



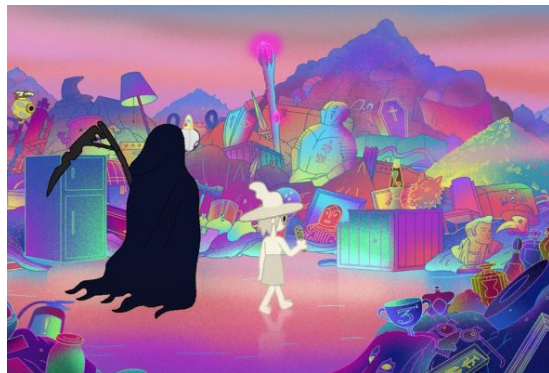
# BANDA SONORA SONORA DE UN VIDEOJUEGO

Pablo Coutiño  
Daniela Villamar  
Alexa Bravo

Basado en la serie de Netflix, Midnight gospel trata de Clancy, un personaje ermitaño que compra un simulador viejo de multiversos que puede habitar. El se introduce a los diferentes universos en búsqueda de conversaciones interesantes con personajes muy peculiares para su programa de radio.



## Ambientacion



Clancy es el protagonista y es un personaje curioso, divertido, despreocupado.





## PERSONAJES





Continue

Options

Exit

## DISEÑO DEL JUEGO





# CUSTOMIZE

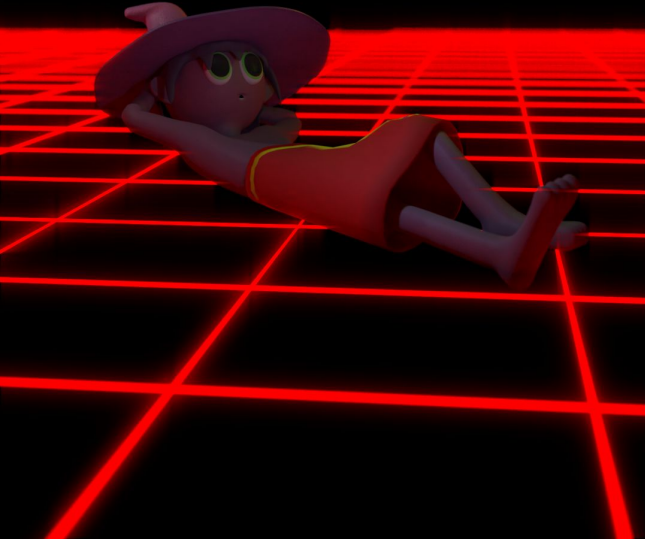
<NEXT SKIN>  
OPTIONS  
BACK





EL SONIDO DEL JUEGO

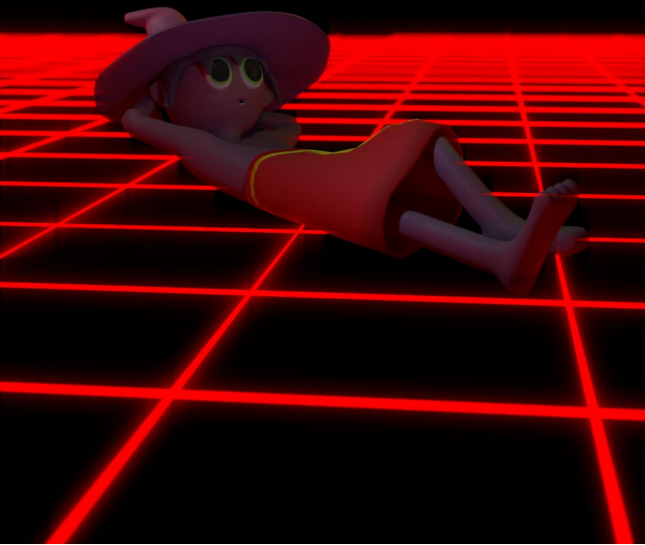




En la banda sonora hicimos:

