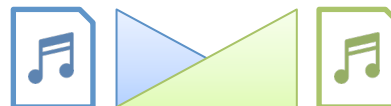


# 4 Técnicas Interactivas para Videojuegos

## #1 Crossfade

Consiste en moverse de un track de música a otro. Mientras el primero baja su volumen a cero, el track entrante lo está subiendo. Esto lo hace muy efectivo cuando se trata de generar contraste.



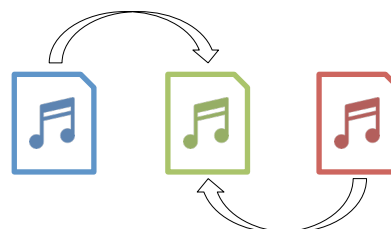
## #2 Crossfade con Transición

Partiendo del mismo principio del punto anterior, ésta se distingue por utilizar un pequeño evento sonoro que “nubla” el “subibaja” de la transición entre ambos tracks.



## #3 Branching

El track de música se divide en varios fragmentos melódicos en donde estos se reproducen en diferente orden dependiendo de su condición.



## #4 Stinger

Los stingers son eventos musicales temporales. Es decir, tienen un espacio y tiempo determinados por una condición para ser reproducidos. Por ejemplo, estos pueden ser pequeñas melodías que se disparan al interactuar con distintos objetos en un escenario.

