

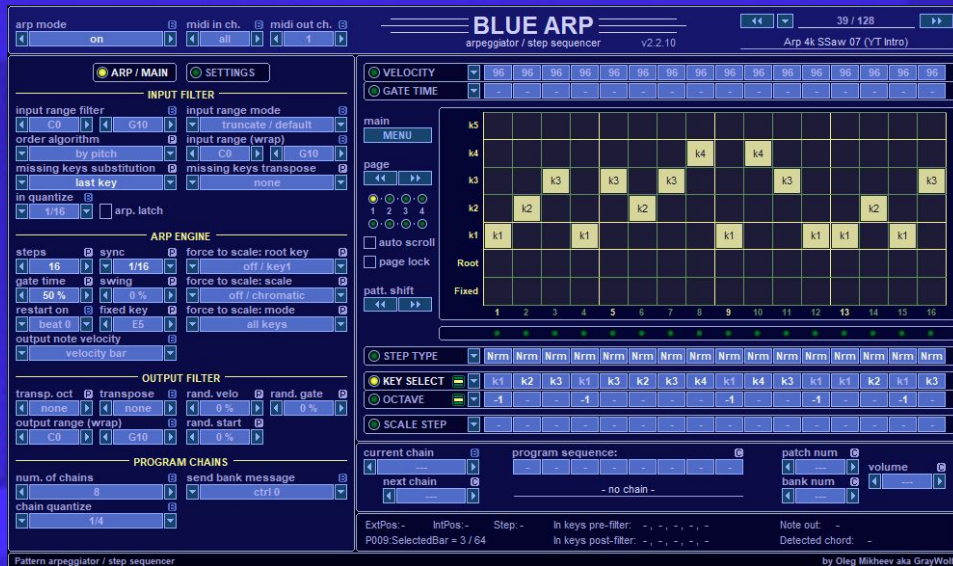
GEOMETRY BASS

Alberto Gómez Castaño

Rubén González Ortiz

IDEA DEL PROYECTO

Conseguir crear una composición con el uso del arpegiador BlueArp y un estudio de escalas, acordes y progresiones que recuerde al género de canciones utilizadas en el videojuego Geometry Dash.



PLUGINS

- Arpegiador Blue Arp
- Búsqueda de plugins sintetizadores con sonidos parecidos a los que buscábamos



EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

- Melodía principal



EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

- Batería



EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

- Acompañamiento para la melodía



EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

- Arpegiador con progresiones



EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

- Transiciones



EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

- Drop



EVOLUCIÓN DEL PROYECTO

- Automatizaciones



ESTUDIO DE ESCALAS

- Fa menor en la melodía principal
- Do mayor en la progresión (tonalidad mayor)
- Progresión: I IV V iii

FALLOS EN LA COMPOSICIÓN

- Creación de pistas que luego no hemos sido capaces de integrar en el proyecto
- Dificultad a la hora de meter transiciones
- Dificultad para regular el volumen de todo el proyecto

ASPECTOS A MEJORAR

- Transiciones
- Enriquecer las melodías de los arpegiadores

EXTRAS

- Uso del plugin Ozone 9 para el control de volumen