1. Tema principal del videojuego
2. Tema del menú
3. Tema para la pantalla de carga
4. Tema para tres mundos específicos con sus variaciones y loops

## INSTRUMENTOS



En la banda sonora utilizamos:

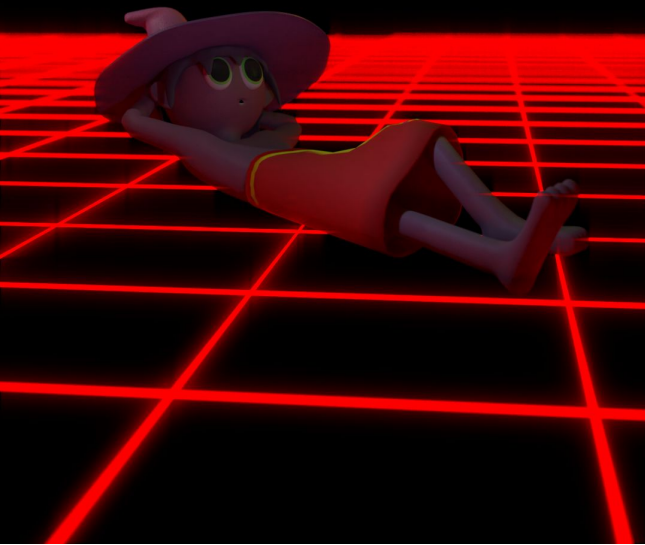
**Instrumentos de viento:** (Flauta de pan, saxofon, silbidos)

**Instrumentos de percusion:** campanas

**Instrumentos de cuerda:** Bajo, Violonchelo

**Sintetizadores:** Deep house, 808 bass, bass lead

PATRONES



# En la banda sonora usamos:

Repetitivos

Variación en la tonalidad y duración de las notas

Intervalos ascendentes y descendentes

Combinación de melodías

Armonización

Transiciones



# JYTHON MUSIC

```
1 #Alexa Bravo
2 #Andres Coutiño
3 #Daniela Villamar
4 #Noviembre 21, 2023
5
6 from music import *
7
8 #Le asignamos un tempo a la melodia
9 musica2 = Score("musica2", 80.0)
10
11 #Definimos los instrumentos
12 bassPart = Part(SYNTH_BASS_1, 1)
13
14 #Creamos una "frase Lead"
15 leadPhrase = Phrase(0.0)
16
17 #Definimos las notas musicales
18 leadPitches = [E4, G4, A4, B4, D5, E5, D5, B4]
19 #Definimos la duración
20 leadDurations = [QN, EN, SN, EN, SN, QN, EN, SN]
21
22 leadPhrase.addNoteList(leadPitches, leadDurations)
23 Mod.repeat(leadPhrase, 2)
24
25 #Creamos una "frase Bass"
26 bassPhrase = Phrase(0.0)
27
28 #Definimos las notas musicales
29 bassPitches = [E2, G2, A2, B2, D3, E3, D3, B2]
30 #Definimos la duración
31 bassDurations = [QN, EN, SN, EN, SN, QN, EN, SN]
32
33 bassPhrase.addNoteList(bassPitches, bassDurations)
34 Mod.repeat(bassPhrase, 2)
```

```
1 #Alexa Bravo
2 #Andres Coutiño
3 #Daniela Villamar
4 #Noviembre 21, 2023
5
6 from music import *
7
8 #Le asignamos un tempo a la melodia
9 PruebaMelodia = Score("Melodia de Prueba", 140)
10
11 #Definimos los instrumentos
12 trumpetPart = Part(TRUMPET, 3)
13 vibesPart = Part(VIBES, 5)
14 bassPart = Part(ACOUSTIC_BASS, 2)
15
16 #Creamos una "frase" para cada instrumento
17 melodyPhrase = Phrase()
18 chordPhrase = Phrase()
19 bassPhrase = Phrase()
20
21 #Definimos las notas musicales
22 melodyPitch2 = [REST, F4, G4, A4, C5, REST, D4, C5, B4, A4]
23 #Definimos la duración
24 melodyDur2 = [QN, QN, QN, QN, WN, EN, DQN, QN, QN, WN+HN]
25
26 #Definimos las notas musicales
27 thirdMelodyPitches = [REST, C5, D5, E5, G5, REST, F5, G5, A5, C6, D6]
28 #Definimos la duración
29 thirdMelodyDurations = [QN, QN, QN, QN, WN, EN, DQN, QN, QN, DQN, HN+EN]
30
31 #Combinamos las melodias
32 combinedMelodyPitches = melodyPitch2 + thirdMelodyPitches
33 combinedMelodyDurations = melodyDur2 + thirdMelodyDurations
34
35 melodyPhrase.addNoteList(melodyPitch2, melodyDur2)
36 melodyPhrase.addNoteList(thirdMelodyPitches, thirdMelodyDurations)
```

