



TECNO-VINTAGE

Propuesta de idea

Queremos adentrarnos en la música de los años 20, pero dándole un toque de modernidad al incorporar un poco de electro, creando un estilo "electro-swing". Nos inspiramos en el videojuego "Cuphead", en la canción "Insane" y  **Electro Swing Mix - Best of 2022** . Este toque de electro la convierte en una música ideal para incluirla en un videojuego. Nos gustaría darle un toque retro, metiendo ese efecto o ruido distintivo de las radios de la época. Para que esta música sea parte de un videojuego, la implementaremos utilizando FMOD, haciéndola dinámica y perfectamente adecuada para un juego con una estética similar a los dibujos de Disney de los años

Herramientas Implementación

Para la creación de la música hemos usado reaper, con una serie de plug-ins. Se procede a listar los plugins usados y con qué propósito:

- **Monster Sax** para darle un poco de toque retro jazz se han añadido pequeñas melodías como si tocara un saxo
<https://agushardiman.tv/monster-sax-v1-devian-zikri-the-ultimate-free-saxophone-vst-with-multi-articulations/>
- **Numa Player:** instrumento virtual de piano que permite elegir pianos antiguos.
<https://www.studiologic-music.com/products/numaplayer/>
- **BBC Symphony Orchestra:** instrumento usado para las trompetas. En este estilo musical son muy importante los vientos y este plugin ofrece una gran variedad de instrumentos de viento.
<https://www.spitfireaudio.com/bbc-symphony-orchestra-discover>
- **BlueArp:** arpegiador usamos para música electrónica. Nos ayudó para mejorar la melodía de nuestras canciones.
<https://graywolf2004.net/wp/>
- **Vinyl:** efecto de sonido que ruteamos a nuestros sonidos, para darle ese toque de radio antigua.
- **Drum Monkey:** para generar parte de nuestra percusión usamos este generador de percusión que se adapta al género que elijas.
- <https://unison.audio/drum-monkey?wickedsource=google&wickedid=CjwKCAjw06GyBhBwEiwAzQTmc7Z3Wi0IP-H49FS9hC9nXUAnwPavWYxby03xLszKJ5S>

[SpXDmjEOvNRoCGSEQAvD_BwE&wickedid=562831580288&wcid=14794119275&wv=4&&&gad_source=1&gclid=CjwKCAjwo6GyBhBwEiwAzQTmc7Z3Wi0IP-H49FS9hC9nXUAnwPavWYxby03xLszKJ5SSpXDmjEOvNRoCGSEQAvD_BwE](https://www.izotope.com/en/deals.html?&utm_content=google_21277278398_159423028222_izotope%20software&gad_source=1&gclid=CjwKCAjwo6GyBhBwEiwAzQTmc7Z3Wi0IP-H49FS9hC9nXUAnwPavWYxby03xLszKJ5SSpXDmjEOvNRoCGSEQAvD_BwE)

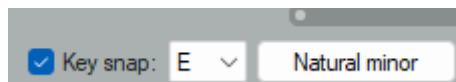
- **Izotope Ozone:** plugin que ofrece herramientas para la masterización de audio que ofrece procesamiento multibanda, ecualización, compresión, limitación y maximización. Es utilizado para dar el toque final profesional a las mezclas de audio.

https://www.izotope.com/en/deals.html?&utm_content=google_21277278398_159423028222_izotope%20software&gad_source=1&gclid=CjwKCAjwo6GyBhBwEiwAzQTmc22r4c4_ZKY9ESBR2oznIHR4er9MiJkTtcgaE75HCGwwgYtoSD_Ls-hoCzuUQAvD_BwE

- **Vytal :** vsti usado para el sonido de bajo.

Tonalidad

Debido a que no sabíamos muy bien la tonalidad a usar nos inspiramos de la canción Insane para la tonalidad. Esta canción usa la tonalidad Em. Aunque nosotras luego en la práctica nos basamos al 100 por cien de esa tonalidad ,muchos de los acordes que usamos se basan en esa tonalidad. Nos ayudó mucho para no estar siempre contando las notas de la tonalidad de Em la función que tiene reaper para snoop las notas ,como se muestra en la imagen de abajo.



Secciones canción

- **Sección init:**
La introducción de la melodía comienza con el sonido de un reloj, acompañado de una percusión y un bajo. Más adelante, se une un piano retro y un saxofón, añadiendo alegría y más capas a la canción. Se utilizan los siguientes acordes: Em, B, D
- **Sección mid:**
Sección donde hay más alegría y suenan muchos instrumentos .Aparecen pequeñas melodías de saxofones y trompetas ,que hacen que no sea tan repetitiva la música. Esta sección está compuesta por acordes Em, G, C , E(aunque este no entre en la tonalidad de Em)y B.

- **Sección hard:**

En esta parte de la canción, queríamos evocar más energía y nerviosismo. Los acordes y la melodía se aceleran, creando una sensación de tensión. Utilizamos los acordes Em, G, B7 y C, combinándolos de dos maneras diferentes. En esta parte la percusión es más “marchosa” y se hace uso de todos los plugins mencionados anteriormente.

FMOD

Otra parte fundamental de nuestro desarrollo del proyecto es la integración de nuestra música en FMOD. Hemos creado dos parámetros esenciales:

- **Control de EQ del master:** Este parámetro se utiliza para modificar el ecualizador (EQ) del master cuando nuestro hipotético juego está en el menú de pausa. Al activar este parámetro, se reducen los agudos para simular la sensación de estar bajo el agua o en una sala cerrada.
- **Cambio de estado de la canción:** Este parámetro permite cambiar entre tres estados diferentes de la canción: “init”, “midi” y “hard”. Cada estado representa una fase distinta de la música, adaptándose a la intensidad del juego.

Estos parámetros nos permiten ajustar la música dinámicamente para mejorar la inmersión y la experiencia del jugador.

Contribuciones personales:

Ambas hemos contribuido en la búsqueda de instrumentos virtuales y en encontrar la musicalidad deseada. Miriam Martín se encargó de las partes de la canción en FMOD para los estados “mid” e “init” (proyecto de Reaper: “pfinalMiriam.rpp”), mientras que Laura Gómez creó la parte “hard” (proyecto de Reaper: “pfinalLaura.rpp”). Finalmente, juntas integramos nuestra música en Reaper y realizamos todos los ajustes de variables necesarios.

Trabajo a futuro

Nos gustaría investigar más sobre este género y profundizar en la teoría musical para mejorar nuestras composiciones. En cuanto a este proyecto, nos hubiese gustado desarrollarlo más. Nuestra intención era añadir más secciones en FMOD para lograr una mayor variación musical, creando transiciones más dinámicas y enriqueciendo la experiencia sonora del juego. Pero en general estamos contentas con el trabajo realizado y hemos cumplido con los objetivos que nos propusimos.