

**Diseño Sonoro para Animaciones y Videojuegos**

Clasificacion Banda Sonora



*“Save the aliens”*

Grupo :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| * Teófilo Manuel Duffau | tduffau@itba.edu.ar | 54151 |
| * Martin Leon Nagelberg | mnagelberg@itba.edu.ar | 56698 |
| * Jesper Holm Englund | jholmenglund@itba.edu.ar | 62385 |
| * Juan Pablo Lo Coco | jlococo@itba.edu.ar | 57313 |

## Clasificación

La banda sonora está compuesta por tres subbandas: música, efectos sonoros y diálogos. En el siguiente fragmento, clasificaremos los elementos sonoros agregados en sus respectivas categorías. Cabe destacar que hemos modificado la mayoría de los elementos, pues se encontraban todos realizados a partir de un software no aceptado por la cátedra: Logic Pro.

**Banda de música**

* Música background para el menú del juego. Original y extradiegética, a partir de un sample. Se realizó utilizando unos pocos acordes.
* Música background para los distintos niveles del juego. De inclusión, enlatada y extradiegética. Utilizamos tres bases fueron tomadas de un banco de música que no paga derechos de autor en forma de samples. A partir de éstas, fuimos modificandolas (el tempo particularmente) para llegar a cubrir el resto de los niveles. De esta manera, a medida que nos vamos acercando al final del juego, la velocidad de la música va aumentando, conforme a la tensión generada.

**Banda de diálogos**

* Locución para el countdown para el inicio del juego. Luego de grabar con el micrófono la cuenta regresiva, se procedió a aplicar un efecto de reverb sumado a uno distorsionador para lograr un efecto robótico.
* Diálogos entre el marciano salvador y el enemigo que capturó a su familia: todos grabados y procesados con Nuendo. Al primero grupo le aplicamos un cambio de pitch, mientras que al segundo, le aplicamos filtros de distorsión.

**Banda de efectos sonoros**

* Captura del alien: se tomó de un banco de sonidos y se aplicó un cambio de pitch.
* Explosión de meteorito: tomado de un banco de sonidos gratuito.
* Sonido del espacio: grabado en el software elegido. Se realizó mediante la técnica foley con un desodorante al cual se le aplicó un filtro de reverberación y distorsión para lograr el efecto deseado.
* Aceleración de la nave: se utilizó la misma fuente foley que para el sonido del espacio, pero con ciertas variaciones en las frecuencias a partir de un distorsionador (WahWah by Cubase).
* Disparos y choques de la nave: tomado de un banco de sonidos gratuito.
* Sonido de alien salvado: grabado en el software elegido. Se hizo tocando dos notas en un sintetizador.
* Sonido de victoria: grabado en el software elegido. Se hizo tocando un acorde musical de un sintetizador**.**
* Sonido del portal: tomado de un banco de sonidos gratuito.
* Sonidos del menú: tomados de un banco de sonidos gratuito.