# BANDLAB

The screenshot displays the BandLab web application interface for music production. On the left, a track list sidebar contains six tracks, each with a mixer section featuring volume faders and stereo panning controls (L/R). The tracks are:

- Music Box** (+Fx)
- Music Box Copy** (Fx Classic Chamber)
- Music Box 2** (+Fx)
- Bassoon** (Fx Phase Tremolo)
- Bassoon Copy** (+Fx)
- Bassoon Copy Copy** (Fx Bright Chorus)

The main workspace on the right shows a piano roll with a timeline from 0 to 34 seconds. The tracks are arranged vertically, with the top two tracks (Music Box and Music Box Copy) containing purple piano roll regions. The Music Box 2 track features a blue piano roll region with a complex, rhythmic pattern. The Bassoon track has a teal piano roll region with a simpler, more melodic pattern. The Bassoon Copy and Bassoon Copy Copy tracks contain smaller, teal piano roll regions.

# BANDLAB

BandLab New Project

140 bpm 4/4 C maj 00:14.7

+ Add Track

M Music Box +Fx

S

M Tubular Bells +Fx

X Tubular Bells

Voices Choir Male Ahh

Mode Keyboard Smart Keys

W E T Y U

C3 A S D F G H

C5

Instrument Fx Effects MIDI Editor

Lyrics/Notes BandLab

Cut

Copy

Delete

Slice

Edit

Rename Region

Set Cycle to Selection

Set Cycle to Selection and Play

Export Region > +12 Semitones

Analyze Region > +1 Semitone

Transpose > -1 Semitone

Quantize > -12 Semitones

# BANDLAB

The screenshot displays the BandLab web interface. On the left, the 'Browse Instruments' menu is open, showing a list of instrument categories: Keyboards, Leads, Organs, Pads, Percussion, Strings, Synth Bases, Synths, Voices, and Winds. The 'Winds' category is selected, and a sub-menu lists instruments: Flute, Oboe, Pan Flute, Tenor Saxophone, and Whistle. The 'Whistle' instrument is highlighted with a blue checkmark. Below the menu, a piano roll for the track 'WORLD3' is visible, showing a timeline from 00:13.0 to 00:13.0. The piano roll has a red bar at the 16th measure and a blue bar at the 19th measure. The volume is set to +0.0 dB. At the bottom, a virtual keyboard is shown with keys labeled W, E, T, Y, U, O, P, and C4, C5, C6. The keyboard is in 'Keyboard' mode and 'Scale C'.

