

NOMBRE ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

**Descripción del ejercicio:** Integrar el audio (banda sonora y efectos de sonido) en un vídeo de un minuto de duración. Se recomienda utilizar un corto de animación.

Cada uno de los siguientes requisitos constituye un porcentaje de la evaluación final (entre paréntesis la nota máxima asignada a cada apartado).

### 1. Requisitos mínimos

- Importar una pista de vídeo en *Adobe Audition* conservando su audio original en una pista independiente, enmudecida. (0,5 puntos). Rotular la pista como "Bs Original".
- Recortar las pistas de vídeo para que su duración no sea superior a un minuto (1:10 minutos como máximo) (0,5 puntos).

### 2. Banda sonora general y primera variación

- Introducir una pista de audio estéreo con la "banda sonora general" del proyecto: la música que se escuchará de fondo durante la mayor parte de su duración. Debe tener un fundido de entrada y un fundido de salida. El nombre de esta pista será "Banda sonora principal" (0,5 puntos).
- En la misma pista que la banda sonora introduciremos una variación en la misma, mediante una nueva sección de audio estéreo (a partir de un archivo de sonido diferente).  
El cambio en la banda sonora debe corresponderse con algún hecho concreto/narrativo del vídeo y realizarse mediante fundidos cruzados (0,5 puntos).

### 3. Segunda variación a la banda sonora

- En una pista distinta a la de la banda sonora incluiremos una nueva variación sobre la banda sonora original, utilizando fundidos de entrada y salida tanto en la nueva pista como en la pista original (0,5 puntos).
- Las tres variaciones de la banda sonora del corto se realizan de manera imperceptible técnicamente y son coherentes con la narración visual (0,5 puntos).

*Las bandas sonoras se incluyen de "manera natural" en la narración visual, y ayudan a entender y adjetivar lo que describen las imágenes.*

### 4. Introducción de samples miméticos

- Introduciremos un mínimo de 20 sonidos/FX obtenidos a partir de samples "concretos" que reproduzcan los sonidos específicos de la acción que se narra en el vídeo (1 punto).  
*Por ejemplo: un efecto de explosión a partir de un sample de explosión.*

### 5. Introducción de samples narrativos

- Introduciremos un mínimo de 5 sonidos/FX que no se correspondan con la acción a la que acompañan, pero que mejoren la inteligibilidad de la narración (1 punto).  
*Por ejemplo: un arpa que suena cuando un personaje está "soñando despierto".*

## 6. Samples a partir de muestras de larga duración.

- Introduciremos un mínimo de 3 sonidos extraídos a partir de samples más largos (de otras grabaciones), a partir de fundidos de entrada y salida (0,5 puntos).  
*Por ejemplo: un sonido de trueno extraído de un sample de una tormenta.*

## 7. Representación de los niveles de amplitud

- El conjunto del audio debe de ser coherente y variado a nivel de amplitud, con un mínimo de cinco niveles de amplitud diferenciables. (1 punto).

## 8. Representación del espacio estéreo

- El conjunto del audio digital debe de ser coherente y variado en relación a la representación de espacio estéreo, con un mínimo de siete niveles diferenciables. (1 punto).

## 9.- Automatización de niveles de amplitud y panorama

- Se utilizará la automatización de variaciones de amplitud y de panorama estéreo mediante la pista de “envolventes” -a partir de nodos-. (0,75 puntos)  
*Ejemplos: un efecto de sonido -un tren- aumenta su amplitud conforme se acerca el tren al espectador. Un efecto de sonido -un coche- se desplaza de izquierda a derecha en el espacio estéreo, describiendo el mismo movimiento que el coche en pantalla.*
- Se utilizará la automatización mediante las opciones Leer y Escribir de la pista de audio. (0,75)  
*Lo mismo que lo anterior, pero realizando las modificaciones de amplitud y/o panorama “a mano” mediante el mezclador de Adobe Audition.*

## 10.- Etiqueta y claridad del proyecto

- Las pistas han sido convenientemente “etiquetadas” en Adobe Audition. Se ha limitado en lo posible el número de pistas, y se han agrupado por conceptos (samples miméticos, narrativos, a partir de samples de larga duración), etc. (1 punto).

### ATENCIÓN:

1. Si el proyecto no se exporta y envía correctamente (si faltan samples o no se vinculan de manera automática) el ejercicio se considerará “No presentado”.
2. Si en algún momento de la reproducción el audio “clipea”, es decir, supera el límite de los 0dBs, se restarán 2 puntos de la evaluación final del ejercicio.
3. Si la amplitud final del ejercicio no es excesivamente alta (si la mezcla Master no se encuentra entre los -10 y los 0dB. en los momentos de mayor intensidad de la mezcla), se restará 1 punto de la evaluación final del ejercicio.