distância.



### 5.1 e 7.1:

Se você não sabe muito bem o que esses números dizem, não se preocupe: é bem mais simples do que parece. O número que fica à esquerda do ponto descreve quantos falantes comuns o sistema possui. O melhor exemplo disso são os aparelhos de som comuns para ouvir música, como os microsystems, que utilizam dois canais distintos de áudio.

Já o algarismo à direita do ponto descreve o número de subwoofers presentes, que são caixas de som especialmente desenvolvidas para a reprodução de frequências muito baixas, os famosos graves. Este tipo de caixa sempre foi muito conhecido por quem lida com equipamento de som automotivo. Em um home theater 5.1, por exemplo, temos então cinco canais para caixas de som comuns, que geram sons médios e agudos, além de um subwoofer, para os graves. A mesma nomenclatura é aplicada ao 7.1, padrão que começou a se popularizar com a entrada dos leitores de Blu-Ray no mercado.



#### Realidade sonora:

O grande objetivo da disposição das caixas dessa forma é proporcionar um ambiente sonoro mais realista ao assistir a um filme. Quando um helicóptero atravessa o céu, por exemplo, é possível perceber a sua trajetória passando pelas caixas de trás e indo até a frente do sistema, de um modo que já conhecemos há algum tempo nos cinemas.

Mesmo se você estivesse de olhos fechados durante a cena, saberia de onde ele veio e para onde foi. Outro exemplo interessante é em filmes de guerra, como as batalhas medievais repletas de gritos e golpes para todos os lados. Em um sistema 5.1, o espectador fica envolvido no combate, percebendo os sons que vêm de diferentes direções dentro dele, o que torna a experiência do filme ainda mais agradável.