**Browse Instruments**

Search

Keyboards

Leads

Organs

Pads

Percussion

Strings

Synth Bases

Synths

Voices

**Winds**

Flute

Oboe

Pan Flute

Tenor Saxophone

**Whistle** ✓

WORLD3

00:13.0

+0.0 dB

Octave 4

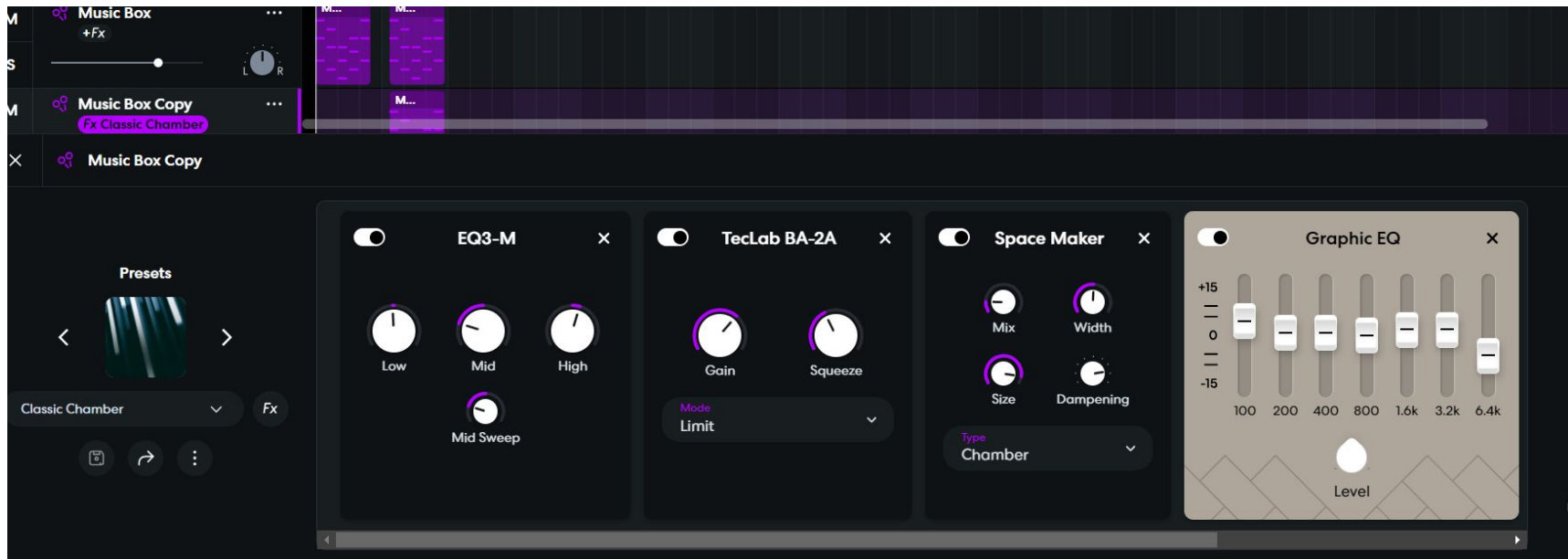
Mode: Keyboard Smart Keys Scale: C

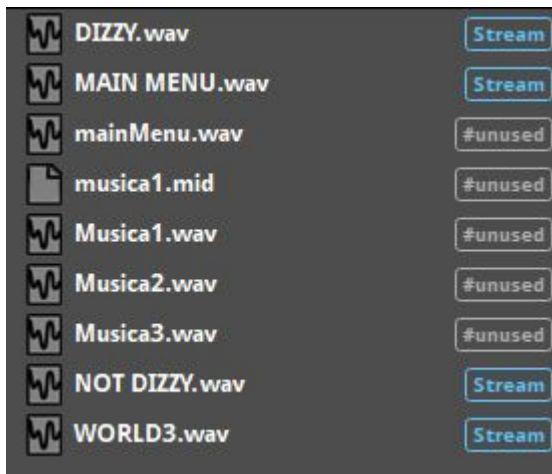
Complexity

Strum:



# BANDLAB



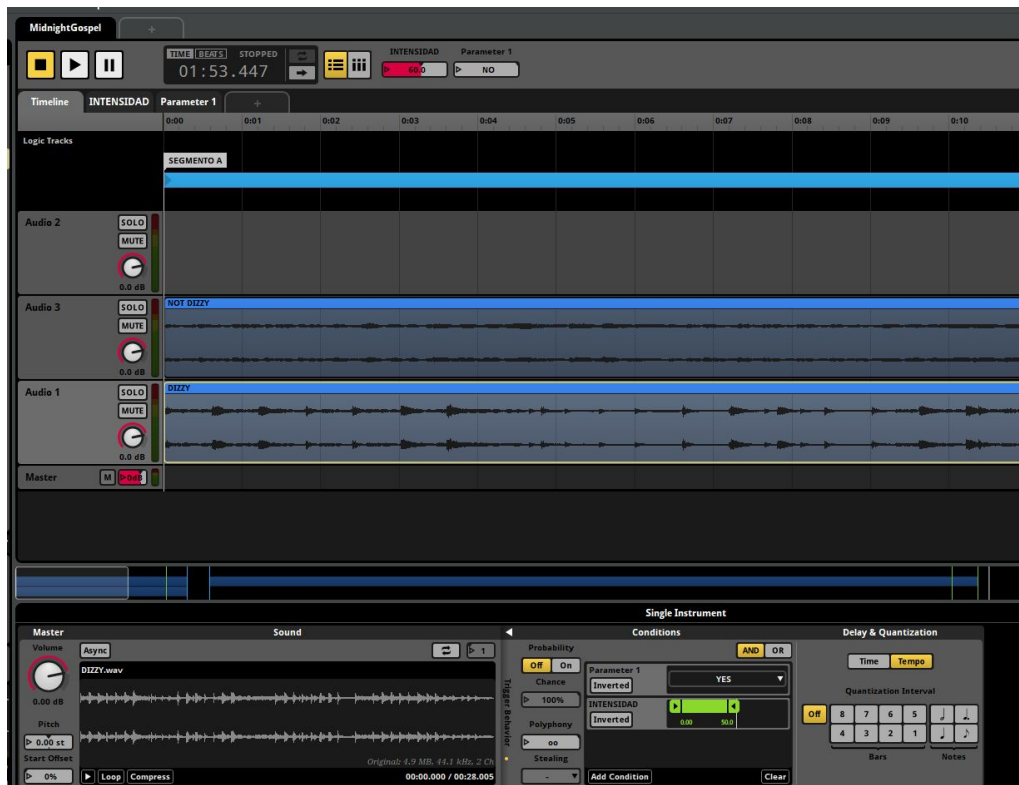


En FMOD **hicimos** que se **transiciona de regiones** según los valores de los parámetros MUNDO y DIZZY (porque hicimos variantes de la misma melodía pero sí el personaje estaba mareado)

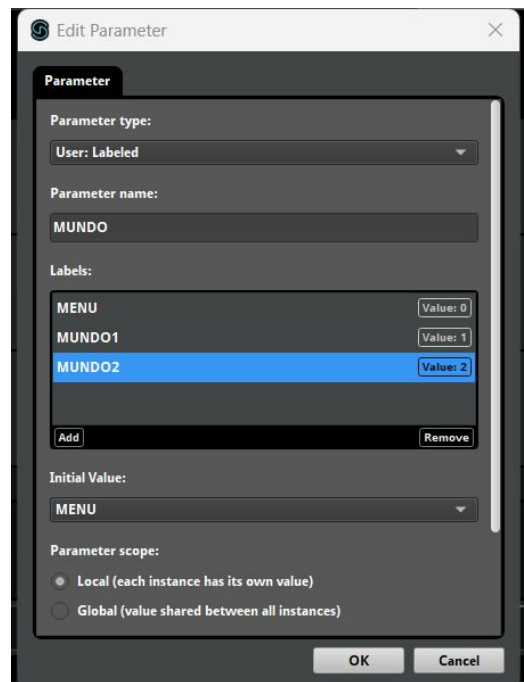
Intensidad controla el tema del mundo en el que está el personaje.



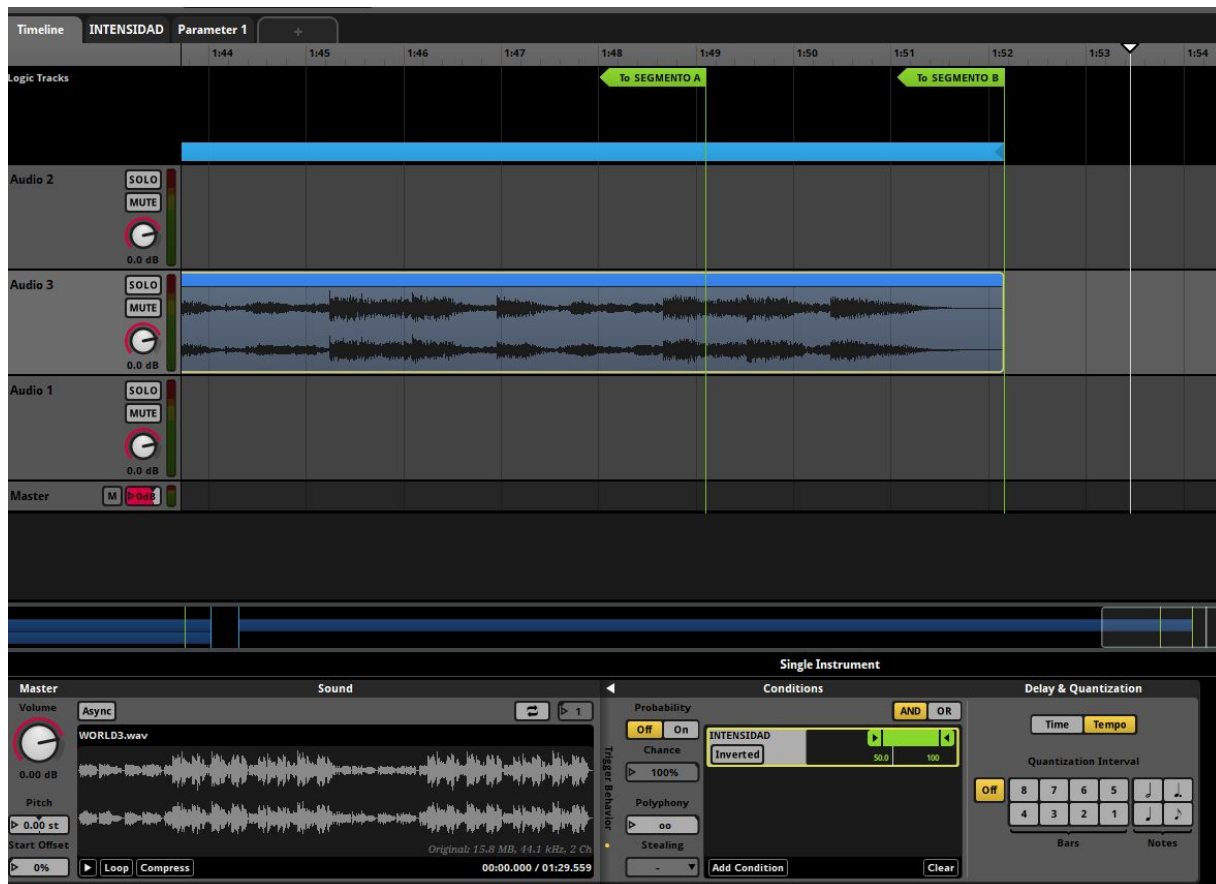
# FMOD



Las regiones son controladas por el parámetro discreto MUNDO



Las transiciones son determinadas por la combinación de los valores de los parámetros.





## RETOS

Fue un proceso divertido crear las melodias basados en los mundos que definimos que iba a habitar, elegir los instrumentos adecuados fue la parte mas larga y desafiante pero estamos definitivamente satisfechos con los resultados.

Probar distintas combinaciones de instrumentos y efectos en bandlab fue muy entretenido.